

Manuel de Jesus Rondan Elizalde

Estudio comparativo de los juegos
motores en las regiones de
Aragón (España) y Costa
(Ecuador): evolución, grado de
desarrollo actual y aplicación al
ámbito educativo

Departamento
Fisiatría y Enfermería

Director/es
PLANA GALINDO, CARLOS

<http://zaguan.unizar.es/collection/Tesis>



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

© Universidad de Zaragoza
Servicio de Publicaciones

ISSN 2254-7606



Universidad
Zaragoza

Tesis Doctoral

ESTUDIO COMPARATIVO DE LOS JUEGOS
MOTORES EN LAS REGIONES DE ARAGÓN
(ESPAÑA) Y COSTA (ECUADOR): EVOLUCIÓN,
GRADO DE DESARROLLO ACTUAL Y APLICACIÓN
AL ÁMBITO EDUCATIVO

Autor

Manuel de Jesus Rondan Elizalde

Director/es

PLANA GALINDO, CARLOS

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

Fisiatría y Enfermería

2018



Universidad
Zaragoza

TESIS DOCTORAL

**ESTUDIO COMPARATIVO DE LOS JUEGOS MOTORES EN LAS
REGIONES DE ARAGÓN (ESPAÑA) Y COSTA (ECUADOR):
EVOLUCIÓN, GRADO DE DESARROLLO ACTUAL Y APLICACIÓN AL
ÁMBITO EDUCATIVO**

Autor

Manuel de Jesús Rondan Elizalde

Director

Carlos Plana Galindo

Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte

Año 2018

AGRADECIMIENTOS

Sería imposible llevar a cabo este trabajo sin la colaboración de muchas personas que desde aquí no quiero dejar la oportunidad de mencionar. Son líneas que no pueden sustituir toda la ayuda recibida.

Como no podría ser de otra manera, en primer lugar a la familia, especialmente a mi esposa Carolina, a mis hijas Kristel y Sofía. Siempre han sido un referente para mí porque los valores personales han estado por encima de todo. Gracias madre por mostrarme el camino del empeño y la responsabilidad. Gracias hermanos porque siempre han estado ahí empujándome en los momentos que más necesité de ustedes.

Difícilmente hubiera sido capaz de finalizar este trabajo sin la ayuda de mi amigo y director de tesis, Dr. Carlos Plana Galindo. Muchas gracias porque el trabajo ha sido fruto de una profunda exigencia, esmero, paciencia y pulcritud. Estos son valores muy destacados hoy en día y usted me los ha mostrado. Gracias.

Agradecer también a los directivos y compañeros docentes de la Universidad Estatal de Milagro que me abrieron las puertas para lograr este propósito, y de manera muy especial a los magister Fanny Freré, Maritza Gutiérrez, Maritza Silva y Johnny Olivo. Muchas gracias por todo.

No podría acabar estas líneas sin nombrar también a todas las personas que han aceptado realizar las entrevistas con el fin de profundizar en los aspectos vinculados con este estudio. Se lo agradeceré siempre.

Muchas gracias a todos de todo corazón.

ÍNDICE

Introducción.

CAPITULO I. MARCO CONCEPTUAL

1.1. Contexto geográfico.....	Pág. 05
1.1.1. Contexto geográfico y social de la región de Aragón de España.	Pág. 05
1.1.2. Contexto geográfico y social de la región Litoral o Costa de Ecuador.	Pág. 07
1.2. Estado de la investigación del juego motor.	Pág. 11
1.2.1. Investigaciones del juego Motor en España.	Pág. 11
1.2.2. Investigaciones del juego Motor en Ecuador.	Pág. 17
1.3. Aproximación conceptual.	Pág. 21
1.3.1. Antropología cultural.	Pág. 21
1.3.2. Arqueología.....	Pág. 23
1.3.3. Etnología.	Pág. 25
1.3.4. Cultura.....	Pág. 27
1.3.5. Investigación Socio - Histórica.	Pág. 29
1.3.6. El Juego desde el punto de vista de la antropología cultural.....	Pág. 31
1.3.7. Los juegos tradicionales.....	Pág. 33
1.3.8. Los juegos Motores.	Pág. 37
1.4. Hipótesis y Objetivos de la investigación	Pág. 39
1.4.1. Hipótesis.....	Pág. 39
1.4.2. Objetivos.	Pág. 39
1.5. Metodología.....	Pág. 41
1.5.1. Metodología de la Investigación Histórica.....	Pág. 43
1.5.1.1. Fuentes documentales y metodología aplicadas al estudio del juego motor en la Edad Media Europea.	Pág. 45
1.5.1.2. Fuentes documentales y metodología aplicadas al estudio del	

juego motor en la América precolombina.	Pág. 49
1.5.2. El estudio del juego motor en la Normativa legal de Aragón - España y de la Costa de Ecuador.	Pág. 51
1.5.3. Técnica de investigación social: la entrevista en profundidad o historia de vida.	Pág. 53
1.5.2.1. Perfil de los entrevistados.....	Pág. 56
1.5.2.2. Método de recogida de información.....	Pág. 57
1.6.- Notas Bibliográficas	Pág. 59

CAPITULO II.

ANALISIS DEL JUEGO MOTOR EN LA EDAD MEDIA EUROPEA Y EN LA AMÉRICA PRECOLOMBINA.

2.1.- El juego motor en la Edad Media de Europa.....	Pág. 67
2.1.1. Rasgos que definen la problemática de la investigación.	Pág. 69
2.1.2. Ámbitos en los que se detecta la presencia del juego motor.	Pág. 73
2.1.3. Tipos de Juegos motores propios de la Edad Media europea.....	Pág. 77
2.2. El juego motor en la América Precolombina	Pág. 93
2.2.1. Rasgos que definen la problemática de la investigación.	Pág. 97
2.2.2. Ámbitos en los que se detecta la presencia del juego motor.....	Pág. 101
2.2.3. Juego y Juego motor precolombino.....	Pág. 105
2.2.4. Juegos motores precolombinos.	Pág. 107
2.2.5. Juego motor y estamento social precolombino.....	Pág. 123
2.3. Semejanzas y diferencias del juego motor en la Edad Media y la América Precolombina.....	Pág. 127
2.3.1. Juegos similares y/o compartidos.....	Pág. 131

2.3.2. Juegos diferentes	Pág. 137
2.4.- Notas Bibliográficas	Pág. 143

CAPITULO III

LA PRESENCIA DEL JUEGO MOTOR EN LOS SISTEMAS EDUCATIVOS DE ESPAÑA Y ECUADOR. ANÁLISIS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA NORMATIVA LEGAL.

3.1.- Generalidades sobre el juego motor en la normativa legal.....	Pág. 155
3.1.1.- El juego motor en la normativa legal que rige el Sistema Educativo en la región de Aragón (España)	Pág. 157
3.1.2.- El juego motor en la normativa legal que rige el Sistema Educativo en la región Costa (Ecuador).....	Pág. 171
3.2.- Semejanzas y diferencias observadas en la normativa legal que aborda el juego motor en la región de Aragón (España) y en la región Costa (Ecuador).....	Pág. 183
3.2.1.- Aspectos comunes detectados en ambas Normativas	Pág. 183
3.2.2.- Diferencias respecto de la legislación de la región de Aragón (España) y la región Costa (Ecuador).. .	Pág. 187
3.3.- Notas Bibliográficas	Pág. 191

CAPITULO IV.

EL PENSAMIENTO DE LOS EXPERTOS SOBRE LA SITUACION ACTUAL DEL JUEGO MOTOR EN ARAGON (ESPAÑA) Y EN LA REGION COSTA (ECUADOR)

4.1 Unidades de información.	Pág. 203
4.1.1. Experiencias vinculadas con el juego motor en su infancia.	Pág. 203
4.1.2. Orientación vocacional hacia el ámbito del juego motor	Pág. 219
4.1.3. El juego motor en la sociedad tradicional y en la sociedad actual	Pág. 221
4.1.4. El juego motor en la Educación y en la Educación Física	Pág. 227
4.1.5. Juego motor y deporte	Pág. 231
4.1.6. Juego motor y grupo étnico.	Pág. 237
4.1.7. Las instituciones públicas y su función en el mantenimiento y la recuperación del juego motor	Pág. 243

4.1.8. La transmisión del juego motor entre culturas diferenciadas	Pág. 249
4.1.9. Ámbitos de la sociedad en los que se promueve el juego motor	Pág. 253
4.2.- Consideraciones en relación con las concordancias y diferencias en la percepción sobre el juego entre los expertos aragoneses (España) y costeños (Ecuador)	Pág. 259
4.3.- Notas Bibliográficas	Pág. 267

CAPITULO V.

CONSIDERACIONES FINALES

5.1. Aspectos de reflexión finales	Pág. 269
5.2. Conclusiones	Pág. 275

VI.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6.1.- Notas y referencia bibliográficas correspondiente al Capítulo I	Pág. 059
6.2.- Notas y referencia bibliográficas correspondiente al Capítulo II	Pág. 143
6.3.- Notas y referencia bibliográficas correspondiente al Capítulo III.....	Pág. 191
6.4.- Notas y referencia bibliográficas correspondiente al Capítulo IV.....	Pág. 267

VII.- ANEXOS

7.1.- Ejemplo de transcripción de entrevista en profundidad realizada a un experto de la región de Aragón (España).....	Pág. 281
7.2.- Ejemplo de transcripción de entrevista en profundidad realizada a un experto de la Región Costa (Ecuador).....	Pág. 293

Introducción

La presente investigación se ha concretado en la realización de un estudio comparativo sobre el rol que han ocupado y ostentan en la actualidad los juegos motores en la región de Aragón de España y en la región Costa de Ecuador. El mismo se estructura en diferentes partes que abordan su proceso evolutivo diferenciado, el grado de asentamiento actual en ambas sociedades y su aplicación al ámbito educativo. La investigación se ha realizado entre los años 2015 y 2018.

En Ecuador existe una gran variedad de juegos englobados en la denominación genérica de “juegos recreativos”; estos a su vez en España son considerados “juegos motores”, aunque también aparece reflejado en algunos casos y situaciones el término “recreativo” aludiendo al tipo de juego que se utiliza con un fin exclusivo de divertimento.

Como idea consensuada puede establecerse que bajo el título de “juegos motores” se incluyen todo tipo de juegos, tanto populares como de iniciación deportiva, que en ambos países forman parte del acervo cultural, practicándose de forma espontánea, organizados en varias festividades y eventos, y apareciendo también recogidos dentro del ámbito educativo en el que destaca su función como contenidos definidos en la asignatura denominada Educación Física. Tal como lo define Navarro, 2002:

“El juego motor es una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Lo que nos permite concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y mediada por un objetivo motor”¹.

¹ Navarro, V. 2002. El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona; INDE Publicaciones, pág. 142.

La propuesta de estudio planteada, surge de la reflexión que proporcionan las experiencias vividas como docente en centros educativos de diferentes niveles de enseñanza (primario, secundario, bachillerato y universitario), y del interés por conocer el juego y su función socializadora en diferentes culturas, puesto que puede considerarse al mismo como una de las actividades más importantes y placenteras que aporta un destacado valor educativo, cultural y de ocio, tal como lo expresan diferentes autores que aparecen citados en el trabajo que se presenta.

De este modo, el tema de estudio se halla incluido en una parte de la formación académica cursada y pretende gestionar con acierto uno de los importantes recursos que la cultura pone a nuestra disposición a fin de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el que se centra nuestra actividad profesional.

La investigación se estructura en cinco partes, que recogen a su vez diferentes sub-apartados. Tras la introducción, que contiene una breve presentación de la investigación así como la justificación y las actuaciones previas al trabajo principal del estudio, se da paso a la primera parte que está compuesta por el contexto geográfico de las dos regiones de estudio, el marco teórico que aporta una serie de conceptos que sustentan la investigación, los trabajos previos sobre el juego motor, la hipótesis y los objetivos del estudio, así como la metodología aplicada en cada una de las partes definidas.

La segunda parte, contiene un análisis comparativo del juego motor en la Edad Media europea y en la América precolombina que pretende hacer evidentes las semejanzas y diferencias de juegos que conforman la base de los actualmente practicados en ambos continentes.

En el tercer apartado, se revisa la presencia del juego motor en la normativa

legal que organiza la Educación, tanto de la correspondiente a la región de Aragón bajo los parámetros generales aplicables a España como la correspondiente a la región Costa de Ecuador, para determinar los rasgos comunes y las diferencias que aparecen reflejadas en dicha regulación. Se analizan las diferentes leyes y los decretos en los que se regula la utilización educativa del juego motor, desde los inicios de los sistemas educativos contemporáneos hasta los últimos documentos que desarrollan la Educación Física escolar.

El cuarto apartado presenta la situación actual del juego motor en la región de Aragón España y en la región Costa de Ecuador a partir del pensamiento de una serie de expertos vinculados con el juego motor en ambas regiones de los dos países. El análisis cualitativo de la información obtenida en las entrevistas en profundidad realizadas ha permitido conocer los principales rasgos que conforman la realidad actual del juego motor, tanto en la región Costa de Ecuador como en la región de Aragón en España; y a partir de los mismos establecer las principales semejanzas y diferencias entre ambas sociedades.

En la quinta parte, se enuncian las consideraciones finales que emanan de los apartados anteriores y que aportan, desde las diferentes perspectivas estudiadas (histórica, normativa y social), los principales rasgos que permiten la comparación de ambas sociedades. Estas concluyen con la presentación de las conclusiones, redactadas como afirmaciones contrastadas que permiten valorar en qué medida la hipótesis planteada al inicio del diseño y los objetivos establecidos han sido cubiertos con el trabajo realizado. Las limitaciones halladas y las futuras líneas de trabajo surgidas también aparecen expuestas en este apartado.

Para finalizar, se incluye el apartado correspondiente a las referencias bibliográficas y el dedicado a los anexos, con diferentes materiales que aportan

información de interés sobre la investigación.

CAPITULO I

MARCO CONCEPTUAL

CAPITULO I. MARCO CONCEPTUAL

1.1. Contexto geográfico.

En un intento por ubicar el espacio físico y social en el que se ha desarrollado la investigación resulta imprescindible describir la realidad de ambos espacios pertenecientes a los dos países ubicados en continentes diferentes, y separados geográficamente por varios miles de kilómetros y un inmenso Océano Atlántico.

1.1.1. Contexto geográfico y social de la región de Aragón – España.

La Comunidad Autónoma de Aragón o región de Aragón es una de las 17 comunidades en que se halla dividida España. Se encuentra situada al noreste de la Península Ibérica, con una extensión geográfica de 47.720 km², que supone el 9,4% de la superficie de toda España y el 1,11% del área de Europa¹.

La región de Aragón aparece integrada por tres unidades naturales: Los Pirineos, La Depresión del Ebro y la Cordillera Ibérica, siendo el río Ebro, con sus afluentes, el eje vertebrador de este territorio. A su vez está compuesta políticamente por las provincias de Huesca, Teruel y Zaragoza. Habita en Aragón una población de 1.308.563 habitantes de los cuales 647.206 habitantes son hombres y 661.357 mujeres². La región de Aragón presenta un clima muy variado ya que se incluye dentro del ámbito del clima mediterráneo continentalizado, con inviernos fríos y veranos calurosos y secos. No obstante, los tipos de relieves del territorio cambian los valores propios de este tipo de clima, pues como señala Cuadrat Prats, 2004.

“... las características orográficas del territorio alteran los valores propios de este tipo de clima e imponen una variada gama de ambientes climáticos, que van desde la extrema aridez de las tierras centrales del Ebro hasta las nieves permanentes de las cumbres más elevadas del Pirineo, pasando por la amplia sucesión de matices intermedios que producen la altitud, la orientación o la compartimentación del relieve. En absoluto,

pues, puede pensarse en Aragón como un espacio climático homogéneo; por el contrario, la variedad y los contrastes son su nota dominante, porque tan aragonesas son las secas estepas que rodean Zaragoza como los glaciares de los macizos de la Maladeta y el Aneto”³.

La economía de la comunidad aragonesa muestra los siguientes rasgos destacados: pequeña y floreciente, avanzada, diversificada, abierta, competitiva, y dinámica. Su distribución por sectores es el siguiente: El 59% se asienta en el sector de servicios, el 20.9% se dedica a la industria, el 12.3%, a la construcción, el 4.3% se centra en la agricultura, a pesar de su importante extensión geográfica, y un 2.9% a las actividades vinculadas con la energía. Las principales producciones del sector industrial son la metalurgia, el transporte, manufacturas diversas, la mecánica, de papel, alimentación, química y caucho y la electrónica y óptica. Dentro del sector servicios destacan las actividades empresariales, seguidas del comercio y la hostelería, la administración pública, la sanidad, el transporte y la comunicación, la educación y las finanzas. La economía presenta varios puntos fuertes, fundamentalmente: el territorio, su capital humano, el capital tecnológico, así como una administración dinámica, una buena cooperación entre agentes y la posibilidad de nuevas oportunidades. Los sectores estratégicos de la economía aragonesa son la industria del automóvil, la logística y los transportes, las energías renovables, los servicios a empresas, la agroindustria y el turismo⁴.

1.1.2. Contexto geográfico y social de la región Litoral o Costa de Ecuador.

La República del Ecuador es un país multiétnico, y multicultural, en el que conviven diferentes razas y etnias, tales como: mestizos, blancos, montubios (habitantes rurales del interiores de las provincias de la costa ecuatoriana con costumbres propias), indígenas, afrodescendientes, asiáticos y árabes, entre otras. Se encuentra localizada en la costa noroccidental de América del Sur, en la zona tórrida del continente americano. Limitada al norte por Colombia, al sur y este por Perú y al oeste con el Océano Pacífico.

El Ecuador, tras la firma del Protocolo de Río de Janeiro de 1942 y el Acuerdo de Paz del 26 de Octubre de 1998 con Perú, cuenta con las siguientes extensiones: Continental 262.826 Km² y región Insular 7.844 Km², totalizando una extensión territorial de 270.670 km². Tiene una población de 14'483.499 habitantes (Censo 2010 de Población y Vivienda)⁵.

El país se halla atravesado de norte a sur por la Cordillera de los Andes, dividiendo al territorio continental en tres regiones naturales que son:

- 1) Región Litoral o Costa.
- 2) Región Interandina o Sierra.
- 3) Región Oriental o Amazonía.

Cabe recalcar que el país tiene como cuarta región a la Región Insular o islas Galápagos y como una quinta región el territorio en el cual se tiene presencia en el continente Antártico.

La región Litoral o Costa se extiende desde la cordillera occidental hasta la costa bañada por el océano Pacífico. Es una región baja que exhibe varias elevaciones, entre las principales se encuentran: la cordillera de Chongón - Colonche, las montañas de Paján y Puca, la cordillera de Balzar, los cerros de Cuaque, Cojimíes y Atacames. El resto de la región está compuesta por densas llanuras muy aptas para la agricultura, terrenos anegadizos (sobre todo en época de lluvias), salitrales y manglares. En general

el suelo es muy fértil, ya que en su composición existe gran cantidad de materiales orgánicos.

Tiene una población de 7'124.835 habitantes de los cuales 54.092 habitantes pertenecen a Esmeraldas, 368.013 a Santo Domingo de los Tsáchilas, 1'369.780 a Manabí, 3'645.483 a Guayas, 308.693 a Santa Elena, 778.115 a Los Ríos y 600.659 habitantes a El Oro (Censo 2010 de Población y Vivienda)⁶. Cabe destacar que la ciudad que tiene mayor población dentro de la región y el país es la ciudad de Guayaquil perteneciente a la provincia del Guayas.

Según el Instituto Oceanográfico de la Armada (INOCAR, 2012)⁷, el clima de la región Costa de Ecuador generalmente es del tipo tropical, con temperaturas superiores a 20°C, abundantes precipitaciones pluviométricas en los meses de invierno y vegetación exuberante.

Esta región consta de 7 provincias, distribuidas de norte a sur de la siguiente manera y con sus respectivas capitales de provincia:

- 1) Esmeraldas (Esmeraldas),
- 2) Santo Domingo de los Tsáchilas (Santo Domingo)
- 3) Manabí (Portoviejo)
- 4) Guayas (Guayaquil)
- 5) Santa Elena (Santa Elena)
- 6) Los Ríos (Babahoyo)
- 7) El Oro (Machala).

La Costa de Ecuador ha estado dedicada tradicionalmente a la producción agrícola, debido a las condiciones del terreno. Se cultivan en ella importantes productos de exportación tales como: banano, café, cacao, arroz, soya, caña de azúcar, algodón, frutas y otros cultivos tropicales, que satisfacen la demanda de los mercados nacionales e internacionales. En esta región y como consecuencia de encontrarse bañada por el Océano Pacífico, gran parte de su población se dedica a las tareas de la pesca y la

acuicultura, destacando el camarón (langostino) y el atún en conserva que son considerados productos insignias del Ecuador, y que constituyen uno de los rubros más importantes en exportación. La Costa ecuatoriana también se distingue por sus extensas y hermosas playas, en las que el turismo y la producción de la tierra aportan una riqueza considerable a la economía del país.

1.2. Estado de la investigación del juego Motor.

Si se pretende abordar el estado actual de las investigaciones vinculadas con el juego motor conviene empezar señalando los principales autores y los temas abordados en los trabajos sobre el ámbito del juego motor tanto en España como en Ecuador, en general, y de manera particular en las regiones de Aragón y Costa.

1.2.1. Investigaciones del juego Motor en España.

En España existen interesantes investigaciones acerca del juego motor. Al nombrar a los autores responsables de las mismas, conviene comenzar señalando a Miguel Piernavieja, quien ya en 1966 publicó un trabajo titulado “*Depuerto, deporte, protohistoria de una palabra*”⁸ en el que se realiza una recopilación de los juegos y su importancia en los distintos periodos en los que se divide la historia de España.

El autor Rafael García Serrano publica en 1974 el libro “*Juegos y Deportes Tradicionales en España*”⁹, en el que recopila información de los diferentes juegos tradicionales que eran practicados en España hasta ese momento; También Cristóbal Moreno Palos realiza un trabajo excepcional respecto a la clasificación del juego tradicional en España, publicando en 1992 el libro “*Juegos y deportes tradicionales en España*”¹⁰, y en 1993, los “*Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*”¹¹.

Otro autor destacado es José Antonio Adell quien tanto en solitario como en compañía de Celedonio García ha realizado interesantes investigaciones centradas en el juego en general y su evolución hacia el deporte y en la historia y la tradición vinculada a este contenido y a su aplicación en el ámbito educativo de las que se dará cuenta en el párrafo siguiente por su estrecha vinculación con la Región Aragonesa.

Eugenia Trigo Aza ha contribuido a la investigación del juego en general y al juego motor en particular, con varias obras publicadas, entre estas se encuentran:

“Juegos motores y creatividad¹²”, escrita en 1989 y *“Aplicación del juego tradicional en el curriculum de Educación Física¹³”,* realizada en 1994.

Del mismo modo Pere Lavega Burgués realiza un destacado número de investigaciones vinculadas al juego motor, entre estas destacan los libros y publicaciones científicas como: *“Ejercicios y juegos de iniciación a los deportes de equipo¹⁴”* escrito en 1994; *“1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo¹⁵”* obra llevada a cabo con Gerard Lasierra en 1993; *“1000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada¹⁶”,* recopilación elaborada junto a Salvador Olaso en 1999; *“Juegos y deportes populares – tradicionales¹⁷”* publicado en el año 2000; *“El juego en la educación física¹⁸”* estudio realizado en el 2003”; *“Conductas motrices introyectivas y conductas motrices cooperativas: hacia una nueva Educación Física¹⁹”* realizado junto a Francisco Lagardera Otero en el 2004; y con el mismo autor *“La investigación en los juegos tradicionales y en los juegos cooperativos²⁰”* en el 2009; *“Juegos cooperativos e inclusión en Educación Física²¹”* estudio realizado junto a Planas y Ruiz en el 2014; *“La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro²²”,* publicación compartida en el 2015 con Vicente Navarro, entre otras publicaciones.

Vicente Navarro Adelantado también refiere varios estudios sobre el juego motor, entre ellos se distinguen: su tesis doctoral efectuada con el tema: *“Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género²³”,* realizado en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, en 1995; también otras investigaciones como: *“El Afán de Jugar. Teoría y práctica de los juegos motores²⁴”* publicada en el 2002; *“40 años de propuestas de juegos motores en Educación Física²⁵”* estudio realizado en el 2006, que es una comparativa entre las propuestas tradicionales y modernas de libros manuales de juegos motores;

“Investigaciones cuasi-experimentales acerca de conductas lúdicas en juegos motores²⁶” publicado en el 2009; “Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física²⁷” estudio realizado en el 2011”; y las “Líneas de investigación del juego motor y modelos de estudio en el ámbito de la Educación Física española (1990-2007)²⁸”, publicación compartida con Carmen Trigueros Cervantes en el 2008.

Asimismo José Devís y Carmen Peiró Velert que en 1992 publican el libro “Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados²⁹”, cuya propuesta se manifiestan de acuerdo a tres aspectos importantes de la Educación Física como son la salud, los juegos y el curriculum.

Juan Granda Vera, Rafael Domínguez, y Said El Quariachi Anán, en 1999 realizan una investigación sobre el juego popular y tradicional, del cual publican el libro “El juego popular y tradicional como mediador intercultural³⁰”, cuya propuesta educativa se realizó para favorecer las relaciones interculturales a través del juego, el respeto y la convivencia interétnica.

García Monge publica en el 2001 el estudio del “Juego motor reglado y transmisión de valores culturales³¹” y en el 2005 realiza su tesis doctoral en la Universidad de Valladolid, con el tema: “Desarrollo curricular del juego motor reglado en Educación Física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de Primaria³²”. También en el 2007 publica junto a Henar Rodríguez el artículo “Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas.: implicaciones para la Educación Física³³” y en el 2011 el artículo “Creación y modificación de juegos motores³⁴”.

Además constan otros autores con varias obras y publicaciones que de una manera u otra han contribuido al desarrollo del juego motor en España, entre ellos se hallan: Rosa Guitard, que en 1990 edita el libro “101 juegos no competitivos³⁵” en el

que aborda juegos que se pueden utilizar en diversos ambientes, con diferentes objetos y en edades con agrupaciones distintas; Antonio Méndez quien en 1994 publica el libro “*Juegos dinámicos de animación para todas las edades*”³⁶ en el realiza una selección de más de 130 juegos y dinámicas para utilizarlos en función de cada objetivo; Nicolás Garrote con su estudio “*Juegos populares. Análisis pedagógico y aplicación didáctica*”³⁷ publicado en 1999; Raúl Omeñaca y José Vicente Ruiz, también en 1999 editan el libro “*Juegos cooperativos y Educación Física*”³⁸ en el que se estudia el juego desde varios aspectos; Ulises Castro Nuñez en el 2001 realiza su tesis doctoral en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, con el tema “*Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina*”³⁹; Francisco Ruiz y María Elena García Montes en el 2001 divulgan el libro “*Desarrollo de la motricidad a través del juego*”⁴⁰, dentro del cual se desarrolla el juego de forma global (cognitivo, afectivo, social y motriz) desde el punto de vista psicopedagógico; y Jaume Bantulà y Josep María Mora publican en el 2002 elaboran el libro “*Juegos multiculturales*”⁴¹ en el que recopilan los juegos tradicionales más significativos de cada uno de los países de los cinco continentes.

Como argumento a resaltar, podemos mencionar que en la región de Aragón España el juego motor también ha sido investigado por varios autores que han ejercido su labor en las diferentes provincias en que se divide la región aragonesa, entre ellos destacan personajes como:

Luis Gracia Vicién, quien en 1978 publica el libro “*Juegos tradicionales aragoneses*”⁴², obra desarrollada en base a la cultura popular de Aragón, reformada, mejorada y actualizada en 1991, en el libro “*Juegos aragoneses. Historia y tradiciones*”⁴³, obra enciclopédica que simboliza la cúspide del saber sobre las expresiones y vocablos relacionados con los juegos de la región de Aragón.

José Antonio Adell Castán, ha trabajado también en este ámbito regional con importantes publicaciones entre las que pueden destacarse la realizada en el año 2004 sobre *“La Educación Física en la Escuela Rural: el caso de la provincia de Huesca”*⁴⁴. También junto a Celedonio García Rodríguez contribuyen con varias publicaciones al estudio del juego motor en Aragón. Entre ellas y a modo de ejemplo pueden citarse *“Pedestrismo lúdico-competitivo en el Altoaragón”*⁴⁵ escrito en 1984; *“El pedestrismo en Aragón”*⁴⁶ editado en 1987; *“Los juegos tradicionales aragoneses, patrimonio etnológico: aplicaciones didácticas”*⁴⁷ estudio realizado en 1998; *“El fenómeno deportivo en Aragón: del juego tradicional al deporte moderno”*⁴⁸ publicado en 1999; *“Las corridas de pollos”*⁴⁹ por el Jiloca, publicación efectuada en el 2007 y *“Las carreras pedestres en el Bajo Martín”*⁵⁰ ejecutada en el año 2008. Además en el año 1998 realiza su tesis doctoral titulada *“Los orígenes del deporte en Aragón: Aproximación retroceso del juego tradicional e inicio y expansión del fenómeno deportivo”*⁵¹.

Finalmente tenemos al autor Fernando Maestro Guerrero, que junto a Alfredo Larraz Urgelés en 1991 publican el libro. *“Juegos tradicionales aragoneses en la escuela”*⁵², y en 1996 de su autoría plasma el libro *“Del tajo a la replaceta: juegos y divertimentos en el Aragón rural”*⁵³, y en el mismo año realiza la publicación científica *“Los juegos y deportes tradicionales aragoneses: fuentes y métodos de investigación”*⁵⁴. En coordinación con Rafael Gericó Lizalde; Mas adelante en el 2006 realiza una publicación sobre *“El Museo del Juego de Campo. Una experiencia para la recuperación de los juegos tradicionales a través del desarrollo rural”*⁵⁵; en el año 2009 desarrolla el estudio *“Hablemos de ellas. Las mujeres y su espacio lúdico en el medio rural”*⁵⁶ y por último en el 2013 publican el artículo *“Juegos populares o la tradición de jugar”*⁵⁷.

1.2.2. Investigaciones del juego Motor en Ecuador.

En Ecuador no se tiene constancia de la existencia de investigaciones de rigor específicas vinculadas directamente con el juego motor ni tampoco referidas a la evolución de los juegos considerados tradicionales o autóctonos.

La primera investigación que incluye una parte vinculada con los juegos populares fue realizada por el antropólogo, folclorista y ensayista brasileño Paulo de Carvalho Neto, quien en 1967 publica el libro “*Geografía del folclore Ecuatoriano*”⁵⁸, donde se recoge información general sobre la tradición de las diversas provincias del Ecuador de los años 60, en el que se incluyen los diferentes juegos considerados populares en esa época.

La segunda investigación que se realiza acerca de los juegos que se practicaban en el Ecuador surge como consecuencias de la firma en 1994 del denominado “Convenio Ecuatoriano – Alemán”, y se aparece reflejada en el libro publicado como resultado del trabajo desarrollado con la denominación de “*Guía Didáctica 1 Juegos rondas y canciones*”⁵⁹, que sirvió de base para planificar las diversas unidades didácticas en las que intervenían los juegos. En dicho tratado no aparece ninguna alusión a los aspectos históricos que los sustentan ni a la procedencia de los mismos.

También en la página web del Ministerio del Deporte ecuatoriano⁶⁰ se muestra un documento en el cual se referencian algunos juegos tradicionales y algunas actividades indígenas considerados en el texto como juegos y deportes autóctonos que se practican en todo el Ecuador. En relación a la historia o procedencia de los juegos tradicionales tampoco existe una investigación que profundice en el tema.

En lo que respecta a la región Costa, existe dos publicaciones en las que se describen diferentes juegos considerados populares y tradicionales. En la primera, fechada en 1984, consta como autora Mireya Ramírez de Morejón y lleva por título

“*Folklore de la zona norte de Esmeraldas*”⁶¹”. En la misma se citan varios juegos que se practicaban en esta provincia de Ecuador. La segunda, escrita por la Master Leonor Patricia Ortega Ramírez en el 2016 con el tema: “*Proyectos Educativos para la inclusión de juegos tradicionales en la Educación Inicial y Primer año de Educación Básica*”⁶²”, realiza una recopilación de juegos que deben practicarse en los primeros niveles de la Educación, describiendo en cada uno de los juegos, la edad de los participantes, los elementos para el juego, los pasos para jugar y los objetivos. En relación a la historia y procedencia de los juegos nombrados, tampoco se hace mención en ningún apartado de la misma.

No obstante, existen algunas publicaciones realizadas por expertos extranjeros sobre el modo de vida de los indígenas que habitan actualmente en partes de esta región del Ecuador, entre ellos destaca el trabajo realizado por el Canadiense Samuel Alfred Barrett, que en 1994 publicó el libro “*Los indios Cayapas del Ecuador*”⁶³” a partir de la información obtenida entre los años 1908 y 1909. En el mismo se analizan las formas de vida de los indígenas Cayapas o Chachis, apareciendo descritos varios juegos practicados por este pueblo. De igual forma el investigador Finlandés Rafael Karsten en torno a 1935 realiza un estudio en el que se relata la vida de los indígenas Shuar, pero no aparece publicado en español hasta 1998 con el título “*La vida y la cultura de los Shuar*”⁶⁴”. En dicha publicación aparece información sobre un juego que se asemeja al juego de la gallinita ciega, denominado “yupingrama”, juego ancestral practicado por los indígenas de esta región.

Sobre las muestras arqueológicas de los juegos practicados por los indígenas que habitaron el territorio correspondiente a lo que actualmente se corresponde con Ecuador, puede señalarse que hasta la fecha no se han hallado referencias lo suficientemente contundentes como para afirmar con rotundidad que alguno de los

restos hallados pudiese pertenecer al material necesario para la realización de un juego motor. En este sentido, en la entrevista mantenida con Melvin Hoyos Galarza, Director de Cultura y Promoción Cívica del Municipio de Guayaquil, y ex Director del Museo del Banco Central del Ecuador, acerca de los juegos ancestrales practicados por los indígenas de esta región antes de la llegada de los españoles a tierra americana, afirmaba que “no existen ninguna evidencias de estos juegos”, hecho confirmado por el arqueólogo Javier Veliz Alvarado, destacado personaje en el ámbito de la investigación arqueológica vinculada con Ecuador, quien confirma que en la actualidad en la región Costa de Ecuador no existen evidencias arqueológicas que destaquen algún juego motor practicado por los ancestros indígenas.

1.3. Aproximación conceptual.

Para poder centrar el objeto de la investigación, es necesario abordar en este apartado las claves necesarias que contribuyen a sustentar los cimientos del trabajo propuesto, ubicado específicamente en el ámbito de la antropología cultural y que utiliza fundamentalmente, en este caso, técnicas de investigación histórica y sociológica. El enfoque antropológico también contribuye, a facilitar la comprensión del espacio que ha ocupado y ostenta en la actualidad el juego motor en los territorios que se analizan y comparan.

1.3.1. Antropología cultural.

Como afirma Aguirre (1995)⁶⁵, la Antropología cultural es una parte de la antropología general que contiene dos enfoques concretos; por un lado estudia al ser humano como ser viviente en relación dinámica con otros seres vivos dentro del reino animal, y por otro lado describe las transformaciones específicas de sus acciones como sujeto creador de cultura. En una u otra orientación esta parte de la antropología se centra en los efectos de la cultura sobre el medio y la re- actuación de esta sobre aquella, es decir combina las dos categorías, la de especie humana y la de cultura sobre las transformaciones del medio.

La antropología cultural es considerada también como el estudio de las diferentes culturas humanas, describiendo, manifestando, considerando e interpretando, sus semejanzas y diferencias entre los grupos humanos (Kottal, 2002)⁶⁶.

De igual forma se encarga del estudio de la conducta y el comportamiento no instintivo del ser humano conducidas mediante reglas modelos y valores. Interesándose específicamente en la explicación científica de la actuación humana dentro de la sociedad a la que corresponde (Jiménez, 1979)⁶⁷.

Aunque por tradición sea una disciplina centrada en la sociedad primitiva o de dimensiones reducidas, la antropología cultural se ha interesado igualmente por grupos sociales más complejos, desde la tribu y la jefatura hasta el estado urbano (Blanchard y Cheska, 1986)⁶⁸.

Las ciencias o gran parte de ellas parecen pasar por tres etapas principales tales como: la descriptiva, la deductiva y la axiomática. Asimismo en el campo de la etnohistoria y de la historia se establecen cuatro niveles como son la observación, la descripción, la explicación y lo teórico, aplicables a las sociedades del presente y del pasado (Alcina, 1974)⁶⁹.

Para el pasado remoto o para el pasado que solo podemos conocer por los restos de cultura material, se utiliza la arqueología. Para el presente que el antropólogo puede observar directa y personalmente, contamos con el método etnográfico (Jiménez, 1979)⁷⁰.

1.3.2. Arqueología.

Es un método de la antropología cultural que estudia las culturas del pasado, cuya base se centra en la “cultura material” o restos materiales en los que el ser humano ha dejado huellas. Le interesan no solo los productos o restos de hombre del pasado sino, por encima de todo el mismo hombre y su comportamiento social según puede inferirlo del análisis de tales restos. De esta forma la arqueología actúa como método complementario de los demás y contribuye a la realidad de una antropología cultural como nivel superior para la interpretación de los fenómenos socioculturales (Jiménez, 1979)⁷¹.

Entre las especializaciones de la arqueología destacan los análisis líticos y de cerámicas, la paleontología, la paleobotánica, la paleozoología y la palinología, todas ellas valiosas por su contribución al conocimiento global del pasado (Blanchard y Cheska, 1986)⁷².

La arqueología añade también una dimensión crucial. Desenterrando los vestigios de culturas de épocas pasadas, los arqueólogos pueden estudiar amplias secuencias de la evolución social y cultural bajo diversas condiciones naturales y culturales. Su aportación a la comprensión de las características actuales de la existencia humana y al contraste de las teorías de la causación histórica es imprescindible (Harris, 1990)⁷³.

Se distingue, por tanto, una “arqueología literaria”, es decir aquella que estudia los textos antiguos, y una “arqueología artística” cuyos material de estudio son los propios monumentos, y que abarca, a su vez, “la Arquitectónica, la Plástica, la Gráfica, la Glíptica, la Numismática, la Epigráfica, la Tereutica, la Dacthyliothea, la Iconología, la Simbología, la Diplomacia, la Heráldica y otras auxiliares” (Castellanos, 1844)⁷⁴.

1.3.3. Etnología.

La etnología es sin duda el método más caracterizado y de mayores posibilidades en la antropología cultural. Puede afirmarse que la antropología comenzó siendo etnología. Es decir, interés, atención, estudio por el comportamiento del hombre en sociedad, por sus instituciones sociales, por sus normas y sistema de valores, pero todo ello referido al hombre actual, a las sociedades contemporáneas, al investigador (Jiménez, 1979)⁷⁵.

Lévi Strauss (1958)⁷⁶, expresa que la etnología y la antropología comienzan preocupándose por las sociedades salvajes o primitivas. Pero esto es algo "que la historia ha querido". Añade: también otras ciencias comparten ese interés como si quisiera descargar a la etnología de esa responsabilidad en exclusiva, y que, por otra parte "se asiste a un curioso fenómeno: que la Antropología se desarrolla a medida que las sociedades salvajes desaparecen".

Hace unos años se consideraba que la etnología era el estudio de las sociedades "sin escritura" o "sin mecanizar", por no decir "primitivas"... Pero enseguida se rechazó el término "primitivo" por sus connotaciones peyorativas y porque el pensamiento de los autores del siglo XIX lo vinculaba a la idea de sociedades cercanas al estado de naturaleza, "salvajes" o "bárbaras"... Puesto que lo "primitivo" desaparece del vocabulario de las ciencias humanas y los pueblos a los que así se califica están en vías de desaparición, cabe preguntarse si el objeto de estudio de la etnología sigue siendo válido (Lombard, 1997)⁷⁷.

Dittmer (1960) escribe en la "Introducción" de su libro Etnología general, que históricamente la Etnología que es considerada, desde luego, como ciencia autónoma comienza en virtud de la *"capacidad de captar el fenómeno extraño de pueblos y culturas diferentes"*⁷⁸.

1.3.4. Cultura.

La cultura es definida como el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar, es decir, su conducta (Harris, 1990)⁷⁹.

Se expresa sobre todo en la conducta individual y existe solo en la acciones de la gente, pero trasciende al individuo porque la cultura existía antes de su nacimiento y sigue existiendo después de su muerte (Hoebel, 1973)⁸⁰.

La cultura también consiste en esquemas explícitos e implícitos del y para el comportamiento adquiridos y transmitidos con la mediación de símbolos (Kroeber y Kluckhohn, 1952)⁸¹.

Malo González, señala que el ser humano, no es solamente creador de cultura, sino que a su vez necesita de ella. Su conducta está determinada por las ideas, dogmas y modelos que rigen al grupo en el que se desarrolló y responde a un proceso independiente de su estructura genética; por tanto, es ajeno al curso de la transmisión hereditaria, sin olvidar que dicha organización biológica le impone límites y condiciones (Malo, 2006)⁸².

En un sentido etnográfico, la cultura, es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad. La condición de la cultura en las diversas sociedades de la humanidad, en la medida en que puede ser investigada según principios generales, constituye un tema apto para el estudio de las leyes del pensamiento y la acción humana (Tylor, 1871)⁸³.

La cultura también se la puede considerar, como el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos, que caracterizan a una

sociedad o a un grupo social. Engloba no sólo las artes y las letras, sino también los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. La cultura da al hombre la capacidad de reflexión sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. Por ella es como discernimos los valores y realizamos nuestras opciones. Por ella es como el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevos significados y crea obras que lo trascienden (UNESCO, 1982)⁸⁴.

Cultura es a la vez todo aquello que una comunidad ha creado y lo que ha llegado a ser gracias a esa creación; lo que ha producido en todos los dominios donde ejerce su creatividad y el conjunto de rasgos espirituales y materiales que, a lo largo de ese proceso, ha llegado a modelar su identidad y a distinguirla de otras (Malo (2006)⁸⁵.

1.3.5. Investigación Socio - Histórica.

La palabra Historia, ha designado tradicionalmente dos cosas distintas: la historia como realidad en la que el hombre está inserto y, por otra parte, el conocimiento y registro de las situaciones y los sucesos que señalan y manifiestan esa inserción (Aróstegui, 1995)⁸⁶.

Durante la Edad Antigua, el objeto de estudio de la historia se confundía con el de la antropología, y no fue hasta la Edad Media que se discutió sobre la conveniencia de introducir un carácter práctico a la disciplina; no obstante, el pensamiento propio de la época hizo que la historia se orientara a la crónica, estudio de la vida de los santos y a la historia universal. Con la Ilustración se crearon las bases que la proveyeron de un método mucho más crítico. Así, la función del historiador debía incluir, además de la acumulación de datos, un esfuerzo para analizar los acontecimientos y describir su naturaleza (Martínez y Guerrero, 2007)⁸⁷.

Ya en el siglo XVIII, Voltaire empeñado en escribir la historia de la Europa Occidental, expresaba:

"Quiero escribir una historia pero no de guerras sino de sociedades y averiguar cómo vivieron los hombres en el seno de sus familias y cuáles fueron las artes que comúnmente cultivaron... Mi objetivo es la historia de la vida espiritual del hombre y no la crónica detallada de sucesos sin importancia... Tampoco me preocupa la historia de los grandes señores... Lo que deseo saber es cómo ha pasado el hombre del estado de barbarie al de civilización" (Friede, 1964)⁸⁸.

Hayden White, ha señalado que en la actualidad el término historia se aplica a:

"los acontecimientos del pasado, al registro de esos acontecimientos, a la cadena de acontecimientos que constituye un proceso temporal que comprende los acontecimientos del pasado y del presente, así como los del futuro, a los relatos sistemáticamente ordenados de los acontecimientos atestiguados por la investigación, a las explicaciones de esos relatos sistemáticamente ordenados, etc." (White, 1992)⁸⁹.

La Historia como ciencia, y en consecuencia la metodología que le es propia,

se orienta no solo a la descripción y análisis de los fenómenos sociales, sino también a la búsqueda de explicaciones (Le Goff, 2001)⁹⁰.

Las investigaciones históricas permiten conocer y reflexionar sobre un fenómeno, considerando resaltar los conceptos e hipótesis y la comprensión de las relaciones de la Historia con el Tiempo, con la memoria o con el Espacio. En este sentido, dos importantes estructuras necesitan ser de dominio de aquellos que se interesan por este tipo de producción, los estudios históricos. Se trata de la teoría y de la metodología de la historia (Barros, 2013)⁹¹.

No obstante, el historiador Henri Pirenne escribe:

"El objeto de la investigación histórica es la evolución de la sociedad humana en el espacio y en el tiempo. Esa evolución es el resultado de billones de actos individuales. Pero mientras estos sean exclusivamente individuales, no pertenecen al dominio de la historia, la que solo debe tomarlos en cuenta cuando estén relacionados con movimientos colectivos o hayan influido sobre la colectividad" (Friede, 1964)⁹².

1.3.6. El Juego desde el punto de vista de la antropología cultural.

El interés de la antropología cultural por el juego como fenómeno social se remonta a los comienzos de la antropología, brindándose algunos abordajes del marco del juego sobre aspectos de la sociedad. En este sentido Marck Bekoff (1972)⁹³, manifiesta que el juego social es el comportamiento que se observa en las interacciones sociales que comportan una disminución de la distancia social entre los protagonistas, en ausencia de toda investigación social o de comportamientos agonísticos (ofensivos / defensivos) o pasivos / sumisos por parte de los miembros de una díada (triada, etc.), aunque tales acciones puedan ocurrir como actos derivados durante el juego.

Otro autor que estudió el juego desde el punto de vista antropológico fue Stewart Culin, quien es el creador de la ciencia de los juegos. Su obra, Juegos de los indios norteamericanos (1903) señala la importancia del juego en el desarrollo de las culturas de los pueblos indígenas (Blanchard y Cheska, 1986)⁹⁴.

Para Edward Norbeck en el juego su comportamiento se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia (Norbeck, 1974)⁹⁵.

Fue Burnett Tylor uno de los primeros en reconocer la importancia del juego como tema de investigación, aportando para su estudio una clasificación de los juegos y su participación en el debate sobre el origen, la evolución y distribución de los mismos (Blanchard y Cheska 1986)⁹⁶.

Miguel de Unamuno (1998) evidencia en un fragmento literario escrito a principios del siglo XX, la relación existente entre el juego y la antropología:

“Donde se ha comparado a los niños con los salvajes y a las asociaciones infantiles con las sociedades primitivas, y corren por ahí al respecto libros llenos de noticias acerca de las costumbres o los juegos de unos y de otros, cotejándolos mutuamente. Y así como en la semilla dicen que se ve ya el germen del árbol adulto, así hay quien en los juegos de la infancia llega a ver la complicada trama de la sociedad”⁹⁷.

Para Roger Caillois (1958)⁹⁸, el juego es una acción u ocupación voluntaria que se ejerce dentro de ciertos límites preestablecidos en el tiempo y en el espacio y de acuerdo con unas reglas aceptadas libremente, pero que obligan a una estricta observancia; que encuentra su finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser "algo distinto" de la vida normal.

La realidad “juego” abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón la limitaría al mundo de los hombres. La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo. Todo ser pensante puede imaginar la realidad del juego, el jugar, como algo independiente, peculiar, aunque su lenguaje no disponga para designarlo de ningún vocablo general. No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no (Huizinga, 2007)⁹⁹.

John Loy, define los juegos como “toda forma de competición lúdica cuyos resultados dependen de las destrezas física, la estrategia o la suerte, concurriendo las tres separadas o conjuntamente” (Blanchard y Cheska, 1986)¹⁰⁰.

1.3.6. Los juegos tradicionales.

Son aquellos juegos que perduran como símbolos importantes de la cultura popular de un pueblo, región o país, transferidos oralmente de abuelos a padres, de padres a hijos o de niños grandes a niños pequeños en sucesión de descendencia.

Los juegos tradicionales son derivaciones provenientes de actividades laborales o de naturaleza mágico-religiosa, donde las reglas han surgido del mutuo acuerdo de los participantes y, por ende son cambiantes, adaptables y flexibles.

Frecuentemente suele surgir problemas a la hora de diferenciar varios términos como juego tradicional, juego popular, y deporte tradicional. En este sentido varios autores han definido estos juegos, atendiendo únicamente a una nominación específica que ayude de una manera u otra a diferenciarlos.

Con respecto al juego tradicional Renson y Smulders (1978)¹⁰¹ lo precisan como *“Juego local, activo, de carácter recreativo que requiere destreza física, estrategia o alguna combinación de las tres”*.

De la misma forma Trigo (1994) recurriendo al término “tradición” lo define como:

*“Aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos, y de hijos a nietos; de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita”*¹⁰².

También Genérela y Plana (1996). realizan otra definición apropiada al juego tradicional, *“juego practicado por generaciones, dentro de una comunidad más o menos extensa, que se encuentra arraigado a una cultura dada y que por lo tanto nos habla de la forma de ser y sentir de la gente de una región”*¹⁰³.

Moreno Palos (1993) haciendo referencia a lo ancestral, manifiesta que los juegos tradicionales son aquellas *“actividades lúdicas de carácter local y ancestral que*

proviene de la presión de generaciones anteriores y que poseen un marcado carácter cultural desde el punto de vista antropológico”¹⁰⁴.

Respecto al concepto de juego popular, indicar que el adjetivo popular, significa o representa a algo que pertenece o es relativo del pueblo. Por ello Rafael Gericó (1990) lo define como aquel juego que:

*“Se origina en un lugar geográfico concreto (autóctono) y se constituye o nace del pueblo (**popular**) como actividad de apuesta o rivalidad, si este juego se trasmite de generación en generación se convierte en **tradicional** al ser jugado durante muchos años y convertirse en parte de una cultura, aportando el valor de conectar directamente con la raíz del comportamiento humano de cada sociedad”¹⁰⁵.*

Con este mismo sentido Torres Guerrero (1993) lo refiere como los juegos que *“son practicados por las masas y no necesariamente son juegos tradicionales, aunque con el tiempo pueden llegar a perpetuarse”¹⁰⁶.*

A diferencia de los anteriores autores, Trigo (1994)¹⁰⁷ argumenta que a lo largo de la historia esta diversidad entre el juego popular y el tradicional proviene de las clases sociales, donde el juego popular era realizado por el pueblo o plebeyos y el juego tradicional era característico de la nobleza de aquellos tiempos, y que en la actualidad no tiene sentido este tipo de diferenciación.

Por su parte Adell (1998), realiza una diferencia clara entre lo que es el juego popular (juego tradicional) y el deporte tradicional, de los cuales señala que:

*“... el **juego popular**, es el que con carácter **tradicional** deriva de actividades laborales o mágico rituales y que no están reglamentado ni en las normas de juego, ni en las herramientas a utilizar ni el terreno donde se juega. Por el contrario el **deporte tradicional** nace por evolución del anterior y si está reglamentado en sus normas, en sus instrumentos que utiliza y en las medidas y características del espacio donde se juega”¹⁰⁸.*

Del mismo modo Jean Claude Marchal (1990) efectúa una diferenciación distinta entre el juego y el deporte de acuerdo a dos criterios, como son la motricidad y el grado de codificación o reglamentación, del cual sostiene que, *“los deportes son un*

subconjunto de los juegos y el juego una eventualidad, un paréntesis, una perversión del deporte serio”¹⁰⁹.

Para José Antonio Adell (1998) una de las principales características del juego tradicional es,

*“... que sus participantes no **entrenan** para mejorar, como ocurre en el deporte. Su mejora viene por la participación continuada en competiciones. (...) Sin embargo, a medida que algunos juegos han ido deportivizándose, han aparecido en el mismo los **profesionales** (lanzadores de barra, corredores de pollo, jugadores de pelota, etc.”¹¹⁰*

Según María Carmen Mairal (1987), otra característica importante del juego es la oralidad generacional, y que:

*“Ciertos juegos son casi universales, pero existen en cada país, y casi se diría que en cada zona o aldea, variaciones o derivaciones. Esto comporta un fenómeno de **aculturación** o transmisión de culturas a través del contacto entre grupos (bien sea por sincretismo-modificación o interpretación de un modo de cultura foránea, para adaptarla a la propia o por selección de rasgos de esa cultura compatibles con la propia), que se aprecia en los juegos tradicionales. Hemos comprobado como juegos convenientes de otra región, fundamentalmente a través de la emigración se ha adaptado al medio ambiente receptor con ligeras modificaciones y se practican actualmente”¹¹¹.*

Para Pierre Parlebas (1989), los juegos tradicionales forman parte de un patrimonio cultural, del cual afirma que:

“Los juegos constituyen por sí mismo un auténtico patrimonio cultural. Es habitual localizar la noción de patrimonio en producciones arquitectónicas, literarias o artísticas. Conviene con certeza añadir las producciones lúdicas, que son la viva ilustración de las costumbres de una época y de ciertos valores de una comunidad”¹¹²

Del mismo modo Pére Lavega (1995), sostiene que el patrimonio lúdico es uno de los símbolos más destacados de la identidad de un pueblo, tal como se expresa en la referencia siguiente:

“Los juegos populares/tradicionales se conocen con nombres y codificaciones bien diferentes en la variada geografía del territorio español y de las localidades catalanas. Hasta un determinado juego puede

practicarse en dos localidades próximas con reglas bien dispares. Precisamente este universo de prácticas tan plural se ha de entender como una parte importante del patrimonio cultural que poco a poco se ha ido consolidando en cada uno de los colectivos humanos que han coincidido en un mismo espacio y en unas mismas coordenadas temporales”¹¹³.

1.3.7. Los juegos Motores.

Puede considerarse imprescindible al iniciar este trabajo determinar con claridad a qué hace referencia el término “juego motor”, contraponiéndolo a otros tipos de juegos que aparecen documentados en el período de tiempo estudiado, y también estableciendo las características que permiten concretar su naturaleza. Ya en 1986, el diccionario de Ciencias del Deporte de Santillana (1983)¹¹⁴, lo definía a partir de dos rasgos fundamentales que obligatoriamente debería incluir: *“la motricidad y la actividad social”*. Gil y Navarro en el (2005) ampliaron este concepto al considerarlo *“una organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales y deportivos”*¹¹⁵. Esta definición incluye el concepto de “conducta motriz significativa” proveniente del ámbito de la Praxiología, así como la importancia de poner en valor los diversos ámbitos (educativo, cultural, ocio...) de los que participa el juego motor en función de los fines que se persiguen al ponerlo en práctica.

1.4. Hipótesis y Objetivos de la investigación.

1.4.1. Hipótesis.

El pensamiento acerca del juego motor ha evolucionado y en consecuencia somos partícipes de fuentes de información que servirán de base para sustentar la hipótesis de esta tesis. Tomando en cuenta que el juego motor constituye un objeto de estudio de tipo social cualitativo y consecuente con las afirmaciones de Soler y Enrique (2012)¹¹⁶, sobre la factibilidad de la hipótesis en una investigación cualitativa, por tanto se plantea la siguiente hipótesis:

“Los juegos motores pertenecientes a la región Costa de Ecuador y los propios de la región de Aragón España tienen vínculos de diferente índole evidenciados tanto en su evolución histórica, en su presencia en ámbito educativo y en el contexto social actual que los engloba en ambos países”.

1.4.1. Objetivos.

Para lograr comprobar la hipótesis planteada resulta necesario plantear una serie de objetivos intermedios que van a permitir avanzar en este fin. Son los siguientes:

- ❖ Estudiar los juegos motores en su conjunto para determinar su importancia como valor cultural en España y Ecuador, mediante el análisis de fuentes bibliográficas.
- ❖ Valorar los vínculos e influencias existentes en los juegos motores practicados en Ecuador y en España, a lo largo del proceso de evolución vivido en ambos países.
- ❖ Analizar las posibles vías de transmisión de los juegos motores entre España y Ecuador, detectando los pertenecientes inicialmente al ámbito de influencia de cada país de Europa y América.

❖ Analizar la presencia de los juegos en la normativa legal que rige la organización del sistema educativo en su diferentes niveles de organización (básico, bachillerato, universidad).

❖ Analizar el desarrollo real que tienen los juegos motores como contenidos abordados en el área de Educación Física de ambos países y la importancia que los docentes otorgan a los mismos en la actualidad.

❖ Valorar la coherencia entre lo establecido en la normativa legal y lo que realmente se realiza en la formación de los docentes especialistas en Educación Física en Ecuador y en España.

1.5. Metodología.

Para el cumplimiento la hipótesis planteada, la investigación utiliza una metodología cualitativa con un enfoque de análisis interpretativo asociado de los juegos motores practicados en la región Costa de Ecuador y la región Aragonesa de España. Se presentan las referencias teóricas de comparación con las que se pretende poner de manifiesto la vinculación entre los juegos motores de uno y otro país como elementos constitutivos de ambas culturas así como su presencia en el desarrollo social actual y su importancia en el ámbito educativo en concreto.

En este sentido (Ugalde y Balbastre 2013), consideran que:

“Los enfoques cualitativos sirven para comprender la realidad social, porque dejan de lado las visiones unificadas que no se pueden aplicar al hecho social donde no hay leyes generalizadas, sino sentimientos, pensamientos e historia de los actores sociales que son captados a través de sus testimonios”¹¹⁷.

Por lo tanto, el juego motor, como elemento social puede y debe ser abordado desde esta perspectiva. Borboa (2012)¹¹⁸, pone de manifiesto que el método cualitativo se aconseja cuando se estudia un fenómeno de la vida social donde se recogen datos de observación participativa, entrevistas a profundidad análisis textual y transcripciones. De esta manera abordaremos el estudio propuesto en las respectivas regiones de Ecuador y de España.

De acuerdo con Pérez (2004)¹¹⁹, la investigación cualitativa es utilizada por diferentes disciplinas, como la sociolingüística, la antropología, la pedagogía, la sociología, las ciencias políticas y en nuestro caso la actividad física y el deporte. Con esta investigación se procederá al análisis documental de: materiales y estudios realizados sobre juegos motores en Ecuador y España; materiales y estudios de la cultura de ambos países; estudios que demuestren la influencia mutua en la relación de los dos países; el análisis de la normativa legal referida a los juegos en general y al

sistema educativo y por último se analizará la situación actual del juego en ambas regiones a partir de la realización de entrevistas sistematizadas y/o abiertas en profundidad a personas relevantes de ambos países en el ámbito del juego popular y de la cultura.

Para recopilar la información de las diferentes fuentes históricas y legales de la realidad en cada una de las regiones, se han utilizado las técnicas propias de cada una de las disciplinas implicadas; en el caso de las vinculadas con la sociología, se realizaron, como ya se ha indicado las “entrevistas en profundidad”, transcribiendo posteriormente el discurso grabado de las diferentes personas seleccionadas que bien por su edad, ubicación geográfica, conocimiento del tema abordado, etc., pudieran aportar información y reflexión al trabajo descrito. Los testimonios orales se recogieron tanto en la región Costa de Ecuador y de la región de Aragón en España.

1.5.1. Metodología de Investigación Histórica.

Para indagar la Edad Media de Europa, la América Precolombina y la segunda parte de la investigación los documentos legales, se han utilizado deferentes técnicas pertenecientes a la investigación histórica.

En el caso de la primera parte, correspondiente con el estudio del juego motor de los dos periodos en que se divide la Edad Media de Europa, se ha trabajado con documentos provenientes de fuentes directas (documentos contemporáneos de la época estudiada) como libros, crónicas, manuscritos, etc. no interpretados; y por otro lado se ha utilizado las fuentes indirectas, que se corresponden con otras investigaciones asociadas o no al juego, juego motor y juego tradicional que aludan a este periodo histórico.

En el caso de la América Precolombina se han utilizado las fuentes documentales de la época, principalmente las crónicas, cartas, y otro tipo de documentos elaborados por los primeros descubridores y/o colonizadores; así como la información aportada por otras investigaciones que de modo directo hacen alusiones directas o indirectas a los juegos motores.

Para la segunda parte de la investigación se ha recopilado y analizado la normativa legal del Sistema Educativo Español y del Sistema Educativo Ecuatoriano, con el fin de valorar la presencia e importancia que ha tenido el juego motor durante el periodo temporal que abarca el estudio.

Conviene también considerar la existencia de una serie de dificultades halladas en el camino, y que de una manera u otra entorpecieron el trabajo investigativo hacia la búsqueda de la información de los juegos motores de cada uno de los dos periodos históricos estudiados (Edad Media y América Precolombina), las cuales se abordarán con mayor detalle en cada uno de los apartados siguientes que las abordan

especificamente.

1.5.1.1. Fuentes documentales y metodología aplicadas al estudio del juego motor en la Edad Media Europea.

Si como (Delgado, 2010)¹²⁰ afirma, la diferencia entre la Prehistoria y la Historia reside en la presencia de documentación escrita elaborada para dar constancia de hechos que se desea perduren en el tiempo, puede considerarse que en el período estudiado (la Edad Media) existen fuentes escritas elaboradas para documentar el modo de vida de dicho momento histórico. Sin embargo, la importancia, riqueza y variedad de estos documentos escritos resulta por lo general insuficiente, por lo que el investigador debe utilizar todas las fuentes disponibles en su intento por recomponer los hechos que dibujan la realidad del momento histórico analizado.

Por otro lado, las fuentes escritas van apareciendo progresivamente en el desarrollo de las sociedades, por lo que en la época medieval resulta difícil estudiar aspectos vinculados con el modo de vida de los diferentes estamentos sociales basándose únicamente en este tipo de fuentes. Será necesario combinarlas con otro tipo de materiales documentales como pueda ser la iconografía o incluso la arqueología. De este modo, el conjunto de todas ellas puede dar lugar a la comprensión global del lugar y la importancia que el juego motor ocupó en este período histórico.

Respecto del tipo de fuentes a utilizar, si se atiende al objeto principal de la investigación centrado, como se ha señalado, en valorar la presencia e importancia de un fenómeno social como es el juego motor, presente en el devenir del ser humano durante todo el proceso de su evolución, la investigación histórica tradicional las clasifica en dos tipos: primarias o directas y secundarias o indirectas. Estas fuentes documentales formarán parte del primer grupo o del segundo atendiendo al propio objeto de la investigación. Es decir, si se estudia el juego motor en la Edad Media en sí mismo, como fenómeno aislado, puede afirmarse que no existen fuentes directas, ya que

no es posible que el investigador pueda observar directamente el desarrollo de una actividad lúdica medieval. Sin embargo, si se valora el fenómeno lúdico en un contexto social determinado, sí que pueden considerarse los documentos legales que delimitan o, en ciertos casos, prohíben su práctica como fuentes directas o primarias, ya que reproducen fiel y objetivamente la decisión del legislador y sus argumentos en contra de la actividad estudiada.

Del mismo modo, las alusiones al juego motor que aparecen en publicaciones de la época o “próximas” a la misma, pueden tener un valor como fuentes documentales diferentes de los estudios actuales que interpretan la realidad pasada. Conviene conocer la información que contienen pero resulta imprescindible acceder a las fuentes contemporáneas a la realidad analizada para, tras someterlas a un análisis riguroso, valorar e interpretar las aportaciones que ofrecen.

Respecto de las fuentes no escritas, la iconografía reflejada en el arte medieval, puede aportar información que contribuya al conocimiento de las prácticas lúdico-motrices del período estudiado. No obstante, dicha información debe someterse a un análisis de rigor en el que se contrasten las aportaciones que aparecen en capiteles, grabados, pinturas, etc. con las provenientes de las otras fuentes descritas.

La arqueología juega también un papel relevante, siendo utilizada por diferentes investigadores medievalistas. Es cierto que ni el juego en general, ni el juego motor en particular han aparecido como elementos centrales en los trabajos llevados a cabo en los últimos años. Sirvan de ejemplo las investigaciones arqueológicas sobre el Medievo centradas en la Península Ibérica (Izquierdo, 1994)¹²¹, sin embargo las publicaciones consecuencia de los estudios desarrollados presentan aportaciones interesantes, tanto directas como contextuales, que ayudan a comprender mejor este período de tiempo en el que se pretende analizar el rol ocupado por el juego motor.

La aportación combinada de todas estas fuentes permitirá ir dibujando progresivamente el contenido investigado, lo que contribuirá a un mayor conocimiento de la presencia e importancia del juego motor en este período histórico.

1.5.1.2. Fuentes documentales y metodología aplicadas al estudio del juego motor en la América precolombina.

Considerando que la investigación parte de las primeras referencias halladas que pueden dar información de las actividades lúdico-motrices realizadas por los habitantes de territorio americano que ocupa Hispanoamérica y finaliza, como ya se ha señalado, conforme el proceso colonizador va alterando el modo de vida de las culturas asentadas en dicho territorio, resulta lógico establecer que las fuentes de información serán más abundantes y precisas conforme el investigador se aproxime al período final en el que se puede contar con información escrita que bien, de modo directo, bien en actuaciones indirectas, deja entrever la importancia del juego en el modo de vida de las culturas investigadas.

No obstante conviene precisar que las referencias escritas sobre el juego motor en las sociedades precolombinas van apareciendo gradualmente en los documentos elaborados por los cronistas que recogieron las narraciones de los informantes nativos y que presenciaron en algunos casos directamente los hechos contados en el momento mismo de la exploración y colonización europea; o las que se reflejan en los diferentes documentos que regulan la organización social de los territorios colonizados. Su análisis permite conocer interesantes datos sobre el modo de vida de los indígenas y también sobre su pensamiento y sus creencias, siempre que sea sometida a una validación rigurosa. En este sentido, cuando el objeto principal del trabajo se concreta en un hecho singular, como es el caso del juego motor precolombino, la investigación que trabaja los datos recogidos de crónicas, notas, cartas, documentos legales, etc., no suele ser suficiente para explicar la realidad estudiada, por lo que resulta necesario combinarlas con otro tipo de materiales procedentes de otras fuentes como las que provienen de la arqueología o la iconografía para poder conseguir el resultado esperado, pues según

González y otros (2010) el estudio documental:

“...nunca constituye un trabajo cerrado y definitivo, sino que, a las posibles lagunas, errores e imperfecciones, hay que sumar desde el momento mismo de la realización su carácter efímero, dado que necesita una constante revisión y actualización de los contenidos”¹²².

La necesidad de contrastar la información proveniente de las fuentes primarias con la reflejada en otros trabajos contribuirá a incrementar el rigor de las afirmaciones que se expresen en las conclusiones y que contribuyan a otorgar mayor luz sobre la presencia e importancia del juego en este momento de la historia compartida.

Otra vía de acceso al conocimiento analizado proviene de los trabajos etnográficos basados en el modo de vida y valores de las culturas americanas tradicionales que han perdurado hasta el siglo XX, e incluso las que todavía coexisten con la sociedad occidental actual, que aportan información de interés permitiendo contrastar los datos recogidos de las fuentes anteriormente señaladas, por lo que su valor como fuente de investigación es innegable. En este sentido, el estudio de ciertas prácticas lúdico-motrices que han sido recogidas en investigaciones centradas en estas culturas tradicionales ha contribuido de modo decisivo a la hora de dar sentido a algunos datos procedentes de las crónicas elaboradas durante el período de la colonización.

La información aportada por las fuentes de investigación citadas provenientes en su mayor parte del método histórico han permitido conocer mejor el papel desempeñado por el juego motor en las culturas precolombinas, lo que favorece la comprensión de su presencia y potencial dentro de la cultura actual hispano-americana, ya que, como afirma Delgado “no es posible concebir un miembro de una comunidad social sin el conocimiento preciso de su historia”. (Delgado, 2010)¹²³.

1.5.1.3. El estudio del juego motor en la Normativa legal de Aragón - España y de la Costa de Ecuador.

La información requerida ha sido recogida de los documentos legales que regulan el desarrollo del Sistema Educativo y que referencian aspectos concretos de la organización práctica de los juegos motores tanto de España como de Ecuador. En el caso de la legislación de España, se ha realizado una búsqueda de las diferentes leyes y decretos que hacen alusión a la Educación, Educación Física y al juego en general; y en el caso de Ecuador se ha recopilado información en las distintas leyes que regulan la Educación Física o Cultura Física, en las múltiples Planificaciones Curriculares que han sucedido a lo largo del tiempo en el que se han diseñado propuestas educativas por parte de la política ecuatoriana, y en algunos documentos destinados específicamente a la regulación e impartición de la Educación Física del País americano.

1.5.2. Técnica de investigación social: la entrevista en profundidad o historia de vida.

Como afirma Ezequiel Ander (2011), se habla de investigación social cuando es:

“... referida a hechos, procesos o acontecimientos que se dan en el ámbito de la sociedad. Dentro del ámbito de las metodologías de intervención social (trabajo social, animación sociocultural y educación), el término tiene una connotación praxeológica: se trata de obtener conocimientos de la realidad sobre la que se va a actuar, en función de propósitos y objetivos prácticos”¹²⁴.

Desde sus orígenes, las ciencias sociales han pretendido respaldar el conocimiento generado por la investigación social, para que esta sea científicamente válida y confidencial. Con este sentido se han elaborado una serie de técnicas, normas, procesos, reglas y procedimientos para lograr resultados de excelencia y calidad, entre las que se encuentra la entrevista en profundidad.

La entrevista en profundidad llamada también entrevista abierta, es una técnica de recogida de información de carácter cualitativo. Taylor y Bogdan, (1990), han definido las entrevistas cualitativas en profundidad como:

“... reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros éstos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con su propias palabras. La entrevista en profundidad sigue el modelo de una conversación entre iguales, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas”¹²⁵.

También ha sido utilizada como una técnica de obtener información, mediante una conversación profesional con una o varias personas, para un estudio analítico de investigación o para aportar datos, ideas y reflexión en los diagnósticos o tratamientos sociales. La entrevista en profundidad implica siempre un proceso de comunicación en el transcurso del cual, ambos autores, entrevistador y entrevistado, pueden influirse mutuamente, tanto consciente como inconscientemente (Ruiz, 2012)¹²⁶.

Como técnica creadora de información primaria, presenta un sinnúmero de ventajas con respecto a otras técnicas y métodos de obtención de información, ya que es capaz de ofrecer el contraste cualitativo a los resultados obtenidos a través de procedimientos cuantitativos. Además este tipo de entrevista colabora de un modo más amplio la comprensión de los temas abordados. En este sentido Luis Alonso (1994), pone de manifiesto que:

“La entrevista en profundidad es... un constructo comunicativo y no un simple registro de discurso que “hablan al sujeto”. Los discursos no son así preexistentes de una manera absoluta a la operación de toma que sería la entrevista, sino que constituye un marco social de la situación de la entrevista. El discurso aparece, pues, como respuesta a una interrogación difundida en una situación dual y conversacional, con su presencia y participación, cada uno de los interlocutores (entrevistador y entrevistado) co-construye en cada instante ese discurso (...)”¹²⁷.

Según Oscar Zapata (2005)¹²⁸ se puede diferenciar tres tipos de entrevistas en profundidad:

1) Historia de vida y autobiografía sociológica: en este tipo de entrevista el investigador trata de captar las experiencias destacadas de la historia de vida de una persona y la visión que esta tiene de esas experiencias. El relato se realiza con las palabras del entrevistado. Lo que diferencia la historia de vida de las típicas autobiografías es que, el entrevistador solicita activamente el relato de las experiencias y la visión de la persona, o sea, el investigador orienta a la persona hacia los temas y problemas que está interesado en investigar.

2) Un segundo tipo de entrevista en profundidad, se orienta al conocimiento de acontecimientos y actividades que no se pueden contemplar u observar directamente. Aquí los entrevistados son informantes, como dicen los autores: “en el más verdadero sentido de la palabra”. Ejemplo: un reclusorio, una sala de operaciones, una reunión de un gabinete político, etc. Donde los informantes pasan a ser los ojos y oídos del investigador.

3) Un tercer tipo de entrevista permite la posibilidad de proporcionar una amplia gama de escenarios, situaciones o personas. Este tipo de entrevistas facilita que en un lapso relativamente breve se pueda estudiar un número relativamente grande de situaciones, personas o escenarios que interesan al investigador.

La “entrevista en profundidad” también denominada en otros manuales “historia de vida” o “autobiografía sociológica” es la que se ha utilizado como técnica de estudio en la parte indicada de la presente tesis doctoral, de tal forma que a partir del tema previamente planteado y desarrollado, los sujetos, en este caso personas relevantes en el ámbito del juego de ambos países, han aportado la información que posteriormente ha servido de base para elaborar el informe final que, organizado en unidades de información relevantes, justifica el rigor del proceder metodológico de la investigación cualitativa realizada.

Con esta técnica de investigación se ha recabado información acerca de los nueve bloques de contenido en los que se estructura la cuarta parte del trabajo y que corresponden a los siguientes bloques temáticos:

I: Su niñez en relación con el juego motor,

II: Motivos que le llevaron a orientar su interés vocacional hacia la investigación de los juegos motores,

III: La importancia del juego motor en la sociedad de ayer y hoy,

IV: El juego motor en la educación y Educación Física,

V: La relación del juego motor y deporte,

VI: Juego motor y grupo étnico,

VII: Implicación de las instituciones en el mantenimiento y recuperación del juego motor,

VIII: Concepto de paralelismo frente al concepto de interpretación de la historia con valores contemporáneos, y

IX: Sobre el origen del juego motor.

Se han registrado dieciséis entrevistas en total, seis de ellas realizadas a

expertos del juego motor de la región de Aragón (España), y las diez restantes a expertos del juego motor de la región Costa (Ecuador). Cabe resaltar que se han seleccionado informantes pertenecientes a diferentes provincias de cada una de las regiones de ambos países, aspecto que ha hecho más complejo el trabajo de campo pero que ha permitido obtener información más veraz respecto del estado del juego en el territorio analizado.

También es necesario destacar que previamente a la realización de las entrevistas en profundidad se efectuaron varias entrevistas piloto, las cuales sirvieron de entrenamiento del entrevistador y de reajuste de los temas y de las preguntas formuladas correspondientes a los diferentes bloques de contenidos establecidos.

1.5.2.1. Perfil de los entrevistados.

Los expertos entrevistados fueron seleccionados por ser considerados conocedores de la problemática del juego motor, tanto por su vínculo profesional, experiencia, o por su vinculación académica, de forma que pudieran proveer información relevante relativa al juego motor en la Región de Aragón (España) y de la Región Costa (Ecuador). De manera específica, las entrevistas se han realizado a representantes de los siguientes colectivos:

Por el lado de Aragón (España):

- Docentes que han impartido las asignaturas vinculadas con el juego motor y el juego y deporte tradicional en las Facultades de la Universidad de Zaragoza (Aragón).
- Representante perteneciente a la Federación Aragonesa de Juegos Tradicionales.
- Representante aragonés perteneciente a la Asociación Europea de los Juegos Tradicionales.

- Representante del Juego y Deporte Tradicional perteneciente a la Comarca del Jiloca.

Por el lado de Ecuador:

- Docentes que han impartido la cátedra de Juegos, Educación Física, o Recreación.
- Representantes de DINADER (Ex Dirección Nacional de Deportes y Recreación), y del Convenio Ecuatoriano – Alemán.
- Vice Decanos de Facultades de Educación Física Deportes y Recreación o Cultura Física de La Región Costa de Ecuador.
- Ex Decanas de Facultades de Educación de La Región Costa de Ecuador.
- Representante de grupo folclórico.

1.5.2.2. Método de recogida de información.

La parte de trabajo de campo de esta fase de la investigación ha consistido en la realización de dieciséis entrevistas en profundidad, como se ha indicado, a personas consideradas informantes capacitados por su conocimiento y vinculación con la situación actual del juego motor de cada región y país estudiados. Las entrevistas se han desarrollado dentro de un marco y un contexto de trabajo adecuados, de manera que se ha precisado de la presencia del entrevistador (persona que pregunta, solicita ampliaciones, expone el guion y, en su caso reconduce la entrevista) y de un entrevistado (informador que aporta la información requerida por el entrevistador). El entrevistador se ha preparado para esta tarea según instrucciones concretas que aparecen reflejadas en los manuales de metodología seguidos y citados.

De esta fase es necesario acentuar dos momentos destacados: el correspondiente con la elaboración y corrección del guion abierto como instrumento de

recogida de información, y el correspondiente al tiempo dedicado a la realización concreta de las entrevistas en profundidad.

Como ya se ha señalado, para construir una secuencia u orden en el discurso del entrevistado, se ha empleado un guion predeterminado compuesto por diferentes preguntas abiertas, diseñado a partir de la información recabada en las fases documentales de la tesis, y al que se han ido añadiendo los principales temas y subtemas que conforman el esqueleto de la conversación, para de este modo obtener la información detallada de cada uno de los nueve bloques de información en los que se ha estructurado . Cada uno de los bloques definidos ha perseguido un objetivo distinto en cuanto a la obtención de la información pertinente.

Cronológicamente las entrevistas se han establecido de acuerdo a la disponibilidad de cada uno de los informantes, habiendo en algunos casos la necesidad de realizar varios traslados para la consecución de la grabación completa de las mismas. Se ha aprovechado el período correspondiente a las estancias de investigación en España del doctorando para entrevistar a los expertos aragoneses, y su posterior regreso a Ecuador para la realización de las que requerían de los expertos de la Región Costa.

Respecto al medio de recogida de información, se ha utilizado en la grabación de las entrevistas en profundidad la aplicación de recogida de información sonora que aparece en el soporte digital del smartphone (teléfono móvil) Samsung, modelo J7 Neo. La transcripción de las mismas se ha llevado a cabo utilizando un ordenador portátil de la marca “Acer”, modelo “aspire/av”.

1.6.- Notas bibliográficas:

- ¹ Instituto Aragonés de Estadística 2017. En: http://www.aragon.es/DepartamentosOrganismosPublicos/Institutos/InstitutoAragonesEstadistica/AreasTematicas/01_Territorio/ci.01_Espacio_Fisico.detalleDepartamento?channelSelected=0 (Recogido el 19/07/2018).
- ² Datos del Padrón Municipal de habitantes de Aragón a 1 de enero de 2016. En: http://www.aragon.es/DepartamentosOrganismosPublicos/Institutos/InstitutoAragonesEstadistica/AreasTematicas/01_Territorio/ci.01_Espacio_Fisico.detalleDepartamento?channelSelected=0 (Recogido el 19/07/2018).
- ³ Cuadrat, J. M. 2004. El clima de Aragón. Departamento de Geografía y Ordenación del Territorio. Universidad de Zaragoza. Pág. 15.
- ⁴ Economía de Aragón En: http://www.aragon.es/VisitarAragon/Subtemas/ConoceAragon/Subtemas/ci.05_economia.detalleVisita?channelSelected=0(Recogido el 19/07/2018).
- ⁵ Instituto nacional de estadística y censos (INEC) 2010 En: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/> (Recogido el 10/07/2018).
- ⁶ Instituto nacional de estadística y censos (INEC) 2010 En: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/> (Recogido el 10/07/2018).
- ⁷ Instituto Oceanográfico Militar (INOCAR). En: https://www.inocar.mil.ec/docs/derrotero/derrotero_cap_I.pdf (Recogido el 10/07/2018).
- ⁸ Piernavieja, M. 1966. Depuerto, deporte, protohistoria de una palabra. Citius, altius, fortius, nº 1-2.
- ⁹ García serrano, R. 1974. Juegos y Deportes Tradicionales en España. Textos Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural. Universidad de Navarra, nº 14.
- ¹⁰ Moreno, C. 1992. Juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Alianza Editorial.
- ¹¹ Moreno, C. 1993. Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Gymnos Editorial.
- ¹² Trigo, E. 1989. 1989. Juegos motores y creatividad. Barcelona: Paidotribo.
- ¹³ Trigo, E. 1994. Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física, vol. I, II. Barcelona: Paidotribo.
- ¹⁴ Lavega, P. 1994. Ejercicios y juegos de iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Paidotribo.
- ¹⁵ Lasiera, G y Lavega, P. 1993. 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Paidotribo.
- ¹⁶ Lavega, P y Olaso, S. 1999. 1000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada. Barcelona: Paidotribo.
- ¹⁷ Lavega, P. 2000. Juegos y deportes populares-tradicionales. Barcelona: INDE.
- ¹⁸ Lavega, P. 2003. El juego en la educación física. En busca de una estrella Polar: Revista Tándem: Didáctica de la educación física, Nº 10, págs. 7-20.
- ¹⁹ Lavega, P y Lagardera, F. 2004. Conductas motrices introyectivas y conductas motrices cooperativas. Hacia una nueva Educación Física. Revista La ciencia de la acción motriz, págs. 227-251.

-
- ²⁰ Lavega, P y Lagardera, F. 2009. La investigación en los juegos tradicionales y en los juegos cooperativos. *Revista Investigación y juego motor en España* / coord. por Vicente Navarro Adelantado, Carmen Trigueros Cervantes, págs. 77-116.
- ²¹ Lavega, P. y otros. 2014. Juegos cooperativos e inclusión en Educación Física: *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte* 14(53):37-51.
- ²² Lavega, P. y Navarro, V. 2015. La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro: Días geniales o lúdicos (1626). *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 15 (59) pp. 489-505.
- ²³ Navarro Adelantado, V. 1995. Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas: análisis de la estructura de juego, edad y género. Tesis doctoral Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- ²⁴ Navarro, V, 2002. *El Afán de Jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- ²⁵ Navarro, V. 2006. 40 años de propuestas de juegos motores en Educación Física. Comparativa entre las propuestas tradicionales y modernas de libros manuales de juegos motores. *Revista de Educación*, 340, 787-808.
- ²⁶ Navarro, V. 2009. Investigaciones cuasi-experimentales acerca de conductas lúdicas en juegos motores de reglas, en V. Navarro y C. Trigueros (eds.) *Investigación y juego motor en España*. Lleida: Servicio de Publicaciones Universitat de Lleida, 325-368.
- ²⁷ Navarro, V. 2011. Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora*, 13 (1), 15-34.
- ²⁸ Navarro, V. y Trigueros, C. 2008. Líneas de investigación del juego motor y modelos de estudio en el ámbito de la Educación Física española (1990-2007) *Revista Iberoamericana de Educación* n.º 46/4 – 10.
- ²⁹ Devis, J., y Peiró, C. 1992. *Nuevas perspectivas curriculares: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- ³⁰ Granda, J y otros. 1999: *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona: CIMS.
- ³¹ García, A. 2001. Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Revista Agora para la educación física y el deporte*, (Ejemplar dedicado a: Cultura corporal y EF), págs. 55-70.
- ³² García, A. 2005. Desarrollo curricular del juego motor reglado en educación física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de primaria. Tesis doctoral. Universidad de Valladolid.
- ³³ García, A; Rodríguez, H. 2007. Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista Educación Física y Deporte*, Vol. 26, Nº. 2, págs. 83-110.
- ³⁴ García, A. 20011. Creación y modificación de juegos motores. *Revista Agora para la educación física y el deporte*, Vol. 13, Nº. 1, (Ejemplar dedicado a: Creación y modificación de juegos motores), págs. 11-13.
- ³⁵ Guitard, R. M^a. 1990: *101 juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- ³⁶ Méndez, A. 1994. *Juegos dinámicos de animación para todas las edades*. Madrid: Gymnos.
- ³⁷ Garrote, N. 1999: *Juegos populares. Análisis pedagógico y aplicación didáctica*. Valladolid: Diputación Provincial de Valladolid.
- ³⁸ Omeñaca, R., y Ruiz, J. V. 1999: *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.

- ³⁹ Castro, U. 2001. Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- ⁴⁰ Ruiz, F., y García Montes, E. 2001. Desarrollo de la motricidad a través del juego. Madrid: Gymnos.
- ⁴¹ Bantulá, J., y Mora, J. 2002. Juegos multiculturales. Barcelona: Paidotribo.
- ⁴² Gracia Vicién, L. 1978. Juegos tradicionales aragoneses. Zaragoza: Librería General.
- ⁴³ Gracia Vicién, L. 1991. Juegos aragoneses. Historia y tradiciones. Zaragoza: MIRA Editores S.A.
- ⁴⁴ Adell, J. A. 2004. La Educación Física en la Escuela Rural. El caso de la provincia de Huesca. Revista Los últimos diez años de la educación física escolar: cursos de invierno 2003, "Los últimos 10 años" págs. 141-147.
- ⁴⁵ García, C; Adell, J. A. 1984. Pedestrismo lúdico-competitivo en el Altoaragón. Argensola: Revista de Ciencias Sociales del Instituto de Estudios Altoaragoneses, Nº 97, págs. 161-172.
- ⁴⁶ García, C; Adell, J. A. 1987. El pedestrismo en Aragón. Zaragoza: Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.
- ⁴⁷ Adell, J. A; García, C. 1998. Los juegos tradicionales aragoneses, patrimonio etnológico: aplicaciones didácticas. zaragoza : Departamento de Educación y Cultura.
- ⁴⁸ Adell, J. A; García, C. 1999. El fenómeno deportivo en Aragón: del juego tradicional al deporte moderno. Zaragoza: Departamento de Cultura y Turismo.
- ⁴⁹ Adell, J. A; García, C. 2007. Las " corridas de pollos" por el Jiloca. Cuadernos del Baile de San Roque: revista de etnología, Nº. 21, págs. 21-44.
- ⁵⁰ García, C; Adell, J. A. 2008. Las carreras pedestres en el Bajo Martín. Rujiar: miscelánea del Centro de Estudios Bajo Martín, Nº. 9, págs. 211-228.
- ⁵¹ Adell, J.A. 1998. Los orígenes del Deporte en Aragón: Aproximación al retroceso del juego tradicional e inicio y expansión del fenómeno deportivo. Tesis Doctoral. Universidad de Zaragoza. Huesca.
- ⁵² Larraz Urgelés, A; Maestro, F. 1991. Juegos tradicionales aragoneses en la escuela. Zaragoza: Mira Editores S.A.
- ⁵³ Maestro, F. 1996. Del tajo a la replaceta: juegos y divertimentos en el Aragón rural. Zaragoza : Ediciones 94.
- ⁵⁴ Maestro, F; I Gericó, R. 1996. Los juegos y deportes tradicionales aragoneses: fuentes y métodos de investigación. Revista Metodología de la investigación científica sobre fuentes aragonesas: (actas de las X Jornadas) / coord. Por Agustín Ubieto Arteta, págs. 207-228.
- ⁵⁵ Maestro, F. 2006. El Museo del Juego de Campo. Una experiencia para la recuperación de los juegos tradicionales a través del desarrollo rural. Revista Deporte y desarrollo rural, págs. 145-156.
- ⁵⁶ Maestro, F. 2009. Hablemos de ellas. Las mujeres y su espacio lúdico en el medio rural. Revista Les societats a través del joc, págs. 63-74.
- ⁵⁷ Maestro, F. 2013. Juegos populares o la tradición de jugar: VI Jornadas nacionales de ludotecas: ponencias y comunicaciones: juegos tradicionales de ayer, hoy y de mañana, págs. 13-16.
- ⁵⁸ Carvalho Neto, P. 1967. Geografía del folklore ecuatoriano. Quito: Editorial Casa de la Cultura Ecuatoriana.

-
- ⁵⁹ A.A.V.V.1994b. Guía didáctica 1. Juegos, rondas y canciones. (Tercera Edición). Quito: Imprenta de SNALME.
- ⁶⁰ Ministerio del Deporte del Ecuador, En:
http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigacion/libros/JUEGOS_AUTOCTONOS_ECUADOR_2010.pdf
(Recogido el 10/07/2018).
- ⁶¹ Ramírez, M. 1984. Folklore de la zona norte de Esmeraldas. Esmeraldas: Banco Central del Ecuador.
- ⁶² Ortega, L.P. 2016. Proyectos Educativos para la inclusión de juegos tradicionales en la Educación Inicial y Primer Año de Educación Básica. Guayaquil: Editorial Universidad Laica Vicente Rocafuerte.
- ⁶³ Barrett, S.A. 1994. Los indios Cayapas del Ecuador. Cayambe Ecuador: Abya Yala.
- ⁶⁴ Karsten, R. 1998. La vida y la cultura de los shuar. Quito: Banco Central del Ecuador.
- ⁶⁵ Aguirre, A. 1995. Etnografía. Barcelona: Editorial Boixareu Universitaria.
- ⁶⁶ Kottal, C. 2002. Antropología. Madrid: Mac Graw – Hill.
- ⁶⁷ Jiménez, A 1979. Antropología cultural. Una aproximación a la Ciencia de la Educación. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Instituto Nacional de Ciencias de la Educación.
- ⁶⁸ Blanchar y Chesca 1986. Antropología del deporte. Barcelona: Bellaterra. Pág. 9.
- ⁶⁹ Alcina, F. 1974. Historia como antropología. Barcelona: Étnica.
- ⁷⁰ Jiménez, A 1979. Antropología cultural. Una aproximación a la Ciencia de la Educación. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Instituto Nacional de Ciencias de la Educación.
- ⁷¹ Jiménez, A 1979. Antropología cultural. Una aproximación a la Ciencia de la Educación. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Instituto Nacional de Ciencias de la Educación. Págs. 44-46.
- ⁷² Blanchar y Chesca 1986. Antropología del deporte. Barcelona: Bellaterra. Pág. 7.
- ⁷³ Harris, M. 1990. Antropología cultura. Madrid, España: Alianza Editorial, S. A. Pág. 14.
- ⁷⁴ Castellanos, B. 1844. Compendio elemental de arqueología (vol. I-III). Madrid, España: Impr. de D. Vicente de Lalama. Pág. 26.
- ⁷⁵ Jiménez, A 1979. Antropología cultural. Una aproximación a la Ciencia de la Educación. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Instituto Nacional de Ciencias de la Educación. Pág. 52.
- ⁷⁶ Strauss, L. 1958: Place de l'Anthropologie dans les sciences sociales (en Anthropologie structurale, París, Francia: Plon.378.
- ⁷⁷ Lombard, J. 1997. Introducción a la etnología. Madrid, España: Alianza Universidad. Págs. 17-18.
- ⁷⁸ Dittmer, K. 1960. Etnología general, trad. esp. México, Fondo de Cultura Económica.
- ⁷⁹ Harris, M. 1990. Antropología cultura. Madrid, España: Alianza Editorial, S. A. Págs. 19-20.
- ⁸⁰ Hoebel, E.A. 1973. Antropología y experiencia humana. Barcelona: Omega.
- ⁸¹ Kroeber y Kluckhohn 1952. Culture: a critical review of concepts and definitions. Paper of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, 47(1), 3-223.
- ⁸² Malo González, C. (2006). Arte y cultura popular. Cuenca: Universidad de Azuay.

- ⁸³ Tylor E. 1871. *Primitive Culture*. Londres: J. Murray. Pág. 1.
- ⁸⁴ UNESCO 1982. Declaración de México sobre las políticas culturales. Conferencia mundial sobre las políticas culturales. México: Autor. Pág. 1.
- ⁸⁵ Malo González, C. (2006). *Arte y cultura popular*. Cuenca: Universidad de Azuay. Pág. 38.
- ⁸⁶ Aróstegui, J. 1995. *La Investigación Histórica: Teoría y Método*. Barcelona: Crítica. Pág. 21.
- ⁸⁷ Martínez y Guerrero. 2007. *Introducción a las Ciencias Sociales*. México D.F., México: Internacional Thomson Editores S.A. Pág. 105.
- ⁸⁸ Friede, J. 1964. La investigación histórica: *Boletín Cultural y Bibliográfico*; Vol. 7, núm. 09. Pág. 1583.
- ⁸⁹ White, H. 1992. El contenido de la forma. *Narrativa, discurso y representación histórica*. Barcelona: Ediciones Paidós. Pág. 159.
- ⁹⁰ Le Goff, J. 2001. Prefacio. En M. Bloch, *Apología para la Historia o el Oficio de Historiador*. México: Fondo de Cultura Económica. 9-33.
- ⁹¹ Barros, JD. 2013. *Teoria da História: princípios e conceitos fundamentais*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- ⁹² Friede, J. 1964. La investigación histórica: *Boletín Cultural y Bibliográfico*; Vol. 7, núm. 09. Pág. 1583.
- ⁹³ Bekoff, M. 1972. The Development of social interaction, Play, and Metacommunication in Mammals: An Ethological Perspective. *Quarterly Review of biology* 47. Pág. 26.
- ⁹⁴ Blanchar y Chesca 1986. *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- ⁹⁵ Norbeck, E. 1974. The antropological Study of Human Play. *Rice University Studies* 60(3). Págs. 17-28.
- ⁹⁶ Blanchar y Chesca 1986. *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- ⁹⁷ Unamuno, M. 1998. *Recuerdos de niñez y de mocedad*. Madrid: Alianza. Pág. 25.
- ⁹⁸ Caillois, R. 1958. *Teoría de los juegos*. Barcelona: Editorial Seix Barral S.A. Pág. 14.
- ⁹⁹ Huizinga, J. 2007. *Homo ludens*. Madrid: Alianza. Pág. 14.
- ¹⁰⁰ Blanchar y Chesca 1986. *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra. Pág. 35.
- ¹⁰¹ Renson, Smulders. 1978. *Valksport in vlanderen*. Bruselas: Edit. Blosso, Bruselas.
- ¹⁰² Trigo Aza, E. 1994. *Aplicación del juego tradicional en el curriculum de Educación Física Vol. I Bases teóricas*. Barcelona: Paidotribo. Pág. 10.
- ¹⁰³ Genérel, E y Plana, C. 1996. “(Cuéntame yayo): un ejemplo de material didáctico como apoyo en la formación del maestro acerca de los valores pedagógicos de los juegos tradicionales” En *actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Madrid: TGA; pp. 745-752.
- ¹⁰⁴ Moreno, C. 1993. *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos. Pág. 13.
- ¹⁰⁵ Gericó, R. 1990. *Juegos y Deportes Populares, Autóctonos y tradicionales*. En temario desarrollado en las oposiciones a Ed. Física en EGB. Zaragoza, CEPID, tema 21. Pág. 3.

-
- ¹⁰⁶ Torres, J. et al. 1993. Las actividades Física Organizadas en Educación Primaria. Granada: Rosillo`s. Pág. 99.
- ¹⁰⁷ Trigo Aza, E. 1994. Aplicación del juego tradicional en el curriculum de Educación Física Vol. I Bases teóricas. Barcelona: Paidotribo. Pág. 10.
- ¹⁰⁸ Adell. J.A. 1998. Los orígenes del Deporte en Aragón: Aproximación al retroceso del juego tradicional e inicio y expansión del fenómeno deportivo. Tesis Doctoral. Universidad de Zaragoza. Huesca. Pág. 35.
- ¹⁰⁹ Marchal, J. C. 1990. Jeux traditionnels et jeux sportifs: bases symboliques et traitement didactique. París: Ediciones Vigot. Pág. 11.
- ¹¹⁰ Adell. J.A. 1998. Los orígenes del Deporte en Aragón: Aproximación al retroceso del juego tradicional e inicio y expansión del fenómeno deportivo. Tesis Doctoral. Universidad de Zaragoza. Huesca. Pág. 35.
- ¹¹¹ Mairal, M.C. 1987. Juegos tradicionales infantiles en el Alto Aragón. Huesca. IEA, s.f.e. Pág. 13.
- ¹¹² Parlebas, P.1989. Le jeu traditionnel, Nécessité et liberté, EPS 1. Pág. 4.
- ¹¹³ Lavega Burgués, P. 1995. P. “El joc de bitlles a Catalunya” en primeres jornades d`etnologia de l`Ebre. Jocs, sports i competicions tradicionals. Amposta, 5 al 8 de Octubre.
- ¹¹⁴ Diccionario de Ciencias del Deporte. 1983. Madrid: Santillana. Pág. 147.
- ¹¹⁵ Gil P; Navarro V. 2005. El juego motor en Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen. Pág. 32.
- ¹¹⁶ Soler, P; Enrique A.M. 2012. Reflexión sobre el rigor científico en la investigación cualitativa Estudios sobre el mensaje periodístico. Vol. 18, núm. especial noviembre,. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense. Pág.: 879-880.
- ¹¹⁷ Ugalde, N; Balbastre, F. 2013. Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: Buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación; Ciencias económicas 31- N° 2 pág. 182.
- ¹¹⁸ Borboa, M. 2012. Experiencia en metodología cualitativa: Historia de vida; Ra Ximhai Vol. 8, Núm. 2 pág. 302.
- ¹¹⁹ Pérez, G. 2004. Investigación cualitativa. Retos e interrogantes I Métodos; Editorial La Muralla, S.A. Madrid pág. 71.
- ¹²⁰ Delgado, G. 2010. Conceptos y metodología de la investigación histórica: Revista Cubana de Salud Pública; 36(1). Págs. 9-18.
- ¹²¹ Izquierdo, R. 1994. La Arqueología medieval en España: antecedentes y estado actual. Rev: Arqueología y territorio medieval, 1, Págs. 119-127.
- ¹²² González, y otros. 2010. El desarrollo de la investigación sobre pelota valenciana: guía bibliográfica y fuentes de información: Apunts. Educación Física y Deportes, N. ° 99. Pág.7.
- ¹²³ Delgado, G. 2010. Conceptos y metodología de la investigación histórica: Revista Cubana de Salud Pública; 36(1). Pág. 9.
- ¹²⁴ Ander, E. 2011. Aprender a investigar. Nociones básicas para la investigación social. Córdoba-Argentina: Editorial Brujas. Pág. 23.
- ¹²⁵ Taylor, S. y Bogdan, R. 1990. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona, Paidós. Pág. 101.
- ¹²⁶ Ruiz Olabuénaga, J. 2012. Metodología de la investigación cualitativa. 5.ª edición. Bilbao. Universidad de Deusto. Pág. 165.

¹²⁷ Alonso, L. 1994. Métodos y Técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales. Madrid: Editorial Síntesis. Pág. 230.

¹²⁸ Zapata, O. 2005. La aventura del pensamiento crítico. Herramientas para elaborar tesis de investigaciones socioeducativas. México: Pax. Pág. 155.

CAPITULO II.

ANALISIS DEL JUEGO MOTOR EN LA EDAD MEDIA EUROPEA Y EN LA AMÉRICA PRECOLOMBINA

CAPITULO II. ANALISIS DEL JUEGO MOTOR EN LA EDAD MEDIA EUROPEA Y EN LA AMÉRICA PRECOLOMBINA

2.1. EL JUEGO MOTOR EN LA EDAD MEDIA DE EUROPA.

La Edad Media abarca un periodo de tiempo que interesa a los investigadores por su riqueza y su complejidad. Sin embargo, la realización de trabajos centrados en profundizar en el conocimiento de esta franja temporal en la historia de occidente se enfrenta a una serie de dificultades difíciles de resolver. Conviene analizar con detenimiento estos obstáculos para que la investigación pueda aportar resultados fiables.

Por otro lado, cuando el interés se centra en la investigación de un constructo social como es el caso del juego motor humano, resulta imprescindible conocer en profundidad las sociedades y culturas que conforman el período estudiado, pues es altamente probable que el juego en general y el juego motor en particular participen de las características de dichas organizaciones humanas.

En este sentido, si se pretende conocer cómo era el juego motor en la Edad Media será necesario partir del estudio de este amplio período histórico. La problemática que se asocia a su investigación será lógicamente aplicable al análisis de un elemento constitutivo de la realidad social humana en cualquier momento y fase de su evolución.

En las primeras décadas del siglo XX Huizinga ya estableció en que el juego era anterior a la cultura, puesto que como él mismo afirmaba *“los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar”*¹. Incluso llegó a considerar que *“la civilización humana no ha añadido ninguna característica al concepto de juego”*², aunque también es lógico pensar que lo ha hecho tan suyo y lo ha sofisticado de tal modo que no se entendería al ser humano sin la capacidad de la especie de crear juegos, compartirlos con sus semejantes y transmitirlos a sus descendientes. A partir de las

reflexiones de este destacado autor podría afirmarse que la primera manifestación del juego se concreta en el juego motor, ya que resulta fácilmente comprobable que el tipo de juego realizado por los mamíferos superiores no humanos se encuentra incluido en esta categoría.

En la época medieval (o incluso en la inmediatamente posterior al Medievo) aparecen recopilaciones de juegos en las que se detecta un interés por destacar aquellos cuyo rasgo principal no es la motricidad. Así, en las publicaciones dirigidas por Alfonso X el Sabio³ se abordan los juegos de cartas, dados, y ajedrez; o los libros de caza de Don Juan Manuel⁴ aparecen también este tipo de prácticas caracterizadas por la ausencia de actividad física destacada, combinadas con otras que sí pueden asociarse a las prácticas lúdico-motrices. Será interesante comprobar si el motivo por el que el juego motor parece quedar relegado a un segundo plano en este tipo de documentos obedece al estamento social al que van destinadas estas publicaciones, a la novedad de los juegos de mesa como actividades de entretenimiento de la nobleza o a otros factores diferenciadores.

Partiendo de esta realidad constatada, puede resultar interesante profundizar en la importancia del juego motor en la época medieval a partir del estudio de los diferentes tipos de fuentes que proporcionan información, muchas veces indirecta, sobre su presencia en esta amplia época incluida en la historia de la sociedad occidental.

2.1.1. Rasgos que definen la problemática de la investigación.

A la hora de establecer los parámetros sobre los que se sustenta la investigación orientada a valorar la presencia e importancia del juego motor en la Edad Media conviene considerar una serie de dificultades que pueden entorpecer el trabajo. Estas pueden agruparse en cuatro grandes ámbitos:

Por un lado, las derivadas de la gran **extensión del período**. Son aproximadamente mil años (Siglo V/ Siglo XV) de historia de la humanidad de “Occidente” en los que se definen diferentes franjas que conforman una primera fase descendente en la que se abandona progresivamente el modo de vida heredado de la época romana, un período intermedio marcado por las atroces consecuencias de la peste negra, y una tercera (denominada “la baja Edad Media”) en la que se van estableciendo los cimientos de una nueva organización social que desembocará en el Renacimiento Europeo. Sin embargo, y a pesar de su extraordinaria duración, puede considerarse este período como un conjunto unitario. Según Le Golf *“La Edad Media fue, para bien o para mal, totalitaria. Reconocer su unidad equivale, ante todo, a restituirle su globalidad”*⁵. La extensión y riqueza del período puede dar lugar a errores de interpretación derivados de suponer un hecho puntual reflejado en un documento como algo generalizable a toda la época y a todas las culturas que la conforman.

En segundo lugar, **la riqueza y variedad de culturas** que cohabitan e interactúan dentro del período histórico. Se parte de la progresiva desmembración del Imperio Romano de Occidente cuyos protagonistas principales fueron los diferentes pueblos invasores, muchos de los cuales habían convivido con él y recibieron parte de su legado cultural, el cual fue siendo asimilado como fenómeno situado entre lo que Blanchard y Chesca denominan *“aculturación”* y *“sincretismo”*⁶. La influencia e importancia de estos pueblos es muy variada; sirvan de ejemplo las numerosas culturas

que comparten un territorio que abarca de norte a sur desde la Península Escandinava hasta la Península Ibérica y de este a oeste desde las islas oceánicas europeas hasta más allá de los Montes Urales. Todas ellas con valores propios que las diferencian del resto y cuyo estudio conlleva una especial dificultad.

En tercer lugar, **las limitaciones en cuanto a las fuentes de información** incluso de las culturas más conocidas, así como su validez. Existen fuentes escritas pertenecientes a esta época de origen oficial (anales reales, documentos judiciales, etc.) y otras que proceden de una visión propia de personajes que observan y describen la realidad como puedan ser los cronistas y juglares. Sin embargo, estas fuentes son limitadas si con ellas se pretende reconstruir la realidad global del período. Resulta imprescindible trabajar con todo tipo de fuentes, incluso con restos arqueológicos que en muchos casos complementan lo narrado en los documentos oficiales y en las crónicas de la época. Por otro lado, las fuentes utilizadas en la investigación son en muchos de los casos indirectas, es decir secundarias. El investigador no conoce de modo directo el juego ni puede observarlo, ver cómo se lleva a cabo; sino que se sirve de la interpretación realizada por otros personajes que sí lo observaron, aunque desde diferentes puntos de vista y lo describieron total o parcialmente con una intencionalidad en mayor o en menor medida reflejada.

Un último grupo de limitaciones estaría compuesto por las **relacionadas con la capacidad del investigador de comprender una realidad** bastante diferenciada de su modo de vida actual. Es decir, comprender lo que Huizinga ha venido a denominar “*el tono de la vida*”⁷ y su especial importancia en el período de la historia que nos ocupa. A veces la interpretación de un hecho, un documento, un resto arqueológico, etc. puede resultar errónea si el investigador no es capaz de comprender el contexto en el que se genera o la forma de pensar y de vivir de los protagonistas; más si cabe al intentar

comprender fenómenos sociales complejos como el correspondiente al juego. Si se considera el esfuerzo que cuesta entender la forma de vida de los antepasados próximos, es decir, el modo de vivir y actuar en la sociedad próxima de hace solamente cien años, momento en el que el agua corriente no llegaba a la mayor parte de los hogares, ni la luz eléctrica, los desplazamientos eran lentos y costosos, la deficiente forma de transmisión de la información, la inexistencia de la informática... cuánto más trabajo puede llevar la interpretación de hechos tan lejanos como los ocurridos en la sociedad medieval. Y toda esta realidad social próxima pero tan diferente a la actual albergaba un tipo de juego que refleja los valores del período pasado, muchos de los cuales han perdido su razón de ser, y por esto están siendo sustituidos por otro tipo de prácticas (deporte) que parecen estar más en consonancia con los valores actuales⁸. Este ejemplo próximo pone de manifiesto el problema tanto en la interpretación de los hechos como en la necesidad de dotarlos de sentido, si no existe una comprensión previa de un período histórico tan lejano.

Aun considerando las dificultades descritas, el interés general por investigar el juego motor como elemento constitutivo de la sociedad presente o pasada ha sido puesto de manifiesto desde hace tiempo, pues como señalan Navarro y Trigueros (2008) ya “*se inició en la década de 1990 (en España) como fruto de los primeros programas de doctorado específicos*”⁹. Estos autores realizan una revisión de las investigaciones vinculadas con este tipo de juego (hasta 2007) y recogen cuatro perspectivas diferenciadas (psicológica, praxiológica, conductual y pedagógica). En dicha revisión se pone de manifiesto la falta de trabajos que aborden el juego motor desde la perspectiva histórica, es decir, intentando comprender la importancia del mismo en sociedades y en épocas anteriores; ámbito en el que pretende ubicarse este análisis.

2.1.2. Ámbitos en los que se detecta la presencia del juego motor.

Como se ha señalado anteriormente, la Edad Media se halla conformada por diferentes franjas temporales que, aun manteniendo las características propias de cada una, comparten otras que permiten analizarlas de forma parcial. En las distintas partes definidas puede apreciarse el predominio de un tipo de actividad lúdica sobre los otros con los que coexiste. Sirva de ejemplo el análisis realizado por Mehl (1990)¹⁰, en el que destaca un tipo de práctica vinculado a cada uno de los últimos siglos de la Edad Media; predominando en el siglo XIII los denominados “*juegos de fortuna*”, en el siglo XIV los “*juegos al aire libre*” y en el siglo XV los “*juegos estratégicos*”. No obstante, el hecho de que las fuentes documentales reflejen de manera reiterada un tipo de actividad lúdico-motriz frente a otras menos citadas no presupone la desaparición de estas últimas, pues resulta lógico inferir que también conviven con las anteriores y se mantienen, evidenciándose en mayor o menor medida, a lo largo del período. La justificación de esta evolución en el tipo de juego motor predominante refleja, qué duda cabe, la propia evolución de los valores propios de sociedad que lo acoge. En este sentido, y conforme va adquiriendo mayor protagonismo una nueva clase social, las prácticas lúdicas se adaptan y transforman para satisfacer las necesidades vinculadas con el nuevo estamento que se está generando.

Vicente y Rodríguez (2008) señalan cuatro ámbitos en los que se ubica el juego medieval organizados en lo que denominan “*dos categorías lúdicas binarias, paralelas y distintivas: juegos nobiliarios/juegos de villanos y juegos de adultos/juegos infantiles*”¹¹.

Estas parcelaciones sociales, como ocurre con la mayor parte de los modos de vida de la sociedad medieval, tienen una influencia escasa entre sí, es decir de unas respecto de las otras. La permeabilidad social entre los diferentes estamentos estuvo

extraordinariamente limitada, si bien, pueden observarse algunos intentos, principalmente en el período de la Baja Edad Media, en los que se intentaba emular las prácticas lúdicas, al igual que se pretendía imitar el modo de vida de la nobleza conforme la burguesía iba adquiriendo mayor protagonismo y poder.

En este sentido, Rodrigo (2007), evidencia una evolución hacia finales del período analizado, momento en el que se percibe una mayor permeabilización en el ámbito de las prácticas físicas como consecuencia de la progresiva influencia de la nueva burguesía en todos los aspectos sociales, entre los que destaca la actividad lúdica:

“Los cambios estructurales bajomedievales atenuaron la violencia de los ejercicios de la nobleza y modificaron sus significados: torneos, justas y carreras de caballos se trasladaron de castillos y palacios al ámbito urbano donde evolucionan hacia competiciones y espectáculos multitudinarios y abiertos a la participación de la nueva elite concejil: los llamados caballeros villanos. El resto de la población ciudadana, muy dinámica socialmente y muy diversificada laboralmente, tuvo posibilidades de practicar un amplio abanico de actividades atléticas y competitivas, desde las caballerescas hasta las más populares: tiro de ballesta, pelota, lucha, cañas, caza, toros, carreras de caballos, justas...”¹²

La presencia del juego motor se detecta también en la formación de las clases dirigentes, combinada con las actividades propias de dicho estamento social. En este sentido, Álvarez (1994) realizó un interesante estudio de algunos tratados de la época en los que se detecta el juego como parte del adiestramiento de los jóvenes nobles. Sirva de ejemplo la cita recogida de la publicación de Arnau de Vilanova en la que se afirma respecto de la formación del príncipe que:

“Aprenderá asimismo a jugar todas las armas con buen aire y gracia para saber acometer y defenderse. Con tal objeto han de establecerse todo tipo de luchas entre iguales, en las que ha de intervenir procurando que sea sin mengua de su dignidad y decoro. La caza, la pelota, la sortija, el ajedrez..., son también juegos con los que ha de adiestrarse”¹³

Por otro lado, Arranz (2003)¹⁴ presenta un estudio centrado en Castilla que pone de manifiesto la participación del clero en la actividad lúdica de la sociedad medieval. El alto clero, practicaba juegos propios de la nobleza y el bajo clero emulaba

aquellas prácticas lúdicas propias de la clase social con la que convivía. La autora analiza el tipo de actividad lúdica a partir de las prohibiciones que aparecen detalladas en diferentes documentos eclesiásticos de “uso interno” del propio clero en los que se citan de forma reiterada diferentes tipos de juegos (motores y de mesa) en los que solían participar algunos miembros de dicho estamento; actitud que por lo general no era considerada adecuada por parte de los dirigentes eclesiásticos, y por lo tanto se critica y prohíbe.

Las actividades propias de la nobleza en este período histórico parecen centradas en tres ámbitos claramente diferenciados, como también señala Arranz (2003)

“la caza para los nobles desempeñaba un papel fundamental en su vida, y (...) junto a los del amor y la guerra formaba la perfecta trilogía de las actividades propias de su estamento”¹⁵.

Por tanto, el juego motor practicado estará en consonancia con estos tres ámbitos señalados. Entre ellos, el propio de la guerra parece destacar respecto de los otros dos, siendo frecuentes la organización de eventos en los que las actividades lúdicas pretendían poner de manifiesto la capacidad de combatir de los participantes, utilizando los instrumentos propios de la guerra. La adaptación de este tipo de prácticas sigue un proceso de “conveniencia social”; en el que, como señala Rodrigo (2007),

“A la par que se prohíben unos determinados juegos (...) se procede a la promoción y patrocinio de otros considerados militar y políticamente más útiles, (...) y se regulan los modos (para evitar daños físicos y morales al propio jugador, a otros participantes y a los espectadores)”¹⁶.

Respecto de las clases desfavorecidas, es lógico considerar que las actividades lúdico-motrices que practican se hallan directamente vinculadas con el contexto natural y social, así como con el modo de vida y ocupaciones propias de cada gremio y período histórico. Así mismo, el componente de catarsis o necesidad de liberarse del encorsetamiento establecido en los roles sociales de las clases inferiores, hace del juego motor una válvula de escape en la que la violencia ocupa un espacio importante.

Respondiendo a esta realidad, aparecen a lo largo de esta época interesantes documentos en los que se prohíben diferentes juegos (Olivera, 1993)¹⁷, dado su carácter extraordinariamente violento que atentaba contra la integridad física, e incluso acababa con la vida de un número considerable de participantes.

2.1.3. Tipos de juegos motores propios de la Edad Media europea.

Partiendo de diferentes trabajos centrados en el juego se presenta una organización de los denominados juegos motores medievales a partir de las referencias bibliográficas que los nombran y que provienen tanto de documentos propios de la época estudiada, como de investigaciones centradas en el juego en general y en el juego medieval.

Las referencias utilizadas han permitido organizar la información ocho grandes grupos que a su vez incorporan diferentes subgrupos, atendiendo a la forma, el objetivo o el material utilizado en los mismos:

-Juegos de caballería-

El primer grupo denominado “juegos de caballería” incluye los juegos que servían para la preparación física y táctica de los jóvenes en aquellas actividades vinculadas con el combate y la guerra. A su vez dentro de este primer apartado se han establecido cuatro sub divisiones que corresponden a los juegos de ejercitación y exhibición, los juegos de combates entre dos o más caballeros a caballo, ídem a pie y, por último, los juegos de combates contra animales.

Del primer apartado relativo a **los juegos de ejercitación y exhibición**, sirvan de ejemplo las referencias de los siguientes autores:

La primera la recoge Álvarez, (1993) y procede de un estudio realizado sobre el tratado “Regimen sanitatis” escrito por el médico medieval Arnau de Vilanova, quien considera la práctica de **la equitación**, como una actividad muy completa *"porque al subir, al bajar, y al cabalgar no sólo se ejercitan las piernas, sino también la parte anterior del tronco, la espalda. Las manos y los brazos"*¹⁸.

Rodrigo, (2007) hace referencia a las carreras a caballos como exhibiciones de gran atracción. Tras estudiar la actividad desarrollada en varios escenarios medievales,

concluye que:

*“Sin especificar sus características, la documentación consigna **las carreras de caballos** como espectáculo deportivo en el territorio de la Corona Aragonesa. Muy conocidas en el ámbito italiano desde el siglo XIII como colofón de grandes fiestas cortesanas y urbanas”¹⁹.*

Hacia finales del siglo XVI Rodrigo Caro, también alude a las habilidades y destrezas practicadas por los jóvenes jinetes durante el final de la Edad Media, que ubica en diversos territorios europeos:

“Don Diego. – Yo he visto en Madrid a un mozo hacerla, y me dicen que en Italia es muy ordinario y que no lo es el correr a caballos solos o apareados dos caballeros como en España”²⁰.

Al segundo sub-apartado pertenecen **los juegos de combates entre dos o más participantes a caballo**, de los que aparecen frecuentes referencias en la documentación medieval existente. A modo de ejemplo se presenta lo reflejado en la obra de Alfonso X, en la que se menciona la existencia de varios juegos en los que se participaba cabalgando: *“(…) sabíe bien boffordar y alançar y tomar armas e armarse muy bien e mucho apuestamente”²¹.*

En relación con la actividad denominada por el Rey Sabio como “boffordar” Agudo (1993), publica un estudio sobre el **bohordo** en España, en el que manifiesta que:

“El termino bohordo,- o las formas que se encuentran en los textos medievales de nuestra península, como bofordo, boffordo, bofort y bufurdum-, sirve para denominar un juego medieval de caballería, y, asimismo, se aplica al arma utilizada en el mismo, deriva del verbo bohordar, o de bofordar y bufurdare, respectivamente según la variante utilizada, que designa la acción del juego y cuyo origen está en el fr. ant. bohorder, que a su vez lo hace del fránico “bihordan”²².

Delgado (1996), destaca igualmente como actividad frecuente en la formación física del caballero, un tipo de combate practicado entre dos contendientes: *“**la justa era una pelea o combate entre dos caballeros a caballo con lanza**”²³.*

El Cantar del Mío cid, incluye una cita (verso 1556) en la que se hace

referencia al **torneo** y a la utilización en dicho juego de armas simuladas de madera frente a las propias de la guerra: “(armas de fuste) son las de madera, aparentes pero inofensivas”²⁴, poniendo de manifiesto de este modo la popularidad que ostentaba este tipo de juego practicado por los caballeros de la Europa Medieval.

Rodrigo (2007) destaca una variante del mismo juego denominada “torneo o melée”, que se jugaba en este caso por grupos bastante numerosos de combatientes:

“Entre las modalidades documentadas, la más conocida y antigua es el torneo o melée, un simulacro de batalla entre equipos de caballeros – cincuenta contra cincuenta, ciento contra ciento– donde los jinetes se enfrentan todos contra todos; sus reglas se codifican a mediados del siglo XV, cuando los torneos se abren al mundo urbano y a participantes que no son profesionales de la guerra (...)”²⁵.

Pedro Rodríguez de Lena (1588)²⁶, en su libro “*Del passo honroso defendido por el excelente caballero Suero de Quiñones*”, nombra también este tipo de juego al relatar la proeza realizada por el segundo hijo de Diego Hernández de Quiñonez, merino mayor de Asturias, cerca del puente del río Órbigo, donde trató de romper trescientas lanzas en el desarrollo del juego denominado “**paso de armas**”.

Ramírez y Fernández (2010) destacan la descripción del denominado “**juego de cañas**” que aparece en las crónicas del Condestable Iranzo, escritas a finales del medievo, y en las que se lo cataloga como una actividad lúdica que “*consistía en una batalla entre caballeros, que utilizaban como armas adargas y afiladas cañas*”²⁷.

El Cantar del Mío cid también refleja otro tipo de actividad lúdica denominada “**los tablados**” (verso 1602) considerándolo, un juego medieval ligeramente diferente de los anteriores: “*Las mesnadas del Cid realizan ejercicios caballerescos, como derribar tabladillos de madera*”²⁸.

Otro juego ecuestre desarrollado en la España Medieval es el denominado “**la sortija**” al que Rodrigo (2007) otorga al parecer un origen italiano. En el mismo “*el jinete, con el caballo a galope, trata de meter su lanza en un aro suspendido de una*

cuerta”²⁹.

Le Goff y Schmitt (2003)³⁰ consideran como una actividad medieval de gran relevancia, que puede incluirse en este subapartado, la práctica del juego del muñeco giratorio denominado “**estafermo**” o “**quintana**”, que se desarrollaba a manera de entremés previo a las ceremonias en las que se celebraba la investidura de caballeros, como ocurrió en el caso de la organizada a los cuatro hijos del Duque Aymon, en la corte de Carlomagno.

Respecto al tercer subapartado, relativo a los **juegos donde los caballeros realizaban sus combates a pie**, puede incluirse el citado por Vicente y Rodríguez (2008) practicado, en este caso, por la nobleza en la Baja Edad Media Occidental:

*“(...) el llamado **combate en la valla** era muy popular. En este combate, dos combatientes, a pie y separados por una valla de madera de altura media, tuvieron que tratar de desarmar o golpear a su oponente, usando armas que se habían establecido previamente (...)*”³¹.

El cuarto subapartado incluye los juegos en los que los combatientes se enfrentaban contra un animal. Un primer ejemplo lo aporta Asenjo (2013) quien describe el juego de “**correr toros**” como una actividad generadora de gran espectáculo y diversión, realizándose en las celebraciones de las ciudades castellanas de la Baja Edad Media:

*“Hacia 1280, en las miniaturas de las Cantigas de Alfonso X, se documentan los festejos con toros, siendo éste un espectáculo muy apreciado y extendido. Se menciona entonces **el correr toros a caballo** para hostigarlos y asaetearlos con lanzas, flechas y espadas, siendo los caballeros de la ciudad los que ejecutaban el festejo”*³².

Arranz (2003) señala que a la par que los combates de toros a caballos, se realizaban también las mismas corridas de toros a pie, resaltando una evolución de las primeras hacia las segundas que derivaría en la profesionalización de los participantes:

“(...) a fines del Medievo se inicia una tendencia a la profesionalización en las corridas. Los toros pasan de ser un juego exclusivamente aristocrático, casi siempre a caballo, a un espectáculo público, ejecutado cada vez en

*mayor medida por **profesionales a pie**, los matadores. (...)*³³.

-Juegos de pelota y bola-

El segundo grupo incluye los denominados “juegos de pelota y bola”. Se trata del grupo de juegos que alcanzó más popularidad en la Europa medieval (Rodrigo, 1997)³⁴, englobando tanto a los juegos que no requieren un elemento adicional para su práctica, como a aquellos otros que sí precisan de un accesorio complementario para golpear la pelota.

Del primer sub apartado, **juegos de pelota o bola sin implemento**, resultan ilustrativas las siguientes citas que ponen de manifiesto su presencia e importancia:

San Isidoro de Sevilla describe los juegos de pelota que se practicaban en el siglo VI, subdivididos en cuatro modalidades diferentes:

*“La **trigonaria** se desarrolla entre tres jugadores. La **arenata** tiene lugar entre muchos: lanzada la pelota desde el círculo del público espectador, había que arrojarla más allá del espacio marcado, y así se ganaba un tanto. Se habla de “**juego de codo**” cuando dos jugadores, situados frente a frente y muy cerca uno del otro, golpean la pelota con los codos casi plegados. Se dice “**dar pantorrilla**” cuando los jugadores intentan golpear la pelota extendiendo la pierna”*³⁵.

Le Goff y Schmitt (2003) detallan las particularidades de las pelotas que se usaban en uno de los juegos más violentos practicados en el medievo: el juego de la soule:

*“Las pellas se empleaban en un tipo de juego (**soule**) que es uno de los antepasados de fútbol y, a partir del siglo XIII, se utilizaba sobre todo en el juego de la pelota. Las primeras eran una gruesa bola de madera, pero lo más frecuente es que fueran de cuero relleno de estopa, de musgo o de salvado, del tamaño de una cabeza (...)*³⁶.

Álvarez (1993) también considera que “los juegos de pelota de la época eran otra forma importante de ejercitación física” y destaca entre ellos dos: “**la soule**” y “**la palma**,” considerándolos respectivamente como los “*antecedentes originarios del*

rugby, (...) y el tenis/squash, respectivamente.”³⁷.

Hernández (2003)³⁸ coincide también en esta afirmación al considerar que entre los juegos más populares practicados en la Baja Edad Media francesa sobresalen: **La soule** al que considera una especie de juego de fútbol parecido al calcio italiano, y **la paume** que contenía dos modalidades (**corta y larga**), a las que considera los antecesores de todos los deportes de raqueta.

El siguiente subapartado incluye **los juegos de pelota o bola que si requieren implemento adicional para su ejecución**. Al mismo pertenecen los juegos que presentan las siguientes referencias:

Alfonso X el sabio (1280), en las miniaturas de la Cantiga 42 en honor a Santa María, ilustra en una de sus figuras, a un jugador que se dispone a **golpear con un bate la pelota** que otro jugador mantiene sujeta³⁹.

Diego de Guadix en una publicación fechada en 1593, hace una recopilación de los nombres de procedencia árabe que permanecían en la lengua española en esa época. Entre los señalados aparece “**la chueca**”, destacando que:

*“Llaman en algunas partes de España a cierto troçuelo o pedacillo de madera, menos redondo que bola, conque antiguamente jugaron los árabes en España y juegan hoy en día los labradores en Castilla”*⁴⁰.

Rodrigo Caro también hace mención a la práctica de la chueca, vinculándola con varios juegos realizados en su época:

*“Otros géneros de pelota hubo también, como es aquella de madera que trae Mercurial en su Gymnastica por autoridad de Avicena, y le llama **pilamaleo**. Hoy permanece en España este juego y le llaman el **mallo**, en el cual con mazos de madera también avientan una bola a quien más puede, con gran fuerza, y también le llaman **la chueca**”*⁴¹.

Manuel Hernández Vázquez (2003) destaca al juego del **polo** como otro tipo de actividad lúdica de mazo y bola introducida por los musulmanes en España (y practicada durante la Edad Media), en el que los jinetes tratan de golpear con mazos una

pequeña bola de madera para llevarla hasta la línea o meta del equipo contrario.

Resaltando del mismo, que su popularidad fue exhibida:

*“Tanto durante el emirato como bajo el califato de Córdoba, los nobles se entregaban a una de sus distracciones favoritas: **el polo**. Alhakam I fue un experto en este juego y pese a la total ausencia de textos, es de suponer que este juego se mantuvo en tiempo de los reinos de taifas”⁴².*

Le Goff y Schmitt (2003), establecen una evolución en la forma de golpear las pelotas: *“para jugar con estas pellas o pelotas se utilizaban **guantes especiales** y posteriormente, hacia finales del siglo XV, **paletas y raquetas** (...)”⁴³.*

La raqueta también es descrita por Rodrigo Caro quien alude, hacia finales del siglo XVI a un juego presente ya en el mundo clásico, describiendo la red que la caracteriza:

“Don Diego. - No he visto jugar con raquetas.

*Don Fernando. - Yo sí, en Sevilla, en la huerta de la Alcoba, que es parte del Alcázar real, donde de propósito vi un juego de pelota desde género fabricado allí. Los mas que jugaban eran extranjeros. **La raqueta** es hecha de una redecilla extendida fuertemente sobre un arco redondo y algo prolongado con su manubrio o cabo para tenerlo y jugar dél. De ella hace memoria Ovidio en el lib. 3 de Arte amandi (...)”⁴⁴.*

-Juegos de lucha-

El tercer grupo incluye los denominados “juegos de lucha”. Contiene a su vez dos subgrupos: los juegos de lucha sin implemento y los juegos de luchas que utilizan un utensilio en los combates.

Como ejemplo de **los juegos de lucha sin implemento**, puede presentarse la aportación de Alfonso X el Sabio que aparece recogida en el libro de los juegos (1283)⁴⁵, en la que hace referencia a “**la lucha**”, como una de las múltiples actividades lúdicas que se podían practicar a pie.

Moreno Palos (1992) destaca las reflexiones que San Isidoro de Sevilla

escribió en relación con esta modalidad de juego como forma de educación de la nobleza medieval:

*“En el siglo VI, San Isidoro de Sevilla nos habla de la importancia que **la lucha** tenía en los planes de enseñanza de los hijos de la nobleza, y con ello nos da una idea de que este deporte se practicaba ya en la sociedad visigoda”⁴⁶.*

Rodrigo Caro en las primeras décadas del siglo XVII, presentaba una revisión de las luchas practicada en épocas anteriores, así como de los beneficios que este tipo de actividad ejercía en sus practicantes y los riesgos derivados en el caso de no realizarla correctamente:

*“Lo cierto es que **la lucha** por si como ejercicio es buena; harála dañosa el mal uso. (...). Este género de lucha de que hemos hablado era la ordinaria que ahora vemos en los muchachos, que es procurar derribarse el uno al otro asiéndose fuertemente brazos y pies”⁴⁷.*

Respecto de **los juegos de lucha en los que se utiliza un implemento como apoyo en la realización de combates**, aparecen interesantes referencias que ponen de manifiesto su existencia e importancia:

Como en el caso anterior, Alfonso X, en el libro de los juegos ya citado (1283)⁴⁸, expone la existencia de juegos ejecutados “de pie”, que se sirven de un implemento, como el que denomina “**esgrimir**”.

Manuel Hernández (2003)⁴⁹ considera a **la esgrima** como uno de los juegos más populares practicados en la Baja Edad Media alemana destacando, que debido a la popularidad que dicha actividad alcanzó, muchos de los nombres de plazas y calles de dicho país hacían referencia de modo directo o indirecto en su nombre; tómesese como ejemplo la plaza llamada “*intergladiadores*” y el callejón de “*los espadachines*”. En este sentido, su importancia se refleja también en el hecho de que los maestros que realizaban esta actividad crearon una agrupación denominándola “la Hermandad de San Marcos” que perduró varios siglos y obtuvo diferentes condecoraciones y

reconocimientos en las épocas posteriores; sirva de ejemplo el otorgado por el emperador Federico III en 1847.

Navacerrada (2012), respecto de los combates con implemento, destaca el contenido de la obra poética “*L’epinette amoureuse*” escrita por el francés Jean Froissart en 1369. En estos se nombran varios juegos practicados por los niños franceses durante la Edad Media. Respecto de estos, llama la atención la referencia del verso 218, en la que se cita un juego en el que sus participantes **luchaban con escudos** “se battre avec leur coquilles”⁵⁰.

-Juegos de locomoción-

El cuarto grupo engloba a los denominados “juegos de locomoción”, haciendo referencia a aquellos en los que su actividad principal consiste en la realización de desplazamientos lúdicos. Dentro del mismo se establecen tres agrupaciones: juegos de carreras, juegos de saltar y juegos de equilibrio.

Respecto de los **juegos de carreras**, destacan las siguientes referencias:

Adell y García (1987)⁵¹ realizaron un estudio, centrado en Aragón, sobre la importancia de las carreras a pie, cuya importancia fue destacada ya en la época medieval, y su permanencia a lo largo de los siglos, se ha prorrogado en algunos casos hasta la época actual, adquiriendo la denominación en el último siglo de “**carreras de pollos**”.

Moreno Palos (1992), también confirma su existencia en la zona de Valencia, denominadas en esta región “**volta a peu**”, destacando la presencia e importancia que ostentaron durante la baja Edad Media. La actividad pedestre, en principio lúdica, fue utilizada en muchos casos, como forma de selección de las personas destinadas profesionalmente a transmitir la información (correos) en una época en la que existía la

necesidad de contar con personas capaces de desplazarse rápidamente entre localizaciones distantes:

“Las pruebas pedestres de resistencia han tenido también bastante auge en la zona levantina, sobre todo en Valencia, donde se conocen con la denominación de «volta a peu». La utilización de corredores por parte de nobles y monarcas a partir del siglo XIII como correos (...)”⁵².

También en el caso de L'Espinette amoureuse, Ricardo Navacerrada (2012) destaca las referencias que aparecen sobre juegos de carreras practicados por niños. En este sentido llama la atención lo que expresan los versos 231 y 232 haciendo alusión al juego de **serpentear un volante o farandola entre obstáculos** “a le coulee bellee qu'on fait d'une carol le”⁵³; o la correspondiente al verso 208 que alude a un juego de **carrera donde hubiera que ir recogiendo peras** “aux poires”⁵⁴. También en los versos 203 y 204 se encuentra referenciado el juego de **la cola del diablo** “jouer au keue leu leu”⁵⁵ cuya práctica puede verse reflejada en algunas prácticas lúdicas que se han prolongado hasta el período actual. Este mismo juego también es citado por Rabelais en su libro “Gargantua” con el nombre de “A la queue au loup”⁵⁶ (cambiando en este caso el diablo por el lobo). En los versos 210 y 211 se cita varias veces el juego de carreras de persecución denominado “Au larron engherant”, que parece ser un claro antecedente, (Navacerrada, 2012) del actual denominado “**Policías y ladrones**”⁵⁷. En el verso 221 se muestra un juego similar al juego de persecución que actualmente se conoce con el nombre del **rescate** (aux barres)⁵⁸; y por último, en el verso 226, se nombra un juego llamado “As reponniaus”, también conocido en la lengua francesa antigua como “Reponse”, sinónimo de cacher, que quiere decir, **ocultar o esconderse**.

Del segundo sub-apartado correspondiente a **los juegos de saltar**, existen también interesantes referencias, destacando también su existencia en el libro de Froissart (verso 221) en el que aparece reflejada (Navacerrada, 2012) como el juego “A l'agnelet”⁵⁹ también nombrado por Fourrier como “el saute- mouton”, y por Rabelais

como “Au sault du buisson, au passavant, y a croqueteste”⁶⁰. Todos estos juegos motores parecen ser los antecedentes medievales de los que actualmente se corresponden con el denominado “**juego de pídola**”.

Los juegos de equilibrio son considerados por Gracia Vicién (1991) como actividades practicadas en el territorio que hoy ocupa España existiendo referencias que se remontan más de mil trescientos años en el tiempo. En este sentido considera que:

“Los castillos o torres humanas debieron de estar muy extendidos por España en el siglo VII, como lo prueba una tabla, exvoto, existente en la hermita de la Virgen de la Fuente Santa, en Zorita (Cáceres), que representa una procesión con seis hombres que hacen una torre”⁶¹.

Arribas y Gutiérrez (1995)⁶² nombran los juegos con **los zancos** a los que asocian con el territorio de la Landas francesa, ya que existen distintas referencias que ubican su práctica en Poitou en torno al siglo XII. Hernández (2003)⁶³, además de en las Landas, ubica esta práctica lúdica de equilibrio sobre zancos en la Inglaterra medieval; además alude a otro juego medieval muy popular en el que se organizaba una lucha entre dos equipos, cuyos componentes se desplazaban subidos en **zancos**, tratando de tirar a los contrincantes al suelo utilizando únicamente los brazos y los codos.

-Juegos de lanzar-

El quinto grupo incluye los denominados “juegos de lanzar”, que se dividen a su vez en juegos de lanzamientos de distancia y juegos de lanzamientos de precisión.

De **los juegos correspondientes a los lanzamientos de distancia**, Moreno Palos (1992) distingue dos variedades. La primera se concreta en las variedades vinculadas con el **lanzamiento de la barra**, de las cuales expresa que:

“Su origen se remonta al trabajo en la cantera. La utilización de la pólvora para desgajar la roca, que comenzó en los reinos de España en el siglo XV, requería preparar un agujero donde se depositaba el cartucho. Dicha cavidad se conseguía a golpes de la barra de los barrenadores. El

*historiador Niño Azcona narra en su obra Felipe II y la Villa del Escorial (1934) cómo los canteros vascos que participaban en la construcción del monasterio de El Escorial realizaban el **lanzamiento de barra** como divertimento”⁶⁴.*

De esta actividad Rodrigo Caro manifestaba que procedía del tiempo de los romanos y que había perdurado en España, confirmando su práctica en la época posterior al medievo en los siguientes términos:

*“Este ejercicio se hace todavía en España, y en los pueblos menores y serranías es más frecuente. Llámánle **tirar la barra**, (...)”⁶⁵.*

Otra actividad lúdica de lanzamiento propia de la época medieval es citada por Moreno Palos (1992) denominándola “el **lanzamiento de la piertaga**”:

“Las referencias sobre esta modalidad se remontan a la Edad Media. Leizaola, en su Estudio sobre poesía vasca, dice que en el siglo XIII ya se utilizaba este lanzamiento, ya que el arma típica de los vascos y gascones en la guerra era el dardo. También aparece este arte en un manuscrito del Fuero de Navarra en el siglo XV”⁶⁶.

Respecto de **los lanzamientos de precisión vinculados con actividades lúdicas**, existen también interesantes referencias tanto en la literatura medieval como en los estudios que aluden a esta época entre los que pueden destacarse los siguientes:

Menéndez Pidal (1966) destaca que en el “libro de los juegos” de Alfonso X, se alude a la práctica de varias actividades lúdicas realizadas a caballo, en las que se disparaban flechas “**con ballesta o con arco**”⁶⁷.

En el Archivo Municipal de Daroca⁶⁸ aparecen diferentes actas correspondientes a distintos períodos de la Edad Media en las que se menciona la organización de diferentes concursos de **tiro de ballesta** que eran organizados anualmente por el concejo de la ciudad.

Otro juego de lanzamiento de precisión que tuvo gran importancia en la sociedad medieval es el correspondiente a los bolos. Aunque existen numerosas variantes, muchas de las cuales han llegado al periodo actual, en todas ellas se recoge la

esencia del mismo que se concreta en que cada jugador lanza desde una determinada distancia una bola o pieza para derribar la mayor cantidad de bolos o figuras en mayor o menor medida definida. Rodríguez y otros (2015) explican su introducción y expansión por el territorio español como consecuencia de las peregrinaciones europeas a Santiago:

*“Peregrinaciones a Compostela a partir del siglo X por el Camino del Norte y por el Camino Francés provocan que costumbres extranjeras (sobre todo francesas y alemanas) penetren en la península ibérica y se instauren en pueblos y ciudades españolas (...). De esta forma, el **juego de bolos alemán (Kegel)**, con diversas variantes, se desarrollaría en España a partir de esa época, siendo una de las principales referencias que tenemos del juego de bolos en la península”⁶⁹.*

También existen referencias a juegos en los que se lanzaban piedras y otros objetos durante la época medieval. Así, el libro de los juegos de Alfonso X (1283)⁷⁰ se nombra juegos que se realizaban de pie, como el **echar piedras o dardos**, destacando que se trataba de “actividades permitidas a los súbditos”. Rodrigo (2007) presenta también diferentes alusiones halladas en las actas de los consejos medievales en las que se cita la prohibición expresa de las apuestas vinculadas a los mismos:

*“Sobre los ejercicios competitivos de **lanzamiento de piedras** y de **tejo**, las escasas referencias documentales localizadas se refieren a su categoría de actividades permitidas, siempre y cuando no conlleven apuestas de dinero entre los propios jugadores o los espectadores y no causen daños en bienes ni personas por ejercitarse en lugares inadecuados (...)”⁷¹.*

Froissart (1369)⁷² también menciona el juego del **hoyuelo** (Faire fosselettes), que puede considerarse incluido dentro del grupo de los que contienen los lanzamientos de precisión. Este juego es mencionado también por Rodrigo Caro quien le otorga el nombre de “**mochiliuno**”, refiriéndose a él en la siguiente narración:

*“Melchor. - No se pone acá vasillo ninguno, más en su lugar hacen un **hoyo** del tamaño de la concavidad de una mano en el suelo, y el que tira primero y cuela allí una almendra, gana otras tantas de todos los que juegan; y si no la cuela, o colándola se vuelve a salir fuera, paga a cada uno una. Lllaman a este juego **mochiliuno**”⁷³.*

-Juegos vinculados a la caza de animales-

En el sexto grupo que agrupan los juegos y actividades lúdico-motrices vinculados con la caza de animales. Este tipo de actividades se hallan descritas en diferentes publicaciones medievales, tanto las que abordan los juegos de monterías, como las relativas a la cetrería.

Con respecto a la **montería**, Alfonso X destacaba que *“la caza de los venados que es la más noble y la mayor y la más alta y la más caballerosa y la de mayor placer”*⁷⁴.

En cuanto a la caza sirviéndose de aves, pueden utilizarse como ejemplo las referencias a esta práctica que se encuentra reflejadas en el primer capítulo del libro de la caza de don Juan Manuel escrito entre (1337 y 1348)⁷⁵ donde alude a **la cetrería**, como una actividad de caza en la que “participan y se benefician ambas especies” (hombre y animal), describiendo la naturaleza de los halcones en sus cinco variedades y formas de cazar.

-Juegos de fuerza-

En el séptimo grupo se incluyen los juegos de fuerza. Existen interesantes citas en las que se señala **juegos donde los competidores realizan actividades de transporte**, empuje y tracción. En este sentido, aparecen varias referencias de juegos para desarrollar la fuerza en algunos versos del “L’espinnette amoureuse” (195/ 197) en los que se describe la acción lúdica en la que los niños tienen que **cargar a un compañero** como si fuera un saco (“Jouer a la pince meurine, en temps d’esté”)⁷⁶. Este juego también es descrito por Rabelais, citado con los nombres de “a pinse m’orille” y “a compère, prestez-moy vostre sac”⁷⁷.

Respecto de **los juegos de tracción**, Hernández (2003) destaca en la Inglaterra

medieval era muy habitual la práctica del “**tirar de la cuerda**”⁷⁸ actividad muy popular en distintas regiones del territorio español.

-Juegos diversos-

El último apartado incluye a los denominados “juegos diversos”, recogiendo una variedad de actividades lúdico-motrices que no pueden asociarse a ninguno de los apartados anteriormente expuestos. Entre estos Navacerrada (2012) menciona varios juegos como los de tiento, de demostrar habilidad, de imitación, de jugar con arena y/o agua, y los juegos de hacer volar algo. Sirvan de ejemplo el **juego de la gallinita ciega** citado por Rabelais con los nombres de “au chapitou”, “a Colin Maillard”, y “a Colin bridé”⁷⁹; o el propio de hacer bailar **la peonza** (La tourpoie)⁸⁰. Referenciados también por Rabelais como: “a la trompe”, “au moyne”, “au ronflart” y “au pirevollet”⁸¹. En referencia a este último, Rodrigo Caro realiza una comparación de los diferentes tipos de **trompos** practicados en varias épocas, haciendo mención a sus dos variedades:

“El segundo modo de trompos era el que hoy vemos jugar, a que también llaman peonzas. Llamaronle los latinos turbo o turben. Dél habló el escoliastes de Aristófanos: Turbo est instrumentum quod verbere vertunt pueri. Y el mismo Aristófanos: in Vespis: Versent se coram nobis more turbinis. Juéganlo de dos maneras: con un azotillo, dándole aprisa y haciéndole dar muchas vueltas alrededor (...)”⁸².

Dentro de este grupo también pueden incluirse los denominados “juegos de imitación”, de los cuales aparecen también interesantes referencias vinculadas con el período medieval europeo: Sirva de ejemplo “el cavalier”⁸³, que consistía en **simular un caballo montando un bastón**, y todos aquellos en los que los niños pretendían emular las actividades adultas.

De los juegos expuestos en este estudio, da pie a considerar que en la Edad Media no solo se practicaron los distintos juegos de caballería, sino también en este periodo de Europa son aludidos una gran riqueza y variedad de juegos, por tanto queda

demostrado que sin duda alguna, en la época medieval hubo otros muchos juegos, ya que en este periodo el juego era considerado como una actividad connatural y necesaria para el ser humano.

2.2. EL JUEGO MOTOR EN LA AMÉRICA PRECOLOMBINA.

El juego, como fenómeno social presente en todas las civilizaciones y culturas tanto pasadas como contemporáneas, ha suscitado un lógico interés por su estudio y comprensión, hecho que justifica la aparición de interesantes referencias en las que se lo menciona y analiza ya desde las primeras sociedades en las que el deseo por dejar constancia de lo vivido está presente.

El período histórico que engloba la denominada “América Precolombina o Prehispánica”, incluye una etapa que abarca un largo espacio de tiempo, pues se inicia con la llegada de las primeras sociedades a tierras americanas y su final se establece conforme la dominación política y cultural de los europeos se va propagando por el denominado “Nuevo Continente”. En esta época, las actividades físico-lúdicas y las rituales aparecen con frecuencia vinculadas, haciéndose visibles dentro de una religiosidad diferente a la aportada por los colonizadores, entre cuyos rasgos destacan el politeísmo y la integración en sus ritos de elementos procedentes de la naturaleza; pues como menciona Benavente Motolinia (1568):

“Tenían por dioses al fuego, y al aire, y al agua, y a la tierra, y de estas sus figuras pintadas; y de muchos de sus demonios tenían rodela y escudos, y en ellas pintadas las figuras y armas de sus demonios con su blasón. De otras muchas cosas tenían figuras e ídolos, de bulto y de pincel, hasta de las mariposas, pulgas y langostas, grandes y bien labradas”⁸⁴.

Estos atributos han perdurado en algunos casos hasta la época actual, apareciendo vinculados con creencias y prácticas en un importante número de las culturas que conforman la América Latina.

En estas sociedades el juego, entendido de modo global, participaba en la forma de vida diaria de tal modo que sorprendió a los colonizadores en su intento por comprender la importancia del mismo y su influencia en las actividades tanto principales como cotidianas. En este sentido, Fray Diego Duran en su libro “*Ritos y*

fiestas de los antiguos mexicanos” escrito en el siglo XVI, interpreta desde una perspectiva condicionada por su conocimiento y sus creencias lo que se encuentra en el Nuevo Continente, destacando que:

“En Todas las naciones hubo y hay juegos y tahúres que los inventase y jugasen no solo para perder sus haciendas y dineros, pero algunos pierden la vida y lo que peor es que juntamente las almas (lo cual es mucho de doler) de los cuales juegos no careció esta nación mexicana pues tenían juegos y maneras de perder sus haciendas y así mismo después de pérdidas se jugaban y se volvían esclavos perpetuos de los cuales ganaban y perdían juntamente las vidas pues era notorio que vuelto esclavo venían a parar en ser sacrificados a sus dioses”⁸⁵.

Es decir, si el juego y el rito aparecen destacados en la mayor parte de las culturas como elementos vinculados; en el caso de la sociedad indígena el primero adquiere un significado especial, pues se lo considera y siente no solo como sinónimo de suerte, sino como parte imprescindible de la espiritualidad y creencia de una comunidad de la que forma parte constitutiva tanto del modo de vida como condicionante del devenir futuro del que, en último caso, podía depender su continuidad como ser vivo. Lógicamente, la interpretación de los hechos narrados por Diego Duran, europeo que intenta explicar y dar sentido y coherencia a unas prácticas que él evidencia directamente o que recoge de lo que le narran otros europeos que las presencian, puede distorsionar la interpretación de las mismas. En este sentido, el relato reflejado por el cronista durante el proceso de colonización y escrito hace aproximadamente quinientos años, requiere del investigador actual de un ejercicio de validación en el que deberán considerarse el contexto y las creencias que rodearon su redacción.

La complejidad del tema de estudio, en este caso del juego motor precolombino, adquiere una especial dificultad derivada, por otro lado, de la necesidad de investigar la gran riqueza y variedad de culturas y etnias diferentes que aparecen vinculadas al territorio analizado en el período que finaliza conforme la colonización avanza. Tanto la problemática derivada del estudio de las fuentes que proporcionan

datos pertenecientes a la etapa en cuestión, como las que, siendo consecuencia de la misma, aparecen con posterioridad a aquella, serán abordadas más adelante.

El avance científico de otras disciplinas que pueden vincularse con el objeto de estudio aquí definido, incrementa a su vez el interés que despierta. En este sentido, algunas investigaciones arqueológicas han sacado a la luz restos que muestran la presencia del juego motor en estas sociedades, hecho que contribuye a complementar las fuentes de investigación escritas y gráficas contribuyendo a sustentar con mayor número de argumentos su presencia e importancia dentro de aquellas.

A partir de la superación de estos obstáculos que el investigador va hallando en su trabajo se evidencian una serie de valores propios asociados al juego motor que lo vinculan con la cultura en la que se desarrolla; en este caso la perteneciente a las diferentes etnias indígenas que comparten rasgos comunes y que difieren en otros. Este trabajo pretende constatar su presencia y de este modo poner en valor su potencia como ente dinamizador cultural y como transmisor de los valores que son identificativos de la sociedad en la que se promueve. Tal como afirman Blanchard y Cheska (1986) “*Las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o trasmisores culturales*”⁸⁶.

2.2.1. Rasgos que definen la problemática de la investigación.

El estudio centrado en la investigación del juego motor precolombino presenta una serie de obstáculos que dificultan tanto la búsqueda de datos procedentes de las distintas fuentes que aportan información sobre el hecho analizado como su posterior interpretación que permitirá la reconstrucción del rol desempeñado por el juego motor en estas culturas previas a la colonización. Estas dificultades pueden agruparse en los siguientes apartados:

En primer lugar, **las limitaciones vinculadas a las fuentes de información** obtenidas de crónicas, cartas u otros documentos que aportan referencias sobre hechos reales que ocurrieron antes, durante y/o después de la llegada de Cristóbal Colón al Continente Americano, y en cuyos textos aparecen reflejados algunos juegos a la vez que, en reiteradas ocasiones, se insinúan otros sin hacer alusión directa a los mismos. A modo de ejemplo puede citarse lo reflejado por Gonzalo Fernández de Oviedo (1547), escrito en el que se afirma que los mexicas:

“Jugaban con un palo puesto sobre los pies, grande, é le traían é meneaban con tanta fragilidad y ligereza, que parecía cosa imposible, é otros hacían otros juegos é cosas de mucho para se admirar los hombres”⁸⁷.

De los otros juegos reflejados en la cita no aparece más información pues no se nombran específicamente ni se explica en qué consisten, aunque sí se nos informa de su presencia y de la sorpresa que causaron en los colonizadores. También, el cronista Hernández (1615) expone un rito realizado por los indios mexicanos explicando que:

“Llevaban las cenizas y todos los instrumentos de que se habían servido a los oratorios llamados ayaucalco y con convites y bebida y mil maneras de juegos daban fin a la solemnidad”⁸⁸.

O, en el caso de las crónicas del Perú escritas por Cieza de León (1554), también se menciona respecto de los Incas que:

“Cuando se hacían las fiestas grandes del año era mucha la gente que se juntaba haciendo sus juegos con sones de instrumentos de música, de la que

ellos tienen”⁸⁹.

En este sentido, puede interpretarse que muchos cronistas describieron con mayor detalle o con datos específicos únicamente los juegos que consideraron más novedosos así como aquellos otros que más les impresionaron o llamaron su atención. Sin embargo, tal y como se refleja en las citas presentadas, puede inferirse que los visitantes occidentales observaron una gran cantidad de juegos y dieron prioridad solo a aquellos que consideraron de mayor novedad, espectáculo y diversión; obviando otros más próximos a los propios de su vida cotidiana europea por la necesidad de concretar la ingente información que obtenían de las nuevas culturas descubiertas.

En segundo lugar, **la gran cantidad de etnias y culturas diferenciadas existentes en este vasto territorio durante el periodo analizado** en el que convivían culturas primitivas pertenecientes a la Edad de Piedra con otras sociedades que poseían un elevado nivel de evolución. Sirvan de ejemplo para este segundo caso la cultura Maya y la Azteca en Mesoamérica así como la Inca en Sudamérica, que ocuparon un amplio espacio geográfico en el que mantenían subyugadas a otras etnias, la mayor parte de las cuales hablaban una lengua propia. En este sentido, Manson (Citado por Lucena, 1990)⁹⁰ menciona la existencia de cinco mil lenguas diferentes solamente en Sudamérica; hecho que evidencia la gran variedad y riqueza de las culturas que poblaron el Continente Americano, muchas de las cuales desaparecieron antes, durante o con posterioridad al proceso colonizador, por lo que su estudio presenta enormes dificultades.

En tercer lugar, **los problemas derivados de la aculturación**, considerada por Blanchard y Chesca (1986), como “*la imposición de los rasgos culturales de una sociedad superior o más avanzada a una sociedad menos avanzada o más débil*”, y los derivados del sincretismo, consistente en “*modificar sus elementos o su interpretación*

para acomodarlos a la propia cultura”⁹¹. Tanto unos como otros dificultan la identificación de ciertos rasgos a la hora de establecer su pertenencia a la sociedad colonizadora o confirmar si ya se hallaban presentes en el período anterior a la llegada de Colón, por lo que podrían considerarse como propios de las culturas indígenas, presentándose en la actualidad como el resultado de una influencia mutua por la que determinadas actividades lúdicas y/o rituales aparecen transformadas en un ejercicio de adaptación a las particularidades propias de la nueva cultura emergente.

En cuarto lugar, **la problemática que generan las especiales dificultades de interpretación de los objetos hallados** provenientes de la investigación arqueológica. Taladoire (2015), señala que *“Una gran parte de la literatura arqueológica relativa a los juegos de pelota prehispánicos abunda en prejuicios, aproximaciones, afirmaciones erróneas o dudosas que merecen, en nuestra opinión, más rigor en su análisis”*⁹². En el mismo sentido, García (1997) sostiene que *“La catalogación de juguetes de las numerosas piezas arqueológicas halladas, supone un problema, ya que estas casi siempre han sido utilizadas por distintos historiadores para ilustrar otras actividades de “mayor rango” que el juego, como podía ser las religiosas”*⁹³. De estas afirmaciones se deriva la necesidad de sustentar las hipótesis propuestas a partir de la profundización en otros aspectos como los contextuales, que permitan dotar de significado a las pruebas halladas.

En el caso de los espacios de juego localizados que fueron utilizados en el período previo al descubrimiento, Serra y Durand (1992)⁹⁴ realizan una revisión de los datos aportados por las investigaciones desarrolladas durante las últimas décadas del siglo XIX y las primeras del XX en la que se pone de manifiesto la importancia de la arqueología en el estudio del juego motor precolombino y su capacidad de aportar información de gran valor si existen las herramientas necesarias para dotarla de

significado.

En quinto lugar, **las prohibiciones realizadas por los propios colonizadores europeos** que aparecen reflejadas en la documentación proveniente de los archivos de la época referidas a diferentes juegos, pueden servir al investigador para confirmar la presencia de este tipo de prácticas lúdico-motrices, aunque el hecho de prohibirlos pone de manifiesto la circunstancia de que muchos de ellos pudieron no ser citados en las crónicas al tratarse de actividades antagónicas al interés establecido y/o contrarias a las creencias religiosas de la época, caracterizadas en muchos casos por la rigidez y la intransigencia en sus planteamientos. Sirva de ejemplo la prohibición del juego de la Chueca indígena, recogida por López (2009),⁹⁵ en la que se pone de manifiesto el conflicto que generaba esta práctica, adaptada como juego por parte de los europeos, en el avance de la evangelización y en los desórdenes en el desarrollo de las actividades laborales. La prohibición de algunos juegos y actividades populares se venía ya realizando en la Edad Media europea, (Brasó y Torrebadella, 2017)⁹⁶ (Serra y Durán, 1992)⁹⁷ y siguió como práctica habitual durante la colonización del Continente Americano.

Todos estos obstáculos pueden entorpecer o distorsionar el trabajo orientado a evidenciar la presencia e importancia del juego motor en este período de la historia de América. Resulta imprescindible tenerlos en cuenta a fin lograr el objetivo propuesto.

2.2.2. Ámbitos en los que se detecta la presencia del juego motor.

El juego motor, como parte constitutiva de la cultura, está presente en los diferentes ámbitos en los que se estructuraron las distintas sociedades indígenas englobadas en este periodo histórico; en cada uno de ellos se pone de manifiesto un singular número de características propias que hacen posible comprobar la existencia, importancia y significado de tan importante manifestación humana.

Entre los ámbitos detectados pueden considerarse como más significativos el vinculado con la religión, el formativo o educativo, los propios de las actividades de lucha y combate y el correspondiente a la fiesta, y a la recreación.

El Mítico-Religioso.- Parece destacar este ámbito ceremonial respecto de los demás, no solo por la singularidad de sus conmemoraciones sino también por la orientación politeísta que estas actividades presentaban combinando los juegos motores con diferentes actividades de carácter marcadamente ritual. En este sentido, el cronista Fray Diego Duran, afirma respecto de los mexicas que:

“Tenían por dios particular suyo a los instrumentos del juego cualquiera que fuese (...), puesto en cuclillas delante de estos instrumentos del juego adorabanlo todo y hablábales con ciertas palabras supersticiosas y conjuros con mucha devoción (...), invocaba a los cerros las aguas y fuentes las quebradas los arboles las fieras y culebras el sol la luna y las estrellas las nubes los aguaceros y finalmente todas las cosas criadas y a los dioses que de cada cosa tenían inventado”⁹⁸.

La gran devoción manifestada por los indígenas mesoamericanos hacia los juegos, también generó como resultado la existencia de una serie de narraciones míticas en las que deidades o encarnaciones de entidades sobrenaturales aluden al juego motor; sirvan de ejemplo los relatos expuestos por el cronista Bernardino de Sahagún (1569) referidos a las proezas realizadas por Quetzalcóatl (serpiente emplumada), considerado por estas sociedades como un dios del cual se afirmaba que *“hizo poner un juego de pelota, hecho de piedras en cuadra, donde solían jugar la pelota que se llama*

tlachtli”⁹⁹. En este sentido, aparece otro relato, incluido en el libro sagrado de los mayas conocido como “Popol Vuh” (Ximénez, 1515)¹⁰⁰, en el que se menciona varias veces el juego de pelota que practicaron los dioses gemelos Hunahpú e Ixbalanqué con los señores del inframundo. Estos relatos sirven para ilustrar el hecho de que las prácticas espirituales que realizaba cada etnia indígena presentaban formas variadas, algunas basadas incluso en historias sobre la concepción del mundo, así como en otras en creencias individuales propias, donde cada dios tomaba un nombre diferente y se acompañaban de ritos y ceremonias en las que el juego motor estaba presente adoptando formas variadas.

El educativo.- Cada una de las culturas de las que se tiene constancia, pertenecientes a esta época, poseían rasgos propios en la forma de educar que variaban en función de su grado de evolución. En este sentido, las sociedades más sofisticadas y organizadas tenían centros especializados para su formación. En el caso de los aztecas, existen referencias que aluden a un tipo de educación en la que todos los niños a partir de los siete años de edad disponían de un programa de enseñanza estatal obligatorio (García, 1996)¹⁰¹. Sin embargo, en el caso de los incas, la Educación era un derecho exclusivo de las clases superiores, por lo que las gentes humildes, igual que en el caso de las culturas primitivas, no recibía ninguna instrucción escolar organizada.

Tanto en el caso de las prácticas vinculadas con la Educación sistematizada correspondiente a las culturas más evolucionadas, como en el relativo a las primitivas, puede inferirse que el juego motor estuvo presente, extendiéndose también al período de la formación natural y práctica proporcionada por la familia, es decir, una educación informal transmitida de padres a hijos, y sustentada en la imitación que, a través de prácticas lúdicas que asemejaban las labores “serias” de la vida, los preparaban para afrontar con posterioridad las responsabilidades atribuidas a los adultos.

Los propios de las actividades de lucha y combate.- Como sostiene García (1996),¹⁰² los conflictos que tenían lugar entre las diferentes culturas respondían a tres razones justificativas: el sometimiento y dominio político, la expansión territorial y la obtención de víctimas para sus sacrificios religiosos. En estos conflictos el logro de la victoria correspondía, por lo general a la sociedad que se preparaban a conciencia para conseguir el triunfo. En este sentido, el autor expone que los aztecas en los *telpochcalli* (centros educativos de enseñanza primaria), además de jugar a la pelota realizaban varios juegos de tipo bélico, nombrados en el lenguaje nativo náhuatl como “*tlayeyecoliztli*”, que significa “parodias de combates”. A igual que en el caso de las sociedades mesoamericanas, los incas también tenían su propio protocolo de formación militar. En este sentido, Espinoza (1995) afirma que:

*“Las castas incas y otras que completaban los cuadros militares recibían una educación para gobernar, y tal educación era bastante férrea. Antes de ser declarados maduros o mayores de edad pasaban por severas pruebas de ejercicios físicos y de resistencia, cuya finalidad era inculcarles disciplina, agilidad, atención, aguante en las marchas forzadas, dejando de lado los aspectos atractivos. Todo lo cual tenía que ser demostrado en una fiesta ritual y deportiva llamada Huarachicuy durante el *capac raimi* (diciembre)”¹⁰³.*

Estos argumentos invitan a considerar que tanto los incas como los aztecas y posiblemente otras etnias, sobre la base de una educación militar, gozaron del privilegio de practicar una serie de juegos motores que servían para facilitar la posterior formación de sus jóvenes en las actividades vinculadas con la defensa de sus territorios y/o con la ocupación y el sometimiento de otros.

El festivo-recreativo.- Otro ámbito que no puede quedar al margen, pues está directamente vinculado con la esencia del juego motor, se concreta en el carácter lúdico del mismo. En este sentido, Huera considera que “(...) *en la época de la conquista española, el juego tenía un carácter marcadamente lúdico que apasionaba a los espectadores.*”¹⁰⁴. En este caso el autor alude únicamente al juego de pelota

mesoamericano, pero puede hacerse extensiva la afirmación a otros muchos juegos, algunos de los cuales aparecen recogidos en las crónicas realizadas durante la colonización, pues formaban parte de las prácticas lúdicas que practicaban las culturas que se iban conociendo, y probablemente fueron jugadas con el mismo entusiasmo desde épocas pasadas.

Estas reflexiones invitan a considerar que el juego motor estuvo vinculado con diferentes ámbitos propios de las culturas precolombinas, destacando el religioso como el de mayor rango e importancia, y hallándose los otros directamente vinculados con éste, dado el carácter mítico que definía a aquellas.

2.2.3. Juego y Juego motor precolombino.

Resulta lógico considerar que las distintas sociedades indígenas que poblaron el extenso territorio americano albergaron en su haber cultural una gran variedad y riqueza de juegos motores, muchos de los cuales tenían una interesante vinculación con sus prácticas rituales o religiosas (aspecto puesto de manifiesto por diferentes cronistas a los que se ha hecho referencia anteriormente). También destaca la vinculación del juego con la naturaleza, derivada de la proximidad de esta con el modo de vida desarrollado por las culturas precolombinas en las que las actividades motrices cotidianas (correr, nadar, saltar, trepar, golpear...) constituían una parte importante de su quehacer integrado en aquella, y con las creencias tendentes a divinizar los elementos naturales. A su vez, el juego motor compartía escenario con otro tipo de juegos no motores que igualmente estuvieron presentes en estas culturas complementando al juego motor. En este sentido Swezey y Bittman (1983) aportan un interesante ejemplo que pone de manifiesto la relación entre juego y juego motor al afirmar que:

“El patolli era un juego netamente mesoamericano y fue parte relativamente importante de la cultura mesoamericana. Este juego estaba estrechamente relacionado con el sistema calendárico religioso. Estaba además íntimamente asociado con Tlachtli y Ollin, los portadores del año; también con el Xiuhrnolpilli y Macuilxóchitl y era, de hecho, una clase de juego de pelota portátil jugado con dados”¹⁰⁵.

La cita presenta la existencia de juegos no motores que pueden ser considerados como variantes o actividades complementarias de otros juegos motores directamente vinculados con el rito religioso que gozaron de gran importancia en algunas de estas sociedades más evolucionadas. La similitud de los rasgos pertenecientes a estos dos juegos citados (el patolli y el tlachtli) permiten establecer esta relación asentada igualmente en los planos religioso y simbólico.

Además del “patoliztli”- “patolli” o del “juego de los fésoles” (frejoles), aparecen reflejados en los documentos estudiados otros juegos no motores; sirvan de

ejemplo “*el alquerque*”, y “*el mapepeña*” que pueden asociarse con diferentes culturas mesoamericanas, o “*el wayru*” y “*el chuncara*” jugado por los incas, así como otros tipos de juegos de dados fabricados con huesos o con piedras que han sido conservados hasta la actualidad por algunas etnias indígenas.

2.2.4. Juegos motores precolombinos.

Se presenta en este apartado la relación de juegos motores precolombinos citados en los escritos de los principales cronistas estudiados que recogen en sus documentos información sobre el modo de vida de los pueblos, y complementada a partir de lo aportado por diferentes investigaciones arqueológicas, etnográficas y etnológicas que han centrado su análisis en las culturas existentes en el territorio americano previas a la colonización. Con las referencias extraídas se ha elaborado una clasificación, utilizando criterios organizativos simples que han permitido establecer seis grandes grupos que contienen a su vez diferentes subgrupos.

-Juegos de luchas y combates-

El primer grupo, denominado “**juegos de luchas y combates**”, incluye los juegos que servían en mayor o menor medida como forma de introducción y/o preparación de los jóvenes en las tareas vinculadas con la defensa del espacio ocupado por la propia etnia o con la conquista de otros territorios. Dentro de este primer apartado se han realizado cuatro sub divisiones que se corresponden con los juegos de lucha entre dos o más combatientes sin implemento, ídem con implemento, juegos de simulacros de guerra y, por último, los juegos de lucha contra animales.

Del primer sub apartado, **los juegos de lucha de dos o más combatientes sin implemento**, sirvan de ejemplo los relatos de los siguientes autores:

El primero corresponde a Bernardino de Sahagún (1569) quien señalaba en su crónica sobre los indios mexicanos:

*“Estando allí sentados, otros mancebos provocábanlos a pelear; o con palabras o con pellizco, y ellos echaban tras los que incitaban a pelear, y los otros huían, alcanzándolos comenzaban a **luchar o pelear** los unos contra los otros”¹⁰⁶.*

El escritor y explorador portugués Vaz de Caminha (1500), refiere en su carta enviada al rey Manuel I de Portugal como testimonio del descubrimiento de Brasil, posiblemente una de las primeras manifestaciones de intercambio cultural reveladas en el momento mismo de la exploración europea. Cuenta que un momento determinado asistieron muchos indios:

*“Que serían bien doscientos, todos sin arcos. Y se mezclaron todos tanto con nosotros que unos nos ayudaban a acarrear leña y meterlos en los bailes. Y **luchaban** con los nuestros, y tomaban con placer”¹⁰⁷.*

Temoche (2007)¹⁰⁸, también describe una interesante anécdota, relatada por varios cronista que incluyeron en sus escritos observaciones sobre la vida de la nobleza inca, en la que se narra que cuando el inca Mayta Capac era un adolescente, y mientras realizaba un juego físico (lucha), fracturó la pierna del hijo del curaca Alcaviza, y el padre, para vengarse del joven, mando a diez guerreros a matarlo. Pero debido a que estos desconocían la enorme fuerza que ostentaba Mayta Capac, el combate se saldó con dos soldados muertos, otros dos heridos y todos los demás huidos.

Blanchard y Cheska (1986)¹⁰⁹, recogieron las investigaciones etnográficas realizadas por varios autores, en las que se cita la práctica de un juego llamado “*kalaka mulaka*”, centrado en la lucha entre hombres, e incluso se nombran los combates entre mujeres de la etnia indígena yagán o yámana que se asentaba en el sur de Chile.

El segundo sub apartado referido a “**los juegos de lucha entre dos o más combatientes con implemento**”, aparece referenciado en varios relatos que describen el utensilio o el tipo de material empleado para golpear, como su forma de ejecución.

El primero pertenece al relato del cronista De Sahagún, fechado en 1569. En el mismo se destaca que los indios mexicanos:

*“Al día siguiente comenzaban el juego que llaman nechichiquauilo. Para este juego todos los hombres y muchachos que querían jugar hacían unas **taleguillas**, o **redecillas**, llenas de la flor de la espadaña o de algunos papeles rotos: ataban a ésta un cordelejo o cinta de media braza en largo,*

de tal manera que pudiese hacer golpe; otros hacían a mera de guantes las taleguillas, y henchíanlas de lo arriba dicho, o de hojas de maíz verde”¹¹⁰.

Cristóbal De Molina, sacerdote asignado al proceso evangelizador del Continente Americano, indica en sus relatos que los incas jugaban a veces con:

*“Unos achones de paja, grandes a manera de bolas, muy grandes, atados con unas cuerdas, los cuales encendían y andaban jugando, o mellor, dándose unos a otros. Llamaban a estas **bolas de paja**, mauro pancunco”¹¹¹.*

Pedro Cieza de León en su obra “Crónica del Perú” relató el modo de vida de algunas de las etnias con las que interactuaba durante el período de la conquista. En estos escritos aparece citado otro juego practicado por los incas, del cual afirma que:

*“Después que han venido, hácense un escuadrón de mujeres a una parte, y otro a otra, y lo mismo los hombres, y los muchachos no están parados, que también lo hacen, y arremeten uno a otro diciendo con un sonete: batatabati, batatabati, que quiere decir ea juguemos. Y así con **tiraderas y varas** se comienza el juego, que después se acaba con heridas de muchos, y muertes de algunos”¹¹².*

García (1996) alude también a otro juego practicado por los mexicanos, explicando que consistía en una “**especie de esgrima**”¹¹³ en la que se golpeaba con un palo un poste de madera el cual habían vestido previamente con la ropa de sus enemigos.

Temoche (2007) al explicar diferentes juegos propios de los incas, pone de manifiesto que los jóvenes de esta etnia americana simulaban un enfrentamiento militar en una lucha cuerpo a cuerpo en el que utilizaban como armas “**porras y macanas**”¹¹⁴.

Respecto del tercer sub apartado en el que se incluyen **los juegos de simulacros de guerra o juegos basados en la imitación de situaciones de batallas**, aparecen citadas varias referencias que justifican su presencia.

El hecho de que García (1996) destaque que en los pueblos aztecas, “*existe en lengua náhuatl el término **tlayeyecoliztli**, que se usa para referirse a los juegos que consistían en parodias de combates*”¹¹⁵, pone de manifiesto la importancia de este tipo

de juegos que debieron practicarse como elementos centrales de diversos tipos de celebraciones.

Temoche también hace referencia a juegos rituales que simulan enfrentamientos bélicos. En concreto al narrar la vida del emperador inca explica la leyenda en la que se afirma que *“cuando aún era adolescente (Sinchi Roca) tuvo que rendir la prueba del **Huarachicuy**. Consistía en un ritual físico que permitía reconocer en los jóvenes sus habilidades físicas y su capacidad para situaciones de guerra”*¹¹⁶.

El cuarto subgrupo en el que se ha dividido el apartado de **los juegos vinculados con la lucha y el combate se centra en las disputas realizadas contra animales**.

El ejemplo que mejor ilustra este sub-apartado es narrado por Temoché (2007). En el mismo se describe un impresionante ritual practicado por los incas que se celebraba anualmente durante el mes de junio (Inti Raymi), en el que se liberaba a cientos de **llamas andinas** para posteriormente cazarlas en una especie de sacrificio consistente en una **lucha encarnizada** que asemejaba un singular “espectáculo deportivo”¹¹⁷.

-Juegos de pelota o bola-

El segundo grupo incluye “**los juegos de pelota o bola**”, considerada como una actividad lúdico-ritual que era practicada tanto en la vida cotidiana como en las grandes conmemoraciones religiosas. A su vez se establecen dos sub-grupo; el primero relativo a los juegos de pelota o bola que no requieren implemento adicional, y el segundo en el que se incluyen aquellos en los que sí se utiliza un utensilio para golpear o controlar la pelota.

Del primer subgrupo, relativo a **los juegos de pelota que no requieren un**

implemento adicional se han encontrado varias citas que refieren las distintas partes del cuerpo con que se golpeaba la pelota:

Sahagún (1569) describiendo las actividades realizadas por los mexicanos explica un curioso juego de pelota en el que se golpeaba esta principalmente con la nalga:

*“Jugaban desnudos, y ceñidos a la cintura con unos cintos anchos, y de ellos colgaba un pedazo de cuero de venado labrado, que cubría las nalgas; y cuando jugaban, no herían con mano ni con pie, sino **con la nalga**”¹¹⁸.*

Fray Maturino Gilberti, (citado por Dolores, 1992), en el “Diccionario de la Lengua Tarasca” publicado en 1555, también hace referencia al juego citado por Sahagún afirmando que existen varias formas de jugar a la pelota entre las que destaca una, llamada “*taranduni*”, que significa “*jugar a la pelota **con las nalgas***”¹¹⁹.

El médico y cronista Francisco Hernández de Toledo a quien el rey Felipe II encomendó a finales del siglo XVI la dirección de una expedición científica en el territorio denominado “Nueva España” señalaba, refiriéndose a uno de los juegos realizados por los mexicas, que:

*“Impelen las pelotas con **varias partes del cuerpo** y se devuelven por los que guardan el lugar opuesto y no se permite tocarlas con las manos”¹²⁰.*

Este tipo de práctica había sido observada también por Fray Bartolomé de las Casas (1520). Al describir las actividades que realizaban los que los aborígenes de las Antillas expresaba lo siguiente:

*“Echaba uno de los de un puesto la pelota a los del otro y rebatala el que se hallaba más a mano, si la pelota venía por alto **con el hombro**, pues la hacía volver como un rayo, y cuando venía junto al suelo, de presto, poniendo la mano derecha en tierra, dabale con la punta de la nalga, que volvemos más que de paso, los del punto contrario, de la misma manera la tornaban **con las nalgas**, hasta que, según las reglas de ese juego, el uno o el otro puesto cometían falta. Cosa era de alegría verlos jugar cuando encendido andaban (...)”¹²¹.*

Fray Duran también describió este tipo de juegos al referirse a los mexicas:

“Juegan con las asentaderas o con las rodillas teniendo por falta el tocarle con la mano ni con otra parte del cuerpo excepto con las dos partes dichas de asentaderas o rodillas”¹²².

La utilización de las rodillas en algunos juegos de pelota también había sido descrita por Fray Bartolomé de las Casas, quien en otra cita referida a los juegos realizados por mujeres señalaba que en las Antillas:

*“Cuando las mujeres jugaban el juego entre ellas no usaban sus caderas ni sus hombros, sino que golpeaban la pelota **con las rodillas**”¹²³.*

Serra y otros (1992), también aluden a un tipo de golpeo especial en el juego llamado ollomalitzli o ullamalitzli que se practicaba en los patios o canchas de mampostería (tachtli) con una pelota de hule o caucho, manifestando que además de golpearla **con las caderas**, también se podía tocar **con los antebrazos**¹²⁴.

El arqueólogo Ricardo Alegría (1951) también alude a este tipo de golpeo en un estudio titulado “Los juegos de pelota practicados por los aborígenes de las Antillas”. En el mismo hace referencia a interesantes descubrimientos sobre las diferentes maneras de golpear la pelota, destacando que en el caribe sólo podía ser golpeada **con el hombro, el codo, la cabeza, las caderas o las rodillas**¹²⁵.

Existen referencias que ponen de evidencia otros tipos de juego de pelota en los que se utilizaban los pies para golpearla. Sirvan de ejemplo las alusiones del jesuita español José Manuel Peramás reflejadas en su obra "De vita et moribus tredecim virorum paraguaycorun" publicada en 1793, en la que hace referencia a las culturas ubicadas en el territorio del actual Paraguay:

*“Los guaraníes no lanzaban la pelota con la mano, como nosotros, sino con la parte superior del **pie desnudo**, pasándola y recibéndola con gran agilidad y precisión. (Pilam autem Guaranii non manu, fed fuperiore parte nudi pedis mittunt remittunque, idque expeditiffime, ac dexterrime.)”¹²⁶.*

También, Serra y Duran (1992)¹²⁷, observan esta forma de golpeo **con el pie** en uno de los dibujos del mural de Tepantitla, en Teotihuacán. En dicho mural aparecen

diferentes grabados entre los que los autores destacan otros tipos de juegos realizados por los indígenas. La variedad de los dibujos permite evidenciar la existencia de otros juegos de pelota en los que, contrariamente a lo se afirma en algunas crónicas vinculadas con otras culturas americanas, en este caso sí aparece la utilización de las manos en el manejo de la esfera.

Este mismo caso es destacado por Dolores (1992), haciendo alusión a lo reflejado en el ya mencionado Diccionario de la Lengua Tarasca de Gilberti, en el que aparece descrita otra variante del juego de pelota denominada “apantzequa chanagua” que significa “juego de pelota **con las manos**”. El autor expresa, que es muy probable que hayan existido también otras formas diferentes de juego realizado con pelota, pues el propio diccionario alude a una nueva forma de golpeo de pelota, “xepandequa apatzequa”, que viene a significar “pelota como quieras”, es decir que podía ser golpeada con **cualquier parte del cuerpo**¹²⁸.

Por último, Gutiérrez y Gotés (1992) dan a conocer otra variedad de juego incluida en este apartado, denominada “**rarápijo**” o “**carrera de bola**”, practicada por los indios tarahumaras, también conocidos como “Raramuris”, que viven al norte de México en el Estado de Chihuahua. Dicho juego consiste en la realización de una carrera de resistencia sobre distancias previamente preestablecidas, donde se va empujando una pequeña bola hecha de raíz de encino con el pie¹²⁹.

En lo referente al segundo sub-apartado que engloba **los juegos de pelota o bola que si requieren un implemento adicional para golpearla o atraparla**, se exponen varias citas que describen el material utilizado para su ejecución.

El cronista Gonzalo Fernández de Oviedo, en su obra “Historia general y natural de las Indias, islas y tierra-firme del mar océano” fechada en (1547) refiere un juego distinto a los practicados en su país natal, del cual afirma que cuando estaba en

tierra firme observó a varios indios de la provincia de Tascaltecle (zona correspondiente a una parte del actual México) practicar lo que ellos denominaban:

*“Juego del batey, que es de pelota gruesa hecha de leche de ciertos árboles é otras mixturas, que salta la pelota mucho. (...) es un juego de **un palo** de manera nunca en España oída ni vista hasta estos (...)”¹³⁰.*

Díaz (1992) destaca entre los dibujos del mural de Tepantitla (Teotihuacán) la existencia de un juego similar al descrito por Fernández de Oviedo; en él se distingue a varios indígenas en espacio abierto utilizando **un palo o bastón** para golpear la pelota¹³¹.

El misionero jesuita Joseph Gumilla, en su obra “El Orinoco ilustrado” (1745) relata la existencia de un juego de pelota peculiar, practicado por las mujeres otomaca que vivían en la cuenca del Orinoco, en estos términos:

*“Coge cada otomaca su **pala**, y se va a jugar a la pelota, llevando prevención para las apuestas. La pala es redonda en su extremidad, de una tercia de ancho de bordo a bordo, con su garrote recio, de tres palmos de largo, con el cual, con ambas manos juntas, rechazan la pelota con tal violencia, que no hay indio que se atreva a meter el hombro a repararla; por lo cual, desde que entran las mujeres con sus palas, hay facultad para que las pelotas, rebatidas con pala, se rechacen con toda la espalda; y raro día hay, que no salga algún indio deslomado de los pelotazos furiosos de las otomacas, que celebran con risadas estas averías”¹³².*

López hace referencia a una actividad físico-motriz, similar al hockey actual, practicada por la comunidad mapuche en Chile. Se trata del juego denominado “**palín**”, al que según parece, los europeos le modificaron el nombre por su semejanza con el juego europeo de la **chueca**. Este juego ha llegado hasta la época actual y sigue practicándose en algunas partes del territorio que comprende el país andino. El autor destaca su importancia al considerarlo como “*el más importante y famoso juego aborigen de toda Sudamérica*”¹³³.

Blanchard y Cheska describen un juego similar practicado por los pueblos indígenas cherokees, hurones, iroqueses y mohawk en Norteamérica. Se trata del juego

de “**lacrosse**”. Del mismo reivindican su procedencia americana pues consideran que “*aunque estas etnias hayan mantenido contacto con los franceses y sus raíces estén enlazadas con el juego de pelota mesoamericano, el lacrosse es tan indígena como el cactus, el búfalo o las tiendas cónicas*”¹³⁴.

Como último ejemplo de este sub-grupo, se incluye el juego descrito por Sierra (1992) en una publicación que expone los resultados del estudio étnico sobre los indígenas purépechas asentados en Cuitzeo, población mexicana del estado de Michoacán. En el mismo el autor describe un singular juego de bastón y bola prehispánico denominado “*pelota de lumbre*”¹³⁵, que se practicaba durante la noche, pues la oscuridad le otorga una especial vistosidad. Dicho juego consiste en prender una pelota hecha con parte de la raíz seca de un arbusto, el maguey, y llevarla con un bastón de madera hacia el campo del equipo contrario.

-Juegos de carreras-

El tercer grupo que engloba los denominados “juegos de carreras” contiene dos sub grupos de esta particular actividad motriz habitual en todas culturas: las carreras de persecución y las carreras pedestres.

Un ejemplo del primer sub-apartado aparece citado en la narración de Fray Toribio de Benavente Motolinia (1568) en la que describe una cruel práctica que formaba parte del modo de vida de los aztecas:

*“Aquí en Tlaxcallan un otro día de una fiesta desollaban dos mujeres, después de sacrificadas, y vestíanse los cueros de ellas dos mancebos de aquellos sacerdotes o ministros, buenos corredores, y así vestidos andaban por el patio y por el pueblo tras los señores y personas principales, que en esta fiesta vestían mantas buenas y limpias, y **corrían en pos de ellos**, y al que alcanzaban **tomabanle sus mantas** y así con este **juego** se acababa esta fiesta”*¹³⁶.

Las carreras pedestres también aparecen reflejadas en diversos documentos de

la época. Sirva de ejemplo lo reflejado por el médico naturalista Francisco Hernández de Toledo en una publicación escrita en 1576. En la misma destaca que los aztecas otorgaban,

*“Algunos premios para aquellos que más velozmente llegasen a lugares a veces distantes **sesenta millas y a veces más**, y regresasen más pronto; lo cual se acostumbraba hacer la mayor parte de las veces en tiempo increíblemente corto”¹³⁷.*

En otro relato recogido por Temoche (2007), se expone una costumbre en la que los jóvenes incas demostraban su valor y su capacidad de resistencia en un rito en el que se recordaba la hazaña de los míticos hermanos Ayar. La actividad consistía en una **carrera** realizando el recorrido comprendido entre el cerro Huanacauri y la entrada a la ciudad del Cuzco¹³⁸.

-Juegos de equilibrio-

En el cuarto grupo se recogen los denominados “**juegos de equilibrio**”. Estos incluyen las actividades lúdico-motrices que más impresionaron a los cronistas debido a la habilidad y destreza mostrados por sus participantes. A su vez se han dividido en dos sub grupos: juegos de equilibrio sin implemento y aquellos otros en los que se utiliza o manipula algún implemento que bien se mantiene en equilibrio o se utiliza como ayuda para conservar una posición dificultosa.

Del primer sub-apartado al que pertenecen **los juegos que no necesita implemento para demostrar la capacidad de equilibrio**, se citan varios ejemplos:

Francisco Hernández de Toledo (1615) manifestaba en otra de sus crónicas una clara alusión a la facilidad con la que los indígenas realizaban la denominadas “torres humanas” en estos términos:

*“También le agradaba ver a un **hombre de pie sobre los hombros de otro y un tercero sobre los del segundo**, quien después de haber ascendido a esa*

*altura, saltaba y bailaba con varios movimientos con tanta velocidad como si estuviese en suelo muy parejo (...)*¹³⁹.

También Fray Diego Duran (1867), describe dos siglos después la misma actividad que se continuaba practicando y que causaba un asombro parecido al que había suscitado en los descubridores que la observaron por primera vez:

*“¡Quien no tenía por extraña maña y fuerza el andar **tres hombres uno sobre otro de pies en los hombros** los unos de los otros y el primero andar bailando con los brazos tendidos y las manos llenas de plumas o rosas y el de en medio lo mismo y el tercero lo mismo sin tenerse con otra cosa sino con los pies pegados a los hombros del otro! (...)*¹⁴⁰”

En referencia a **los juegos de equilibrio en los que sí se utiliza un implemento para favorecer su realización** (segundo sub-apartado), se han localizado varias citas que prueban su existencia:

Gonzalo Fernández de Oviedo (1547) al referir otro juego practicado por los aztecas, indica que:

*“Jugaban con un **palo puesto sobre los pies**, grande, é le traían é meneaban con tanta fagilidad é ligerega, que parescia cosa imposible”*¹⁴¹.

El mismo juego de los aztecas, practicado con el palo en los pies, también había sido citado por Francisco Hernández de Toledo (1615) a la vez que ponía de manifiesto la admiración que generaba su dominio en el manejo del cilindro con diferentes partes del cuerpo:

*“Se presentaban jóvenes que arrojaban a lo alto y recibían de nuevo, dándole vueltas con admirable velocidad, **un madero cilíndrico, pulido y muy pesado, manejándolo con los pies, las rodillas y las corvas**, de manera increíble y haciéndolo girar”*¹⁴².

Fray Diego Duran (1867), narra una actividad perteneciente a los aztecas, realizada con zancos, en la que los practicantes se desenvolvían con tal habilidad que daba la impresión de que se movían como si lo hicieran sin ningún implemento:

*“¡Quien no se admirará de ver salir a un baile y andar alrededor de un atambor cuarenta o cincuenta indios **subidos en unos zancos** de abraza y de a dos brazas haciendo sus contenencias y meneos con el cuerpo como si*

anduvieran en sus propios pies!”¹⁴³.

-Juegos de lanzar-

El quinto grupo formado por los denominados “juegos de lanzar”, puede verse reflejado en estas tres referencias en las que se detallan otros tantos juegos de lanzamientos de precisión:

La primera aparece recogida en una crónica de Bernal Díaz del Castillo (1632), conquistador acompañante de Hernán Cortés. En la misma describe las formas de vida de los aztecas, incluyendo la explicación del siguiente juego:

*“Algunas veces jugaba el Montezuma con Cortés **al totoloque**, que es un juego que ellos así le llaman, con unos bodoquillos chicos muy lisos que tenían hechos de oro para aquel juego, y tiraban con los bodoquillos algo lejos a unos tejuelos que también eran de oro, e a cinco rayas ganaban o perdían ciertas piezas e joyas ricas que ponían”¹⁴⁴.*

El segundo juego lo relata el clérigo español Cristóbal De Albornoz en su manuscrito titulado “Instrucciones para describir todas las guacas del Perú y sus camayos y haciendas”, elaborado hacia finales del siglo XVI, en el cual puede leerse lo siguiente:

*“Del machacuay usan el día de hoy y sus fiestas y taquis, haciendo un **juego de “ayllar”** que antiguamente jugaba el ynga, echando en alto esta figura de culebra y hecha de lana; y los que apostaban echaban sus yllos, que son tres ramales de sogas echas de niervos de animales o de cueros de ellos, a los cavos unas pelotas de plomo”¹⁴⁵.*

El tercero llamado “**juego de chichinadas**” es mencionado por García (1997)¹⁴⁶. El autor explica que dicho nombre proviene del término “chichinoa” perteneciente a la macro-lengua “náhuatl” hablada en una parte del territorio ocupado actualmente por México y cuyo significado se corresponde con golpear o destruir. El juego consiste en lanzar pequeñas esferas de barro o hueso intentándolas golpear otra esfera más grande colocada a cierta distancia. Según afirma el autor, dicho juego también puede vincularse con el mural de Tepantitla (Teotihuacán), ya que en él aparece

un grabado que reproduce las figuras de dos indígenas realizando una actividad similar.

-Juegos diversos-

El sexto grupo, recoge un conjunto de juegos que bien podría denominarse como el de los “juegos diversos”, ya que no pueden vincularse con ninguno de los otros grupos establecidos. Dentro del mismo se distinguen dos sub grupos; el primero que contiene las actividades lúdico-motrices directamente relacionadas con las danzas rituales, y el segundo presenta algunas narraciones en las que se mencionan otros juegos no asignados a ninguno de los apartados anteriores.

En lo referente a **los juegos vinculados con las danzas rituales**, Sahagún (1569) describe una especie de práctica ritual (denominada juego de mamatlauitzoa) realizada por los indios mexicanos:

*“Se ponían en procesión, compuestos con unas estolas de papel desde el hombro izquierdo al sobaco derecho y desde el hombro derecho al sobaco izquierdo, y **subían trabados de las manos a la hoguera y daban una vuelta alrededor de ella**, muy despacio, y descendían corriendo abajo; desasíanse de las manos los unos de los otros casi por fuerza; algunos de ellos caían unos de bruces y otros de lado. Este juego se llama mamatlauitzoa”¹⁴⁷.*

Otra práctica ritual de los mexicas fue descrita por Fray Diego Duran (1867) en el siguiente texto:

*“También usaban bailar alrededor de un **volador** alto vistiéndose como pájaros y otras veces como monas volaban de lo alto de él dejándose venir por unas cuerdas que en la punta de este palo están arrolladas desliándose poco a poco por un bastidor que tiene arriba quedándose algunos sentados en el bastidor y otros en la punta sentados en un mortero grande de palo que anda a la redonda donde están las cuatro sogas asidas al bastidor el cual anda a la redonda mientras los cuatro vienen abajando haciendo allí sentado pruebas de mucha osadía y sutileza sin desvanecerles la cabeza y muchas veces tocando una trompeta”¹⁴⁸.*

El sacerdote y cronista Cristóbal De Molina apodado “El cusqueño”, gracias a la convivencia mantenida con los nativos incas, conoció y describió en una publicación

escrita en 1575 un tipo de danza que realizaban estos y que se iniciaba entrando:

*“A una casa que llaman Moro orco, que estaba junto a la casa del sol, a sacar una **soga muy larga** que allí tenían coxida hacha de cuatro colores: negra y blanca, y bermeja y leonada, al principio de la cual estaba hecha una bola de lana colorada gruesa, y venían todos, las manos asidas en ella, los hombres a una parte y las mujeres a otra, haciendo el taqui llamado yaguayra (105); y allegados a la plaza los delanteros, asidos siempre a la misma guasca, llegaban hacer reverencia a las guacas y luego a Ynca; y así iban haciendo lo propio como iban entrando, y iban dando vuelta a la plaza enrededor; y desde se habían juntado los cavos el primero con el postrero, iban haciendo su taqui por su orden, que quedando lo acababan quedaba hecho un caracol, y soltando la guasca en el suelo dexándola enroscada como culebra. Llamaban a esta soga Moro orco”¹⁴⁹.*

Garzón (1991) en un estudio etnográfico realizado con los indígenas de la zona baja del Cañar (Ecuador) describe también un juego de carácter religioso en el que los danzantes van formando en el suelo una serie de figuras que representan a animales propios de Sudamérica (la curiquinga, el oso manso y la venada, etc.), además utilizan elementos propios de las culturas indígenas cañarís, como son la vara y el guion, cuyo origen podría considerarse precolombino. A esta danza se la conoce con el nombre de “**el juego de la escaramuza**”¹⁵⁰.

En el segundo sub-apartado en el que se incluyen **los juegos no asignados**, se ubican aquellas referencias que aluden a prácticas lúdico-motrices que pueden considerarse “exóticas”:

El primer ejemplo aparece en la narración escrita por el cronista Hernández en torno a 1615 en la que hace referencia a un juego que buscaba sorprender a los “despistados” en los siguientes términos:

*“rellenaban unos sacos con alguna materia blanda, los llevaban ocultos bajo sus mantas y con ellos **golpeaban a los que se encontraban descuidados** cuando menos lo pensaban. Esto mismo hacían los muchachos al décimo octavo mes lo llamaban ITZCALLI”¹⁵¹.*

Fray Diego Duran (1867) cita otro curioso divertimento realizado por los mexicas:

*“Había otro juego que era que hacían encima de un encalado unos **hoyos pequeños a manera de fortuna** y el uno tomaba diez piedras y el otro útras diez y el uno ponía sus piedras por la una acera y el otro por la otra en contrarias partes y con unas cañuelas hendidas por medio daban en suelo y saltaban en alto y tantas cuantas cañuelas caían lo güeco hacia arriba tantas casas adelantaban sus piedras y así seguían el uno al otro y todas cuantas chinás le alcanzaba se las iba quitando hasta dejarle sin ninguna y acontecía haberle quitado cinco y seis y con las cuatros que le quedaban decirle también las cañuelas que revolvía sobre el otro y ganarle el juego”¹⁵².*

Karsten (1935)¹⁵³ en un estudio sobre la cultura de la comunidad Shuar, (más conocida como los jíbaros cazadores de cabezas) perteneciente al territorio de la amazonia ecuatoriana, relata que tras el fallecimiento de algún miembro del clan, todos los familiares del difunto pasaban por una ceremonia de purificación que se asemeja al juego de la gallinita ciega, denominada **“yupingrama”**. En este juego-ritual, una anciana prepara un recipiente de calabaza con ají (himya) y agua; el resto se ponen en un círculo dibujado en el suelo del interior la casa del extinto portando cada uno un collar hecho de hilo de algodón que lleva atada una espina de chonta. La anciana se desplaza alrededor del círculo vertiendo el agua de ají en los ojos de los participantes. Después ella se esconde y todos a tientas tratan de encontrarla.

Otro curioso juego que se incluye en este último sub-apartado lo describe Lucena (1990)¹⁵⁴. Se trata del juego de **“el apaytalla”** que consiste en colocar una persona de pie dentro de una serie de círculos concéntricos. Una vez colocado en el centro de los círculos, el jugador va haciendo saltar de una vaina los granos redondos o habas que contiene en su interior intentando que recorran la mayor distancia posible. Los círculos concéntricos sirven para valorar la distancia a la que el haba ha tocado el suelo. Dicho juego aparece representado en unas vasijas halladas en excavaciones arqueológicas pertenecientes a la cultura pre-incaica Chimú.

2.2.5. Juego motor y estamento social precolombino.

Como se ha señalado con anterioridad, la América Precolombina abarca un amplio período de tiempo y espacio en el que un ingente número de sociedades convivieron y se enfrentaron conforme fueron sucediéndose en el tiempo. En función del nivel de evolución de aquellas culturas y atendiendo al grado de organización social que lograron pueden detectarse evidencias que infieran diferentes niveles de jerarquización social.

Resulta lógico considerar que las culturas primitivas disponían de una estructura social menos definida, respecto de otras que ostentaron un mayor desarrollo (aztecas, incas, mayas...) y cuya organización social se muestra más estructurada y compleja. La conquista y posterior colonización acometida por Europa destruyó la mayor parte de estas organizaciones sociales, dificultando el trabajo consistente en recomponer este complicado organigrama y ubicar en él un tipo de práctica lúdico-motriz concreto como perteneciente a un estamento social determinado. No obstante, algunas fuentes aportan referencias que aluden a este tipo de diversificación en lo referente a las prácticas lúdicas y su ubicación diferenciada. Como ejemplo pueden señalarse las siguientes:

Huera (1993)¹⁵⁵ destaca la circunstancia de que el juego de pelota azteca era exclusivo de una determinada clase social. Esta afirmación la sustenta en lo afirmado por varios cronistas aludiendo a las prácticas lúdico-rituales realizadas por las denominadas “clases nobles”, pues como señala Guier (1964)¹⁵⁶ la sociedad azteca estaba dividida en dos estamentos sociales claramente diferenciados: los “macehuales” o clase desheredada y los señores o clase superior.

Bernardino De Sahagún (1569) al relatar el juego indígena mexicano denominado “mamatlauptzoa” especifica que era practicado por los que él denomina

“sátrapas” en la siguiente cita: “*Habiendo echado en el fuego a los cautivos luego los sátrapas se ponían en procesión, compuestos con unas estolas de papel (...)*”¹⁵⁷. Con este término parece aludir a la casta formada por los dirigentes de la nobleza azteca.

Motolinia (1568) también parece destacar esta estructura social al citar el juego de las mantas en el que unos “*sacerdotes o ministros*” perseguían a los “*señores y personas principales*”¹⁵⁸, poniendo de manifiesto que este juego debía estar reservado exclusivamente a la aristocracia azteca.

De Sahagún (1569) al narrar un juego azteca consistente en golpearse con unos sacos y talegas los jugadores, afirma que dicha actividad lúdica era realizada por “*todos los populares*”¹⁵⁹, término con el que hace referencia al “pueblo” o “plebe”, es decir a las clases populares nombradas en esta sociedad precolombina con la denominación de “macehuales”.

Otro ejemplo aportado por el clérigo Cristóbal De Molina (1575), aparece en la explicación del juego inca denominado “cbocanaco”:

“Llamaban al mes de diciembre camayquilla”, en el cual, el primer día de la luna, los que se habían armado caballeros, así de la parcialidad de Anan Cuzco como de Hurin Cuzco, salían a la plaza con unas hondas en las manos llamadas buaracas, y los de Anan Cuzco contra los de Hurin Cuzco se tiraban hondaces”¹⁶⁰.

Al describirlo de este modo da a entender la existencia un estamento formado por los denominados “caballeros” con un cometido social diferenciado, como de hecho ocurría en la Edad Media europea de la que procedía el propio cronista, en un intento por buscar un cierto paralelismo entre los hechos que formaban parte de sus vivencias anteriores y los que pretendía describir en sus crónicas.

Las referencias expuestas dan pie a considerar que dentro del complejo entramado de sociedades y culturas que conforman el período correspondiente a la América Precolombina, pudieron existir diferentes grupos sociales que realizaron a su

vez, y en algunos casos, prácticas lúdico-motrices diferenciadas. No obstante, esta hipótesis requiere de futuros trabajos que vayan aportando nuevos datos que permitan conocer mejor una realidad social tan rica y variada.

2.3 Semejanzas y diferencias del juego motor en la Edad Media y la América Precolombina.

Los juegos motores como transmisores de significación social y cultural presentes en todas las sociedades humanas, han permanecido en el tiempo como legado de importantes investigaciones, hechos que han dejado entrever no solo la existencia de aquellos, sino también la importancia que tiene el pasado para conocer el presente y en este caso valorar el peso de cada uno de los espacios de tiempo que han conformado la cultura actual americana.

En cuanto a los dos periodos investigados, hay que puntualizar que la Edad Media europea y la América Precolombina representan dos mundos diferentes, con periodos de tiempo extremadamente largos, y con un importante legado cultural pendiente de investigación; aunque estudios recientes basados en hallazgos arqueológicos encontrados en las últimas décadas confirman una probable interrelación o al menos algún contacto esporádico previo a la llegada de Cristóbal Colon a tierras americanas (Hernández y Arroyo, 2011)¹⁶¹.

La Edad Media europea, es una etapa que abarca alrededor de mil años de historia (Siglo V/ Siglo XV) subdividida en diferentes franjas de tiempo; una primera que resulta de la transición desde el fin del imperio romano hacia una nueva forma de vida, denominada “feudal”, una segunda intermedia y una tercera en la que progresivamente el feudalismos va remitiendo, gracias a la aparición de una nueva clase social, la burguesía. Su final desemboca en el inicio del “Renacimiento”.

Respecto al ámbito del juego motor, en la Edad Media europea puede destacarse una orientación preferente en las clases nobles hacia los juegos de caballería, ya que su labor, más allá de la ociosa, era adiestrar a los jóvenes para el combate. Se inculcaban con su práctica hábitos, costumbres y disciplinas, propios de una

determinada condición social. Las clases humildes participaban también de las actividades lúdicas vividas directamente o incluso presenciadas como espectáculo. Su importancia es indiscutible, pues como afirma Huizinga (2007):

“La vida medieval está impregnada de juego. Una vez es el juego popular desenfundado, lleno de elementos paganos que han perdido su significación sacra y se han transmitido en pura broma, otras el juego de caballería pomposo y señorial, juego refinado de cortes de amor o cosa parecida”¹⁶².

La interpretación expuesta por el autor, también pone en evidencia una serie de rasgos principales en lo que al juego motor popular medieval concierne, detectados en la investigación entre los que destacan las constantes prohibiciones promulgadas como consecuencia de la violencia suscitada durante su práctica, o como consecuencia de las apuestas asociadas a los juegos.

Por otro lado, con el término América Precolombina, también conocida como “Prehispánica”, se alude al espacio de tiempo comprendido desde el arribo de las primeras sociedades primitivas a tierras americanas y la llegada previa al progresivo dominio de los europeos de las tierras que conformaron el “nuevo continente”.

En cuanto al juego motor precolombino se puede afirmar que este estaba precedido por una serie de rasgos comunes, entre los que destaca el carácter ritual de los mismos derivado de su concepción politeísta, y de la utilización en la práctica lúdica de elementos provenientes de la naturaleza, tal como lo evidencia el cronista Fray Diego Duran en relación a los aztecas:

“Tenían por dios particular suyo a los instrumentos del juego cualquiera que fuese (...), puesto en cuclillas delante de estos instrumentos del juego adorabanlo todo y hablábales con ciertas palabras supersticiosas y conjuros con mucha devoción (...), invocaba a los cerros las aguas y fuentes las quebradas los arboles las fieras y culebras el sol la luna y las estrellas las nubes los aguaceros y finalmente todas las cosas criadas y a los dioses que de cada cosa tenían inventado”¹⁶³.

Este indudable politeísmo, originó un marcado antagonismo con la religiosidad europea, dando como resultado la prohibición y destrucción de muchos de los juegos

practicados por los indígenas americanos, sirva de ejemplo el juego de pelota mesoamericano (Serra y Durán, 1992)¹⁶⁴.

Otra característica propia del juego motor precolombino, es la participación del juego en el rito como una forma de adorar a sus dioses, así lo hace notar Fray Diego Duran (1867) cuando habla del juego del palo en los pies practicado por los aztecas, del cual expresa:

“Yo soy testigo de vista que siendo yo muchacho conocí en el barrio de San Pablo escuela de este juego donde había un indio diestrísimo en aquel arte donde se enseñaban muchos indizuelos de diversas provincias a traer aquel palo con los pies y así sé afirmar que aquel baile y gentileza era más gentileza de pies que no arte del demonio y los indios en algunas partes después que lo entendieron haberse algunos escandalizado lo han dejado caer y no lo osan jugar con otros muchos bailes que tenían graciosos y delicados con que se regocijaban y festejaban a sus dioses”¹⁶⁵.

Por otra parte Huera (1993) sostiene que además de las apuestas, *“Otro elemento importante, íntimamente relacionado con el juego de pelota era el sacrificio humano por decapitación. Este tipo de rito se practicaba desde los tiempos más remotos en todo el área cultural mesoamericana”¹⁶⁶.*

En este sentido, la violencia también se hacía participe de algunos juegos motores indígenas, tal es el caso del juego practicado por los incas, referido en la crónica del Perú por Cieza de León (1554), donde se menciona que:

“Después que han venido, hácense un escuadrón de mujeres a una parte, y otro a otra, y lo mismo los hombres, y los muchachos no están parados, que también lo hacen, y arremeten uno a otro diciendo con un sonete: batatabati, batatabati, que quiere decir ea juguemos. Y así con tiraderas y varas se comienza el juego, que después se acaba con heridas de muchos, y muertes de algunos”¹⁶⁷.

El estudio realizado pone de manifiesto la existencia de valores comunes y rasgos propios entre los diferentes juegos motores aportados por los europeos en la Edad Media, con los manifestados por las diferentes culturas indígenas antes, durante o después del arribo de Colón a tierras americanas. Este análisis nos permite percibir, por

un lado las semejanzas y diferencias de los distintos juegos practicados en ambos continentes, y por otro lado, el poder reconocer la influencia de las diferentes sociedades que las han promovido, y su posible vinculación con la sociedad actual.

Las semejanzas y diferencias de los juegos motores que conforman estas dos épocas de estudio, coinciden a grandes rasgos con los diferentes grupos de juegos motores descritos en los apartados anteriores. Cabe recalcar que las principales referencias de los juegos precolombinos fueron tomadas por los europeos durante el proceso de “colonización”. Por lo tanto hay ya un sesgo interpretativo en lo que describen y esto probablemente dificulte la comprensión de este tipo de actividades lúdico-motrices.

2.3.1. Juegos similares y/o compartidos.

Cada cultura a lo largo de la historia ha sido participe de una gran número de juegos motores, con rasgos comunes propios que los asemeja de una manera u otra los unos con los otros, En el caso del juego medieval y el precolombino, cabe destacar que existen varias actividades lúdicas que comparten características a grandes rasgos en cuanto a formas de ejecución, y a los distintos implementos utilizado para su práctica. Entre los que se encuentran los siguientes:

“La lucha” entre dos o más combatientes sin implemento, practicada como parte importante de la Educación Medieval de nobles y caballeros (Alfonso X el sabio)¹⁶⁸, posee un interesante parecido con las luchas o peleas practicadas por los jóvenes indígenas americanos como base de su adiestramiento para las batallas. Sirva de ejemplo la lucha de los indígenas mexicanos descrita en la crónica de Bernardino de Sahagún (1569) tal como se detalla a continuación:

*“Estando allí sentados, otros mancebos provocábanlos a pelear; o con palabras o con pellizco, y ellos echaban tras los que incitaban a pelear, y los otros huían, alcanzándolos comenzaban a luchar o pelear los unos contra los otros”*¹⁶⁹.

“La esgrima” es otra forma de lucha utilizada en la Edad Media europea como entrenamiento básico con los materiales propios de la Edad del hierro “espada y florete” (Álvarez 1993)¹⁷⁰, mientras que en la época precolombina García (1996)¹⁷¹ hace referencia a una especie de esgrima practicada por los indios mexicanos, golpeando con un palo un poste de madera (elementos propios de la Edad de piedra) que lo envolvían con la ropa de sus enemigos.

“La lucha contra animales” era una práctica muy habitual en la Edad Media europea, las corridas de toros a caballo (animales propios europeos) y a pie fueron tan populares, que esta última llegaron a profesionalizarse (Arranz 2003)¹⁷². Entre tanto que en América la única referencia que refleja este tipo de práctica la describe Temoche

(2007)¹⁷³, en una especie de sacrificio ritual realizado por los incas durante el (Inti Raymi), en el que liberaban a cientos de llamas (animal perteneciente a los Andes sudamericano), para perseguirlas en una lucha encarnizada que asemejaba un único “espectáculo deportivo”.

“Los juegos de simulacros de guerra” practicados en las dos épocas, tenían una particular semejanza solo a lo que se relaciona con el adiestramiento de sus guerreros para las batallas, pues en la Edad Media la utilización del caballo por los hidalgos dieron origen a los torneos, las justas, los pasos de armas y algunas derivaciones festivas de estas, como la sortija o el estafermo, más codificadas y menos violentas (Vicente 2012)¹⁷⁴. Al contrario de América, en el tiempo de la conquista europea, los caballos causaron sorpresa y espanto, ya que los nativos creían que el jinete y el caballo constituían un mismo ser. En cuanto a los juegos de simulacros de guerra se refiere, su práctica fue de uso exclusivo de las grandes civilizaciones americanas, tanto así que los aztecas en Mesoamérica practicaban el “tlayeyecoliztli” y los incas en Sudamérica lo hacían en el “Huarachicuy”.

Con respecto a **“los juegos de pelota”**, cabe recalcar que estos fueron muy populares en ambas épocas, y que la confección de las pelotas era totalmente distinta. Durante la Edad Media europea, las pelotas se fabricaban de madera, cuero rellenas de estopa, de musgo o de salvado, y otras eran creadas con las vejigas de cerdo o de buey colocadas en una envoltura de cuero inflada con aire (Le Goff y Schmitt 2003)¹⁷⁵. Entretanto que en América, Benavente Motolinia (1568)¹⁷⁶, señala que los indios mesoamericanos elaboraban las pelotas con una goma blanca llamada ollin, obtenidas de un árbol especial, que al compararlas con las pelotas de viento de Castilla indicaba que eran mucho más pesadas y que alcanzaba mayores saltos.

Entre los juegos de pelota medievales que más se asemejan a los juegos

desarrollados en la época precolombina, se encuentra en primer lugar, **“La chueca medieval”**, el cual mantenía una gran semejanza con el juego del **“palín”**, practicado por los indígenas de la comunidad mapuche de Chile, ya que como bien afirmaba el cronista y conquistador español Gerónimo Bibar (1558)¹⁷⁷ en su “crónica y relación copiosa y verdadera de los reinos de Chile” donde refirió que los Mapuches “Son muy grandes jugadores de chueca”.

“El juego de la palma” practicado con la mano abierta, muestra un cierto grado de similitud con el juego de pelota mencionado en el Diccionario de la Lengua Tarasca de Gilberti (citado por Dolores 1992)¹⁷⁸, como **“apantzequa chanagua”** que significa **“juego de pelota con las manos”**, ya que en todos los juegos de pelota referidos en Mesoamérica la pelota de goma siempre era golpeada y no llevada o cogida.

El **“juego de codo”** entre dos jugadores” escrito en las “Etimologías” de San Isidoro de Sevilla (2004)¹⁷⁹, mantiene un cierto parecido al juego de pelota practicado en las Antillas, solo a la forma en lo que a golpear la pelota se refiere, puesto que los indígenas antillanos realizaban sus prácticas a mayor distancia, combinando los golpes con otras partes del cuerpo y entre muchas más personas (Alegría, 1951)¹⁸⁰.

“La pelota golpeada con un bate o palo”, también se hizo presente en ambas épocas, aunque su práctica era totalmente diferente, así lo hace notar Gonzalo Fernández de Oviedo en su obra “Historia general y natural de las Indias, islas y tierra-firme del mar océano” fechada en (1547) al destacar que el *“juego del batey” es “un juego de un palo de manera nunca en España oída ni vista hasta estos (...)”*¹⁸¹.

“La pala o paleta” era otro de los elementos utilizado en los dos continentes para golpear la pelota. Fabricados en Europa hacia finales de Edad Media (Le Goff y Schmitt 2003)¹⁸², y su práctica en América se hace evidente tres siglos más tarde,

contada en la obra “El Orinoco ilustrado” escrita por el misionero jesuita Joseph Gumilla (1745), en la cual hace referencia a una actividad lúdica que formaba parte del modo de vida de las mujeres indígenas otomacas que vivían en la Cuenca del Orinoco.

“Coge cada otomaca su pala, y se va a jugar a la pelota, llevando prevención para las apuestas. La pala es redonda en su extremidad, de una tercia de ancho de bordo a bordo, con su garrote recio, de tres palmos de largo, con el cual, con ambas manos juntas, rechazan la pelota con tal violencia”¹⁸³.

“**Las carreras pedestres**” son un tipo de actividades lúdicas que está presente tanto en Europa como en América dentro de la época estudiada. Las carreras fueron una de las pruebas a pie que ha mantenido una incuestionable tradición en el Aragón medieval, evolucionando en los últimos siglos en las denominadas carrera de la cuchara en algunos sitios y en otros carreras de pollos (Adell y García, 2007)¹⁸⁴. En este sentido, el médico naturista Francisco Hernández de Toledo, en una publicación escrita en 1576, señala que la nobleza azteca concedía:

“Algunos premios para aquellos que más velozmente llegasen a lugares a veces distantes sesenta millas y a veces más, y regresasen más pronto; lo cual se acostumbraba hacer la mayor parte de las veces en tiempo increíblemente corto”¹⁸⁵.

“**Los castillos o torres humanas**” es una habilidad de equilibrio muy popular en España, practicadas al menos desde el siglo VII, tal como lo evidencia una tabla exvoto exhibida en la ermita de la virgen de la fuente santa en Zorita Cáceres (Gracia Vicién, 1991)¹⁸⁶. Sin embargo para los indígenas aztecas la misma habilidad de equilibrarse eran capaz de realizarla adquiriendo una especial complejidad, tanto es así que impresionó a los cronistas, y es precisamente el médico, ornitólogo y botánico Francisco Hernández de Toledo (1615), quien da muestras de admiración en el siguiente relato.

“También le agradaba ver a un hombre de pie sobre los hombros de otro y un tercero sobre los del segundo, quien después de haber ascendido a esa altura, saltaba y bailaba con varios movimientos con tanta velocidad como

*si estuviere en suelo muy parejo (...)*¹⁸⁷.

“**Los zancos**” es otra actividad de equilibrarse practicada tanto en la época medieval como en la precolombina, pero su utilidad práctica y la habilidad para permanecer en ellos era totalmente diferentes, En el caso de la Edad Media francesa esta habilidad era utilizada por los pastores para cuidar su rebaño (Arribas y Gutiérrez 1995)¹⁸⁸, mientras que la misma destreza era empleaba también en un juego que consistía en derribar al contrincante al suelo utilizando solo los brazos y los codos (Hernández 2003)¹⁸⁹. En el caso de Mesoamérica, los aztecas seguían asombrando a los cronistas, y justamente Fray Diego Duran (1867) es quien narra esta increíble habilidad.

*“¡Quien no se admirará de ver salir a un baile y andar alrededor de un atambor cuarenta o cincuenta indios subidos en unos zancos de a braza y de a dos brazas haciendo sus contencencias y meneos con el cuerpo como si anduvieran en sus propios pies!”*¹⁹⁰.

“**Los bolos**”, es un juego de lanzamiento de precisión medieval que tiene una cierta similitud con el juego que los aztecas llamaban “chichinadas”, solamente a la forma de como se lo ejecuta, ya que las representaciones de los bolos era totalmente diferentes, puesto que el juego consistía en tirar pequeñas bolas de barro o hueso para pretender golpear otra bola más grande colocada a cierta distancia (García 1997)¹⁹¹.

En cuanto a otras características manifestadas en los diversos grupos de juegos motores practicados en las dos épocas estudiadas, puede inferirse que había determinadas prácticas lúdicas que eran participes de un mayor grado de **violencia**, los cuales casi siempre dejaban como saldo al final del juego, varios heridos y muertos, tómese como ejemplo el juego de “la soule” medieval y el juego denominado “cbocanaco” practicado por los incas.

También puede afirmarse que en varios juegos motores practicados tanto en la Edad Media como en la América Precolombina estaban vinculados a las **apuestas**, es decir se apostaba por el ganador del juego para obtener algún tipo de beneficio o

satisfacción económica, ya sea por parte de los mismos jugadores y/o espectadores.

A su vez, en ambas épocas existieron también varios juegos motores que estuvieron vinculados al ámbito educativo, es decir que había juegos que eran de uso exclusivo para la educación de un determinado grupos de personas y otros juegos que formaban parte de la formación natural y práctica de sus habitantes.

Otra particularidad similar a destacarse es el rechazo que manifestó el clero europeo por algunas prácticas lúdicas, tanto en la Edad Media como por otras realizadas en la América Precolombina, y que fueron expuestas a los primeros colonizadores.

Además existen las evidencias necesarias para afirmar que en las dos épocas estudiadas los diferentes juegos motores fueron practicados en los diferentes estamentos sociales en las que se estructuraba cada una de las sociedades estudiadas pudiendo ser compartidos o no por cada grupo social definido.

2.3.2. Juegos diferentes.

Existen una serie de juegos motores en los que resulta difícil detectar semejanzas o similitud semejantes, por lo que se consideran propias de cada una de las culturas analizadas.

En primer lugar se encuentra el juego de lucha con implemento, al que los aztecas llamaban “**nechichiquauilo**” del cual el cronista Sahagún señalaba que:

“Para este juego todos los hombres y muchachos que querían jugar hacían unas taleguillas, o redecillas, llenas de la flor de la espadaña o de algunos papeles rotos: ataban a ésta un cordelejo o cinta de media braza en largo, de tal manera que pudiese hacer golpe; otros hacían a mera de guantes las taleguillas, y henchíanlas de lo arriba dicho, o de hojas de maíz verde”¹⁹².

En segundo lugar se halla **el juego de bolas de paja encendidas** practicados por los incas, y referido por el sacerdote Cristóbal De Molina como una actividad lúdica donde hacían:

“Unos achones de paja, grandes a manera de bolas, muy grandes, atados con unas cuerdas, los cuales encendían y andaban jugando, o mellor, dándose unos a otros”¹⁹³.

Los juegos de pelota que no mantienen ninguna relación o parecido en cuanto a las diferentes formas de golpear el balón, entre ellos se encuentran los siguientes:

La pelota golpeada con las nalgas o caderas, y/o antebrazos, en el juego que los aztecas llamaban ollomalitzli o ullamalitzli practicado en los patios o canchas de mampostería (tachtli) con una pelota de hule o caucho, es uno de los muchos juegos que más llamaron la atención de los cronistas por su peculiar forma de golpearla (Serra y otros 1992)¹⁹⁴.

Mientras que el arqueólogo Ricardo Alegría (1951)¹⁹⁵ hace alusión a que los indígenas en las Antillas golpeaban la pelota con **las caderas, los hombros, la cabeza y las rodillas**.

El usar la espalda para rechazar las pelotas golpeadas con una pala, era

una habilidad única mostrada por los jóvenes indígenas otomacos asentados en la cuenca del Orinoco (Gumilla 1745, p. 168).

También, **el pasar y recibir el balón con el dorso del pie con gran agilidad y precisión** era una destreza exclusiva de los indígenas guaraníes que vivían en el territorio del actual Paraguay. (Peramás 1793)¹⁹⁶.

La carrera de bola o rarápijo es otra única variedad de juegos de pelota prehispánica, practicada por los indios tarahumaras (Raramuris) del norte de México, en el que cada participante ejecuta una carrera de resistencia donde se va empujando una pequeña bola hecha de raíz de encino con el pie (Gutiérrez y Gotés 1992)¹⁹⁷.

El juego de pelota **la soule**, de origen Francés, practicado en la Edad Media, era un juego de pelota en forma de lucha semejante al juego del calcio italiano (Hernández 2003)¹⁹⁸, en el cual utilizaban para llevar la pelota a la meta del campo contrario, las manos, los pies y hasta palos.

La pelota de lumbre, es un singular juego prehispánico de bastón y bola, realizado por los indígenas purépechas asentados en Cuitzeo, población mexicana del estado de Michoacán, practicado en las noches, donde los jugadores van golpeando una pelota encendida hecha de un arbusto llamado maguey para llevarla al campo del equipo contrario (Sierra 1992)¹⁹⁹.

En relación a los juegos de carreras, Benavente Motolinia en 1568, describe en su crónica “Historia de los indios de la nueva España”, una inusual carrera de percusión que formaba parte del singular estilo de vida de los indios mexicanos:

*“Aquí en Tlaxcallan un otro día de una fiesta desollaban dos mujeres, después de sacrificadas, y vestíanse los cueros de ellas dos mancebos de aquellos sacerdotes o ministros, buenos corredores, y así vestidos andaban por el patio y por el pueblo tras los señores y personas principales, que en esta fiesta vestían mantas buenas y limpias, y corrían en pos de ellos, y **al que alcanzaban tomabanle sus mantas** y así con este juego se acababa esta fiesta”²⁰⁰.*

Otro juego de carrera muy particular conocido en la actualidad como “**el elefante**” o “**el cien pies**” aparece grabado en el mural de Tepantitla (Teotihuacán), en el que se reproducen las figuras de cuatro indígenas realizando esta actividad.

El juego del **dominio del palo con varias partes del cuerpo**, fue una habilidad de equilibrio practicada por el pueblo azteca, el mismo que dejó muy impresionado al cronista Francisco Hernández de Toledo, del cual destaca que:

“Se presentaban jóvenes que arrojaban a lo alto y recibían de nuevo, dándole vueltas con admirable velocidad, un madero cilíndrico, pulido y muy pesado, manejándolo con los pies, las rodillas y las corvas, de manera increíble y haciéndolo girar”²⁰¹.

Gracias a la utilización de la pólvora a finales de la Edad Media, **el tiro con arma de fuego**, fue una de las actividades de lanzamiento de precisión practicadas por príncipes, como una forma de lucha para dominar el miedo, expulsar la cobardía y desarrollar sus peripecias (Álvarez 1993)²⁰².

El lanzamiento de la barra de hierro, es una actividad lúdica de lanzamiento a distancia que también se deriva del uso de la pólvora, ya que como Moreno Palos afirma, su:

“Origen se remonta al trabajo en la cantera. La utilización de la pólvora para desgajar la roca, que comenzó en los reinos de España en el siglo XV, requería preparar un agujero donde se depositaba el cartucho. Dicha cavidad se conseguía a golpes de la barra de los barrenadores”²⁰³.

Tirar al palo es un juego de fuerza desarrollado en la Edad Media europea, en el que dos participantes en cuclillas tirando cada uno de un bastón o palo tratan de levantar al otro (Navacerrada 2012)²⁰⁴.

El tiro de sogas era una de las actividades lúdicas de fuerza efectuadas por los jóvenes caballeros ingleses como ejercicio para fortalecer sus músculos (Hernández 2003)²⁰⁵, que se realizaba también en otros territorios de la Europa Medieval.

En lo referente a los juegos vinculados con las danzas rituales, Sahagún (1569)

manifiesta que los aztecas realizaban un tipo de juego al cual llamaban “**Mamatlauitzoa**”, que consistía en ponerse:

“En procesión, compuestos con unas estolas de papel desde el hombro izquierdo al sobaco derecho y desde el hombro derecho al sobaco izquierdo, y subían trabados de las manos a la hoguera y daban una vuelta alrededor de ella, muy despacio, y descendían corriendo abajo; desasiáanse de las manos los unos de los otros casi por fuerza; algunos de ellos caían unos de bruces y otros de lado. Este juego se llama mamatlauitzoa”²⁰⁶.

Por último **el volador** practicado por los aztecas, es otro de los juegos de danza rituales, que contiene una serie de características únicas, las cuales son descritas por Fray Diego Duran en el siguiente relato:

“También usaban bailar alrededor de un volador alto vistiéndose como pájaros y otras veces como monas volaban de lo alto de él dejándose venir por unas cuerdas que en la punta de este palo están arrolladas desliándose poco a poco por un bastidor que tiene arriba quedándose algunos sentados en el bastidor y otros en la punta sentados en un mortero grande de palo que anda a la redonda donde están las cuatro sogas asidas al bastidor el cual anda a la redonda mientras los cuatros vienen abajando haciendo allí sentado pruebas de mucha osadía y sutileza sin desvanecerles la cabeza y muchas veces tocando una trompeta”²⁰⁷.

Otra característica diferenciada que se puede considerar en los dos periodos estudiados es la ritualidad precedida por los diferentes juegos motores practicados en la América Precolombina, si bien en ambas épocas el juego tenía un marcado carácter lúdico, puede afirmarse que los juegos de la Edad Media se practicaban más por distracción y diversión, mientras que el juego precolombino se acercaba mucho más al ámbito ritual.

Es importante también destacar que en la América Precolombina habían algunos juegos que eran totalmente crueles, así por ejemplo la práctica de la decapitación asociada particularmente con el juego de pelota mesoamericano, era una actividad propia de esta época que hacía que el juego traspase lo que es permitido y por lo tanto las consecuencias atañían sobre los valores por la vida.

En relación a los juegos de cacería de animales, puede considerarse que en la época precolombina los juegos se ven mucho menos desarrollando al ámbito de la caza, como actividad lúdica de distracción. Siendo en la Edad Media, en donde este tipo de juegos fue una de las distracciones favoritas de las clases sociales privilegiadas.

Notas Bibliográficas

- ¹ Huizinga, J. 1938. Homo ludens. Madrid; Emece editores.(Edición de 2007). Pág. 11.
- ² Huizinga, J. 1938.Op.cit. . Pág. 12.
- ³ Castro, J. 2007. Alfonso X el Sabio. Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerías. Madrid. Fundación José Antonio de Castro.
- ⁴ Fradejas, J. M. (ed.) 2001. Don Juan Manuel y el Libro de la caza. Tordesillas: Instituto de Estudios de Iberoamérica y Portugal / Seminario de Filología Medieval.
- ⁵ Le Golf, J. 1999. La Civilización del Occidente Medieval. Barcelona; Ed: Paidós. Pág.17.
- ⁶ Blanchard y Chesca. 1986. Antropología del Deporte. Barcelona; E: Bellaterra. Pág. 151.
- ⁷ Huizinga, J. 1929. El otoño de la Edad Media. Madrid; Ediciones Castilla (9ª Edición de 1973). Pág. 13.
- ⁸ Adell, J.A. 1999. El fenómeno deportivo en Aragón. Del juego tradicional al deporte moderno; Zaragoza; Diputación General de Aragón.
- ⁹ Navarro y Trigueros. 2008. Líneas de investigación del juego motor y modelos de estudio en el ámbito de la Educación Física española (1990-2007). Revista Iberoamericana de Educación. N° 46/4.
- ¹⁰ Mehl, J. 1990. Les jeux au royaume de France du XIIIe au XVIe siècles, París, Fayard. (Pág. 122).
- ¹¹ Vicente, M., y Rodriguez, J. 2008. “The nobiliary concept of play as a mechanism for ethical-political distinction in the Late Middle Ages”. International Journal of Sport Science Vol. IV. Pág. 32
- ¹² Rodrigo, M. L. 2007. Deporte, juego y espectáculo en la España medieval: Aragón, siglos XIII-XV. Luis Cantarero y Ricardo Ávila, coords., Ensayos sobre deportes. Perspectivas sociales e históricas, Guadalajara (Méx.), Universidad, Pág. 44
- ¹³ Álvarez, E. 1994. “El ejercicio físico en el “Regimen Sanitatis” de Arnau de Vilanova”. Apunts: Educación Física y Deportes. Vol: 136, 6.
- ¹⁴ Arranz, A. 2003. “Fiestas, juegos y diversiones prohibidas al clero en la Castilla Bajomedieval”. Cuadernos de Historia de España. Vol. 78. N° 1.
- ¹⁵ Arranz, A. 2003. Op. Cit. Pág. 7.
- ¹⁶ Rodrigo, M. L. 2007. Op. Cit., Pág. 47.
- ¹⁷ Olivera, J (1993) “Reflexiones en torno al origen del deporte” Rev. Apunts de E.F. y Deportes Vol.33, pág. 19.
- ¹⁸ Álvarez, E. 1993. El ejercicio físico en el 'régimen sanitatis' de Arnau De Vilanova: Apunts: Educación Física y Deportes (36) pág. 52.
- ¹⁹ Rodrigo. M. 2007. Deporte, juego y espectáculo en la España medieval: Aragón, siglos XIII-XV: pág. 67.
- ²⁰ Caro Rodrigo (Edición de 1978) Días geniales o lúdicos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etievre. Madrid: ESPASA-CALPE, S.A. TOMO I, págs. 57-58.
- ²¹ Alfonso el Sabio. 1984. Setenario. Edición e introducción de Kenneth H. Vanderford. Estudio preliminar de Rafael Lapesa. Barcelona, Edit. Crítica, pág. 13.

-
- ²² Agudo Romeo, M. 1993. Notas en torno a un juego medieval: los bohordos; Aragón en la Edad Media, págs. 17-18.
- ²³ Delgado. B. 1996. La Educación Física del caballero medieval: Hist. educ. vol XIV-XV pág. 67.
- ²⁴ Cantar de Mío Cid. 1985. Edición modernizada, estudio y notas de Francisco Marcos Marín. Madrid; Editorial Alhambra, pág. 112.
- ²⁵ Rodrigo. M. 2007. Deporte, juego y espectáculo en la España medieval: Aragón, siglos XIII-XV: pág. 62
- ²⁶ Rodríguez de Lena, Pedro. 1588. Libro del passo honroso defendido por el excelente caullero Suero de Quiñones / copilado de un libro antiguo de mano por Fr. Iuan de Pineda religioso de la orden de S. Francisco. En Salamanca: Editado en casa de Cornelio Bonardo.
- ²⁷ Ramírez. G; Fernández J.C. 2010. El ejercicio físico en el siglo xv a través de la crónica del condestable Iranzo: Apunts. Educación Física y Deportes N.º 102, 4.º trimestre, pág. 12
- ²⁸ Cantar de Mío Cid. 1985. Edición modernizada, estudio y notas de Francisco Marcos Marín. Madrid; Editorial Alhambra, pág. 112.
- ²⁹ Rodrigo. M. 2007. Deporte, juego y espectáculo en la España medieval: Aragón, siglos XIII-XV: pág. 68.
- ³⁰ Le Goff. J; Schmitt. J. 2003. Diccionario razonado del Occidente Medieval. Madrid: Akal, pág. 424.
- ³¹ Vicente. M; Rodríguez. J. 2008. El imaginario lúdico de la nobleza como dispositivo de la distinción ético-política en la Baja Edad Media Occidental: International Journal of Sport Science Volumen IV. Año IV, pág.40.
- ³² Asenjo. M. 2013. Fiestas y celebraciones en las ciudades castellanas de la baja Edad Media: EDAD MEDIA. Rev. Hist., 14 pág.47.
- ³³ Arranz. A. 2003. Fiestas, juegos y diversiones prohibidas al clero en la Castilla Bajomedieval: Revista Cuadernos de historia de España. vol.78 no.1 Buenos Aires, pág. 11
- ³⁴ Rodrigo. M. 1997. Los estatutos del tablaje. notas sobre juegos, tahúres y fulleros en las postrimerías del medievo: Rev. Zurita, 72. Pág. 114.
- ³⁵ San Isidoro de Sevilla. 2004. Etimologías, Edición bilingüe; Biblioteca de autores cristianos, pág. 1261.
- ³⁶ Le Goff. J; Schmitt. J. 2003. Diccionario razonado del Occidente Medieval. Madrid: Akal, pág. 425.
- ³⁷ Alvarez, E. 1993. “La actividad física en los tratados de Educación de príncipes” Rev. Apunts, Vol. 34, Pág. 53.
- ³⁸ Hernández, M. 2003. Antropología del deporte en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna. Madrid; Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L. Pág. 203 y 204.
- ³⁹ Alfonso X el Sabio. 1280. Cantigas de Santa María. Tomado de <http://cantigas.webcindario.com/cantigas/indicecantigas.htm> 05/03/2018.
- ⁴⁰ Diego de Guadix. 2005. Recopilación de algunos nombres arábigos que los árabes pusieron a algunas ciudades y a otras muchas cosas. Asturias; Ediciones Trea S. L, Pag. 536.
- ⁴¹ Caro Rodrigo. 1978. Días geniales o lúdicos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etienvre. Madrid: ESPASA-CALPE, S.A. TOMO II, págs. 48-49.

-
- ⁴² Hernández, M. 2003. Antropología del deporte en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna. Madrid; Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L. Pág. 222.
- ⁴³ Le Goff, J; Schmitt, J. 2003. Diccionario razonado del Occidente Medieval. Madrid: Akal, pág. 425.
- ⁴⁴ Caro Rodrigo. 1978. Días geniales o lúdicos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etievre. Madrid: ESPASA-CALPE, S.A. TOMO II, págs. 32-33.
- ⁴⁵ Menéndez Pidal, 1966. Crestomatía del español medieval. Madrid, Gredos, tomo, II, p. 249.
- ⁴⁶ Moreno. C. 1992. Juegos y Deportes tradicionales en España; Alianza, Madrid pág.193.
- ⁴⁷ Caro Rodrigo. 1978. Días geniales o lúdicos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etievre. Madrid: ESPASA-CALPE, S.A. TOMO I, págs. 113-114.
- ⁴⁸ Menéndez Pidal. 1966. Crestomatía del español medieval. Madrid, Gredos, tomo, II, p. 249.
- ⁴⁹ Hernández, M. 2003. Antropología del deporte en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna. Madrid; Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L. Pág. 208.
- ⁵⁰ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 129.
- ⁵¹ Adell y García. 1987. El pedestrismo en Aragón. Zaragoza. Edita Diputación General de Aragón.
- ⁵² Moreno. C. 1992. Juegos y Deportes tradicionales en España; Alianza, Madrid pág.37.
- ⁵³ Navacerrada, D. (2012) Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 130.
- ⁵⁴ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 128.
- ⁵⁵ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 128.
- ⁵⁶ François Rabelais. 1972. Gargantúa. Traducción de Antonio García Die Miralles de Imperial. Barcelona; Editorial Juventud, pág. 141.
- ⁵⁷ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 129.
- ⁵⁸ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 129.
- ⁵⁹ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 129.
- ⁶⁰ François Rabelais. 1972. Gargantúa. Traducción de Antonio García Die Miralles de Imperial. Barcelona; Editorial Juventud, pág. 142.
- ⁶¹ Gracia L. 1991. Juegos Aragoneses Historia y tradiciones. Zaragoza: MIRA Editores S.A. Pág. 21-22.

-
- ⁶² Arribas, H; Gutiérrez, S. 1995. Los zancos: usos, rituales y posibilidades educativas; Revista de folklóre Nº 178, pág. 128.
- ⁶³ Hernández, M. 2003. Antropología del deporte en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna. Madrid; Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L. Pág. 205.
- ⁶⁴ Moreno. C. 1992. Juegos y Deportes tradicionales en España; Alianza, Madrid pág.52.
- ⁶⁵ Caro Rodrigo. 1978. Días geniales o lúdicos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etiennev. Madrid: ESPASA-CALPE, S.A. TOMO I, págs. 116-117.
- ⁶⁶ Moreno. C. 1992. Juegos y Deportes tradicionales en España; Alianza, Madrid pág.69.
- ⁶⁷ Menéndez Pidal. 1966. Crestomatía del español medieval. Madrid, Gredos, tomo, II, p. 249.
- ⁶⁸ AMD (Archivo Municipal de Daroca), Pergaminos, 1256, mareo; ACA (Archivo de la Corona de Aragón), Cancillería, 1270, reg. 16, f. 217 y 1405, reg. 2.202, f. 76; AMD, Actas de 1449, 17 de noviembre, ff. 367v. y 447v.-448r.; Actas de 1479, f. 101 v.; y Actas de 1502, 17 de junio, f. 21 v.
- ⁶⁹ Rodríguez, J y otros. 2015.. Evolución histórica del juego de bolos en Boiro: Retos, 28, pág. 141.
- ⁷⁰ Menéndez Pidal. 1966. Crestomatía del español medieval. Madrid, Gredos, tomo, II, p. 249.
- ⁷¹ Rodrigo. M. 2007. Deporte, juego y espectáculo en la España medieval: Aragón, siglos XIII-XV: pág. 44.
- ⁷² Froissart, citado por Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 131.
- ⁷³ Caro Rodrigo. 1978. Días geniales o lúdicos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etiennev. Madrid: ESPASA-CALPE, S.A. TOMO I, págs.170-171.
- ⁷⁴ Menéndez Pidal. 1976. Crestomatía del español medieval. Madrid, Gredos, tomo, II, p. 421.
- ⁷⁵ Menéndez Pidal. 1976. Crestomatía del español medieval. Madrid, Gredos, tomo, II, p. 389
- ⁷⁶ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 128.
- ⁷⁷ François Rabelais. 1972. Gargantúa. Traducción de Antonio García Die Miralles de Imperial. Barcelona; Editorial Juventud, pág. 140-141.
- ⁷⁸ Hernández, M. 2003. Antropología del deporte en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna. Madrid; Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L. Pág. 211.
- ⁷⁹ François Rabelais. 1972. Gargantúa. Traducción de Antonio García Die Miralles de Imperial. Barcelona; Editorial Juventud, pág. 141-142.
- ⁸⁰ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral “El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág. 131.
- ⁸¹ François Rabelais. 1972. Gargantúa. Traducción de Antonio García Die Miralles de Imperial. Barcelona; Editorial Juventud, pág. 141.

- ⁸² Caro Rodrigo. 1978. Días geniales o lúdicos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etienne. Madrid: ESPASA-CALPE, S.A. TOMO II, págs.16-20.
- ⁸³ Vanden Branden, J-P. 1982. Les jeux à la Renaissance. En Actes du XXIII Colloque International d'études humanistes. Paris : Vrin.106.
- ⁸⁴ Benavente Motolinia, T. 1568. Historia de los indios de la nueva España. (Edición de 1914). Barcelona, Herederos de Juan Gili, editores, pág. 32.
- ⁸⁵ Duran, Fray Diego. 1867. Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Pág. 234.
- ⁸⁶ Blanchard, k., Cheska, A. 1986. Antropología del deporte. Barcelona: Ediciones Bellaterra, S. A. Pág. 37.
- ⁸⁷ Fernández de Oviedo, G. 1547. Historia general y natural de las indias islas y tierra-firme del mar océano. (Edición de 1853). Madrid: Imprenta de la Real Academia de la Historia. Pág. 501.
- ⁸⁸ Hernández de Toledo, F. 1615. Antigüedades de la Nueva España. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 171.
- ⁸⁹ Cieza de León, P. 1554. Crónica del Perú, el señorío de los incas. (Edición de 2005). Lima. Edita Biblioteca Ayacucho, Colección Clásica, No 226. Pág. 196.
- ⁹⁰ Lucena, M. 1990. América 1492: retrato de un continente hace quinientos años. Madrid Editorial. Editorial Anaya. Pág. 13.
- ⁹¹ Blanchard, k., Cheska, A. 1986. Antropología del deporte. Barcelona: Ediciones Bellaterra, S. A. Pág. 151.
- ⁹² Taladoire, E. 2015. Cinco tesis discutibles relativas al juego de pelota; Rev. Arqueología N° 50. Pág. 191.
- ⁹³ García Blanco, S. 1997. Historia de la Educación Física entre los Mexica. Colección Monografías sobre Ciencias de la A. F. y Deporte. Madrid; Editorial Gymnos. Pág. 48.
- ⁹⁴ Serra y otros. 1992. El juego de pelota en Mesoamérica. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 17.
- ⁹⁵ López, C. (2009) La prohibición del palin o chueca en Chile entre los siglos XVII. Revista Aloma N. 25. Págs. 91.
- ⁹⁶ Brasó y Torredadella, (2017). El juego del marro: Una indagación a cerca de sus raíces pedagógicas. Rev. Dialectología y tradiciones populares. Vol. LXXII, nº 1. Pág. 251.
- ⁹⁷ Serra y Duran. 1992. El juego de pelota en Mesoamérica. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 17.
- ⁹⁸ Duran, Fray Diego. 1867. Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Págs. 234-245.
- ⁹⁹ Bernardino de Sahagún. 1569. Historia general de las cosas de Nueva España. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Pág. 291.
- ¹⁰⁰ Ximénez, F. 1515. Transcripción paleográfica del manuscrito del "Popol Wuj" Folio 12-28. <http://www.cervantesvirtual.com/obra/transcripcion-paleografica-del-manuscrito-del-popol-wuj/> (Fecha de recuperación 17/11/2017).

-
- ¹⁰¹ García Blanco, S. 1996. La actividad físico-deportiva, una práctica educativa en Mesoamérica: Revista interuniversitaria Historia de la Educación. Nº 14-15. Pág. 76.
- ¹⁰² García Blanco, S. 1996. La actividad físico-deportiva, una práctica educativa en Mesoamérica: Revista interuniversitaria Historia de la Educación. Nº 14-15. Pág. 78.
- ¹⁰³ Espinoza, W. 1995. La civilización Inca. Oviedo, Colegio Universitario y Ediciones Istmo. Pág. 296.
- ¹⁰⁴ Huera, C. 1993. El juego de pelota en el México precolombino; Apunts: Educación Física y deportes Nº 33. Pág. 6-11. Pág. 7.
- ¹⁰⁵ Swezey, W.; Bittman, B. 1983. El rectángulo de cintas y el patolli: nueva evidencia de la antigüedad, distribución, variedad y formas de practicar este juego precolombino: Dialnet plus. Mesoamérica, Vol. 4, Nº. 6. Págs. 374-416. Pág. 374.
- ¹⁰⁶ Bernardino de Sahagún. 1569. Historia general de las cosas de Nueva España. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Págs. 143-144.
- ¹⁰⁷ Vaz de Caminha, P. 1500. Carta del descubrimiento de Brasil dirigida al rey Manuel I de Portugal Párr. 65. En http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/a-carta-de-pero-vaz-de-caminha--0/html/ffce9a90-82b1-11df-acc7-002185ce6064_1.html#I_1_ (Fecha recuperación 20/11/2017).
- ¹⁰⁸ Temoche, P. 2007. Breve Historia de los incas. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L. Pág. 34.
- ¹⁰⁹ Blanchard, k., Cheska, A. 1986. Antropología del deporte. Barcelona: Ediciones Bellaterra, S. A. Pág. 102.
- ¹¹⁰ Bernardino de Sahagún. 1569. Historia general de las cosas de Nueva España. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Págs. 218-219.
- ¹¹¹ De Molina, C. 1575. Fábulas y mitos de los Incas (Edición de 1988); edición de Henrique Urbano y Pierre Duviols. Madrid: Cambio 16. Págs. 75-76.
- ¹¹² Cieza de León, P. 1554. Crónica del Perú, el señorío de los incas. (Edición de 2005). Lima. Edita Biblioteca Ayacucho, Colección Clásica, No 226. Pág. 60.
- ¹¹³ García Blanco, S. 1996. La actividad físico-deportiva, una práctica educativa en Mesoamérica: Revista interuniversitaria Historia de la Educación. Nº 14-15. Pág. 78.
- ¹¹⁴ Temoche, P. 2007. Breve Historia de los incas. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L. Pág. 180.
- ¹¹⁵ García Blanco, S. 1996. La actividad físico-deportiva, una práctica educativa en Mesoamérica: Revista interuniversitaria Historia de la Educación. Nº 14-15. Pág. 78.
- ¹¹⁶ Temoche, P. (2007) Breve Historia de los incas. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L. Pág. 27.
- ¹¹⁷ Temoche, P. 2007. Breve Historia de los incas. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L. Pág. 117.
- ¹¹⁸ Bernardino de Sahagún. 1569. Historia general de las cosas de Nueva España. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Pág. 317.
- ¹¹⁹ Dolores, F. 1992. El juego de la pelota, práctica habitual en Michoacán y Guerrero. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 116.
- ¹²⁰ Hernández de Toledo, F. 1615. Antigüedades de la Nueva España. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 115.

- ¹²¹ Casas, Bartolomé de las. 1520. Apologética historia de las indias (Edición de 1909). Madrid. Edita Nueva Biblioteca de Autores Españoles, Vol. 13, Cap. CCIV. Pág. 358.
- ¹²² Duran, Fray Diego. 1867. Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Pág. 242.
- ¹²³ Casas, Bartolomé de las. 1520. Apologética historia de las indias (Edición de 1909). Madrid. Edita Nueva Biblioteca de Autores Españoles, Vol. 13, Cap. CCIV. Pág. 358.
- ¹²⁴ Serra y otros. 1992. El juego de pelota en Mesoamérica. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Págs. 17 y 26.
- ¹²⁵ Alegría, R. 1951. The Ball Game Played by the Aborigines of the Antilles, American Antiquity, vol 16, núm. 4. Pág. 348.
- ¹²⁶ Peramás, J.M. 1793. De vita & moribus tredecim virorum Paraguaycorum. Archius. EX Tipographia arcii. Pág. 57.
- ¹²⁷ Serra y Duran. 1992. El juego de pelota en Mesoamérica. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 22.
- ¹²⁸ Dolores, F. 1992. El juego de la pelota, práctica habitual en Michoacán y Guerrero. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 116.
- ¹²⁹ Gutiérrez, C; Gotés, L. 1992. Rarápjo o carrera de bola rarámuri. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 158.
- ¹³⁰ Fernández de Oviedo, G. 1547. Historia general y natural de las indias islas y tierra-firme del mar océano. (Edición de 1853). Madrid: Imprenta de la Real Academia de la Historia. Págs. 27-28.
- ¹³¹ Diaz. C. 1992. El juego de pelota en Teotihuacan y otros yacimientos de la época clásica en el altiplano central mexicano. El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad: Museu Etnològic. Barcelona catalogo Ajuntament de Barcelona. Pag. 44.
- ¹³² Gumilla, J. 1745. El Orinoco ilustrado y defendido, historia natural, civil y geográfica de este gran rio. (Edición de 1944). Bogotá; Editorial A B C. tomo I. Pág. 168.
- ¹³³ López, C. 2000. O Palin dos Mapuches do Chile o mais importante jogo aborígine da América do Sul. En Anais e Resumos, VII Congresso Brasileiro de História da Educação Física, Esporte, Lazer e Dança. Gramado: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, págs. 193-199.
- ¹³⁴ Blanchard, k., Cheska, A. 1986. Antropología del deporte. Barcelona: Ediciones Bellaterra, S. A. Pág. 80.
- ¹³⁵ Sierra, D. 1992. Los purépechas y sus juegos de pelota. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 164.
- ¹³⁶ Benavente Motolinia, T. 1568. Historia de los indios de la nueva España. (Edición de 1914). Barcelona, Herederos de Juan Gili, editores. Pág. 59.
- ¹³⁷ Hernández de Toledo, F. 1615. Antigüedades de la Nueva España. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 116.
- ¹³⁸ Temoche, P. 2007. Breve Historia de los incas. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L. Pág. 117. Pág. 180.

-
- ¹³⁹ Hernández de Toledo, F. 1615. *Antigüedades de la Nueva España*. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 115.
- ¹⁴⁰ Duran, Fray Diego. 1867. *Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos*. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Pág. 241.
- ¹⁴¹ Fernández de Oviedo, G. 1547. *Historia general y natural de las indias islas y tierra-firme del mar océano*. (Edición de 1853). Madrid: Imprenta de la Real Academia de la Historia. Pág. 501.
- ¹⁴² Hernández de Toledo, F. 1615. *Antigüedades de la Nueva España*. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 115.
- ¹⁴³ Duran, Fray Diego. 1867. *Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos*. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Pág. 241.
- ¹⁴⁴ Bernal Díaz del Castillo. 1632., *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*. (Edición de 2011). Madrid. Edita Real Academia Española. Pág. 317.
- ¹⁴⁵ De Albornoz, C. 1988. *Fábulas y mitos de los Incas*; edición de Henrique Urbano y Pierre Duviols. Madrid. Cambio 16. Pág. 175.
- ¹⁴⁶ García Blanco, S. 1997. *Historia de la Educación Física entre los Mexica*. Colección Monografías sobre Ciencias de la A. F. y Deporte. Madrid; Editorial Gymnos. Pág. 52.
- ¹⁴⁷ Bernardino de Sahagún. 1569. *Historia general de las cosas de Nueva España*. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Págs. 198-199.
- ¹⁴⁸ Duran, Fray Diego. 1867. *Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos*. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Pág. 232.
- ¹⁴⁹ De Molina, C. 1575. *Fábulas y mitos de los Incas* (Edición de 1988); edición de Henrique Urbano y Pierre Duviols. Madrid: Cambio 16. Págs. 112-113.
- ¹⁵⁰ Garzón, M. 1991. El juego de la escaramuza en Suscal. *Revista Artesanías de América*; No. 34. Pág. 80.
- ¹⁵¹ Hernández de Toledo, F. 1615. *Antigüedades de la Nueva España*. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 172.
- ¹⁵² Duran, Fray Diego. 1867. *Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos*. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Págs. 234-235.
- ¹⁵³ Karsten, R. 2000. La vida y la cultura de los Shuar. Quito (Ecuador). Ediciones Abya-Yala. Págs. 234-235.
- ¹⁵⁴ Lucena, M. 1990. *América 1492: retrato de un continente hace quinientos años*. Madrid Editorial. Editorial Anaya. Pág. 111.
- ¹⁵⁵ Huera, C. 1993. El juego de pelota en el México precolombino; *Apunts: Educación Física y deportes* N° 33. Pág. 7.
- ¹⁵⁶ Guier, J. 1964. Nociones de derecho precolombino. *Rev. Ciencias Jurídicas*, n° 4. Pág. 161.
- ¹⁵⁷ Bernardino de Sahagún. 1569. *Historia general de las cosas de Nueva España*. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Págs. 198-199.
- ¹⁵⁸ Benavente Motolinia, T. 1568. *Historia de los indios de la nueva España*. (Edición de 1914). Barcelona, Herederos de Juan Gili, editores. Pág. 59.

- ¹⁵⁹ Bernardino de Sahagún. 1569. Historia general de las cosas de Nueva España. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Pág. 130.
- ¹⁶⁰ De Molina, C. 1575. Fábulas y mitos de los Incas (Edición de 1988); edición de Henrique Urbano y Pierre Duviols. Madrid: Cambio 16. Pág. 111.
- ¹⁶¹ Hernández. M; Arroyo. M. 2011. Contextualización histórica, el origen de la humanidad, Revista Athlos N° 1. Pags. 5-7.
- ¹⁶² Huizinga, J. 1938. Homo ludens. Madrid; Emece editores. (Edición de 2007). Pág. 228.
- ¹⁶³ Duran, Fray Diego. 1867. Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Págs. 234-245.
- ¹⁶⁴ Serra y Duran. 1992. El juego de pelota en Mesoamérica. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 17.
- ¹⁶⁵ Duran, Fray Diego. 1867. Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Págs. 231-232.
- ¹⁶⁶ Huera, C. 1993. El juego de pelota en el México precolombino; Apunts: Educación Física y deportes N° 33. Págs. 7-8.
- ¹⁶⁷ Cieza de León, P. 1554. Crónica del Perú, el señorío de los incas. (Edición de 2005). Lima. Edita Biblioteca Ayacucho, Colección Clásica, No 226. Pág. 60.
- ¹⁶⁸ ALFONSO EL SABIO. 1984. Setenario. Edición e introducción de Kenneth H.Vanderford. Estudio preliminar de Rafael Lapesa. Barcelona, Edit. Crítica, pág. 13.
- ¹⁶⁹ Bernardino de Sahagún. 1569. Historia general de las cosas de Nueva España. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Págs. 143-144.
- ¹⁷⁰ Alvarez, E. 1993. "La actividad física en los tratados de Educación de príncipes" Rev. Apunts, Vol. 34, Pág. 52.
- ¹⁷¹ García Blanco, S. 1996. La actividad físico-deportiva, una práctica educativa en Mesoamérica: Revista interuniversitaria Historia de la Educación. N° 14-15. Pág. 78.
- ¹⁷² Arranz, A. 2003. "Fiestas, juegos y diversiones prohibidas al clero en la Castilla Bajomedieval". Cuadernos de Historia de España. Vol. 78. N° 1. Pág. 11.
- ¹⁷³ Temoche, P. 2007. Breve Historia de los incas. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L. Pág. 117.
- ¹⁷⁴ Vicente, M. 2012. El cuerpo como materia educativa en la prosa castellana de los siglos 13 y 14: revista História da Educação, Vol. 16, N° 37. Pág. 13.
- ¹⁷⁵ Le Goff, J; Schmitt, J. 2003. Diccionario razonado del Occidente Medieval. Madrid: Akal. Pág. 425.
- ¹⁷⁶ Benavente Motolinia, T. 1568. Historia de los indios de la nueva España. (Edición de 1914). Barcelona, Herederos de Juan Gili, editores. Pág. 42.
- ¹⁷⁷ Gerónimo de Bibar. 1558. Crónica y relación copiosa y verdadera de los reinos de Chile. Santiago de Chile: Fondo Histórico y Bibliográfico José Toribio Medina. Pág. 156.
- ¹⁷⁸ Dolores, F. 1992. El juego de la pelota, práctica habitual en Michoacán y Guerrero. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 116.

-
- ¹⁷⁹ San Isidoro de Sevilla. 2004. Etimologías, Edición bilingüe; Biblioteca de autores cristianos, pág. 1261.
- ¹⁸⁰ Alegría, R. 1951. The Ball Game Played by the Aborigines of the Antilles, *American Antiquity*, vol 16, núm. 4. Pág. 348.
- ¹⁸¹ Fernández de Oviedo, G. 1547. Historia general y natural de las indias islas y tierra-firme del mar océano. (Edición de 1853). Madrid: Imprenta de la Real Academia de la Historia. Págs. 27-28.
- ¹⁸² Le Goff, J; Schmitt, J. 2003. Diccionario razonado del Occidente Medieval. Madrid: Akal, pág. 425.
- ¹⁸³ Gumilla, J. 1745. El Orinoco ilustrado y defendido, historia natural, civil y geográfica de este gran río. (Edición de 1944). Bogotá; Editorial A B C. tomo I. Pág. 168.
- ¹⁸⁴ Adell, J; García, C. 2007. Las "corridas de pollos" por el Jiloca: Cuadernos del Baile de San Roque: revista de etnología, N° 21, págs. 21-44.
- ¹⁸⁵ Hernández de Toledo, F. 1615. Antigüedades de la Nueva España. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 116.
- ¹⁸⁶ Gracia L. 1991. Juegos Aragoneses Historia y tradiciones. Zaragoza: MIRA Editores S.A. Pág. 21-22.
- ¹⁸⁷ Hernández de Toledo, F. 1615. Antigüedades de la Nueva España. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 115.
- ¹⁸⁸ Arribas, H; Gutiérrez, S. 1995. Los zancos: usos, rituales y posibilidades educativas; Revista de folklore N° 178, pág. 128.
- ¹⁸⁹ Hernández, M. 2003. Antropología del deporte en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna. Madrid; Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L. Pág. 211.
- ¹⁹⁰ Duran, Fray Diego. 1867. Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Pág. 241.
- ¹⁹¹ García Blanco, S. 1997. Historia de la Educación Física entre los Mexica. Colección Monografías sobre Ciencias de la A. F. y Deporte. Madrid; Editorial Gymnos. Pág. 52.
- ¹⁹² Bernardino de Sahagún. 1569. Historia general de las cosas de Nueva España. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Págs. 218-219.
- ¹⁹³ De Molina, C. 1575. Fábulas y mitos de los Incas (Edición de 1988); edición de Enrique Urbano y Pierre Duviols. Madrid: Cambio 16. Págs. 75-76.
- ¹⁹⁴ Serra y otros. 1992. El juego de pelota en Mesoamérica. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Págs. 17 y 26.
- ¹⁹⁵ Alegría, R. 1951. The Ball Game Played by the Aborigines of the Antilles, *American Antiquity*, vol 16, núm. 4. Págs. 347-352. Pág. 348.
- ¹⁹⁶ Gumilla, J. 1745. El Orinoco ilustrado y defendido, historia natural, civil y geográfica de este gran río. (Edición de 1944). Bogotá; Editorial A B C. tomo I. Pág. 57.
- ¹⁹⁷ Gutiérrez, C; Gotés, L. 1992. Rarápajo o carrera de bola rarámuri. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 158.
- ¹⁹⁸ Hernández, M. 2003. Antropología del deporte en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna. Madrid; Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L. Pág. 203.

-
- ¹⁹⁹ Sierra, D. 1992. Los purépechas y sus juegos de pelota. En AA.VV. (1992) El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad. Barcelona. Edita el Museu Etnologic. Pág. 164.
- ²⁰⁰ Benavente Motolinia, T. 1568. Historia de los indios de la nueva España. (Edición de 1914). Barcelona, Herederos de Juan Gili, editores. Pág. 59.
- ²⁰¹ Hernández de Toledo, F. 1615. Antigüedades de la Nueva España. (Edición de 1986); Madrid; edición de Ascensión H. de León-Portilla; HEROES, S. A. Pág. 115.
- ²⁰² Álvarez, E. 1993. El ejercicio físico en el 'régimen sanitatis' de Arnau De Vilanova: Apunts: Educación Física y Deportes (36) pág. 52.
- ²⁰³ Moreno. C. 1992. Juegos y Deportes tradicionales en España; Alianza, Madrid pág. 52.
- ²⁰⁴ Navacerrada, D. 2012. Tesis Doctoral "El mundo lúdico en la literatura de Rabelais: La obra Gargantua y el repertorio de juegos del capítulo XXII de la edición 1542. Madrid; Universidad Politécnica de Madrid. Pág.128.
- ²⁰⁵ Hernández, M. 2003. Antropología del deporte en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna. Madrid; Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L. Pág. 211.
- ²⁰⁶ Bernardino de Sahagún. 1569. Historia general de las cosas de Nueva España. (Edición de 1829). México; Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés. Págs. 198-199.
- ²⁰⁷ Duran, Fray Diego. 1867. Ritos y Fiestas de los antiguos mexicanos. (Edición de 1980). México D.F: Editorial Innovación, S.A. Pág. 232.

CAPITULO III.

**LA PRESENCIA DEL JUEGO MOTOR EN LOS
SISTEMAS EDUCATIVOS DE ESPAÑA Y ECUADOR.**

**ANÁLISIS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA
NORMATIVA LEGAL**

3.1. Generalidades sobre el juego motor en la normativa legal

A la hora de abordar el estudio de la presencia e importancia del juego motor en la normativa legal que rige el funcionamiento del Sistema Educativo español en el que se encuentra integrada la Comunidad Educativa aragonesa, y la propia del Sistema Educativo de Ecuador, al que pertenece la Región Costa, resulta imprescindible considerar el hecho de que el juego motor y la asignatura “Educación Física” tienen una muy estrecha relación, por lo que la información sobre el juego motor en ambos sistemas educativos será necesario investigarla de forma prioritaria en los diferentes documentos legales que han servido para regular la impartición de la asignatura en cuestión.

Las diferentes leyes y reformas educativas dictadas por los diferentes gobiernos tanto en España como en Ecuador, ponen de manifiesto una interesante evolución en lo que se refiere a los diseños de los modelos educativos, amparados específicamente en el Derecho, que viene reflejado en cada una de las respectivas Constituciones y que parten de la necesidad de promover una Educación digna y de calidad para todos. En este sentido las actuales leyes y diseños curriculares de ambos países, han mostrado en el Área de la Educación Física un especial interés por reivindicar la enseñanza del juego motor como uno de los elementos educativos directamente vinculado con el proceso de enseñanza-aprendizaje; pues aparece considerado como contenido específico a trabajar y como recurso metodológico de gran interés.

Actualmente, el Ministerio del Deporte conjuntamente con el Ministerio de Educación en Ecuador, y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en España, tienen la responsabilidad de todo el sistema que involucra los ámbitos de la Educación Física y el Deporte a nivel nacional y dentro de ellos la práctica de los diferentes juegos

motores, acorde a sus capacidades físicas, creencias, religiones, culturas, entre otras manifestaciones, ya sea para la formación integral, mantener la salud o como forma de recreación y disfrute.

Sin perder de vista el objetivo principal de la investigación, centrada en la evolución experimentada por el juego motor dentro de normativa legal, se considera necesario explicar el proceso que ha seguido la asignatura de Educación Física dentro de la estructura del Sistema Educativo y político de España y de Ecuador.

3.1.1.- El juego motor en la normativa legal que rige el Sistema Educativo en la región de Aragón (España).

Las investigaciones realizadas en los últimos años sobre el ámbito de la Educación Física, han dejado entrever la presencia e importancia del juego motor en el proceso educativo. En este sentido los estudios realizados por (Piernavieja, 1962)¹; (Martínez, 1983)²; (Pajarón, 1989)³; (González, 1990)⁴; (Bravo, 1995)⁵; Plana (1995)⁶ y (2004)⁷; Molina y otros (2015)⁸; ponen de manifiesto el proceso que ha seguido el juego motor dentro de la normativa legal del ámbito de la Educación Física, desde sus inicios en 1806 hasta la actualidad.

La primera referencia acerca del juego motor vinculada con la enseñanza en España se halla en uno de los decretos de creación y desarrollo del Real Instituto Militar Pastolozziano, en concreto en la denominada “Orden del 7 de agosto de 1807” en la que se consideraba necesaria la ampliación del centro mediante la adquisición de algunos escenarios como los que se nombran a continuación:

“... Claustros o pórticos, donde puedan ejecutar los ejercicios gímnicos, a cubierto de las grandes interperes (...) un gran espacio de campo y jardín donde pueda construirse un estadio, que no solo servirá para el salto y la carrera, sino también para los ejercicios militares; dos juegos de pelota, uno cubierto y otro descubierto, picadero; juegos de bolos y estanque para la natación...”⁹.

Existieron también en este mismo periodo otros dos decretos más: “la Orden del 10 de Octubre de 1806”¹⁰, y “la orden del 13 de Enero de 1808”¹¹, pero sin ninguna alusión al juego, solo se hacía mención al desarrollo de las prácticas morales y físicas para una educación perfecta y a la clausura de dicho centro.

La segunda referencia se divulga en el proyecto de ley “*Bases para la formación de un plan general de instrucción pública*” presentado en Sevilla el 16 de noviembre de 1809 por Melchor G. de Jovellanos en la Junta Suprema de Gobierno, en cuyo documento se establecía que la Educación Física tenía por esencia “*la perfección*”

de los movimientos y acciones naturales del hombre” y a lo que el juego se refiere manifestaba que era imprescindible la necesidad de desarrollar en “*todos los pueblos de España*”.

“Juegos y ejercicios públicos, en que los muchachos y mozos que la han recibido ya, se ejerciten en carreras luchas y ejercicios gimnásticos, los cuales, tenidos a presencia de las justicias con el amparo y solemnidad que sea posible, en días y lugares señalados, y animados con algunos premios de más honor que interés, harán necesariamente que el fruto de la Educación Pública sea más seguro y colmado”¹².

El Primer Reglamento interino que regulaba el inicio de actividades de la Escuela Normal Central de Maestros fue publicado el 27 de mayo de 1837, en dicho documento se mostraba varios apartados referentes a su organización, Junta de estudios y disciplina, y a lo que el juego respecta, se hacía alusión a combinar estos, con la práctica de los ejercicios gimnásticos y corporales. Así se hallaba expresado en el título de la asignatura número ocho del programa de enseñanza, que llevaba por nombre:

*“Principios generales de Educación moral, intelectual y física, con instrucciones generales acerca de los medios más conducentes para conservar la salud de los niños y robustecerlos, o sea el modo de combinar los ejercicios gimnásticos y corporales con los **juegos** y ocupaciones ordinarias de la niñez”¹³.*

El Real Decreto del 8 de julio de 1847, fue el documento por el cual se modificaba el plan de estudios promulgado en 1845, Entre estos cambios estaba la inclusión de la “Gimnástica” como una nueva asignatura dentro del currículo de la segunda enseñanza. La cual tenía como actividades a desarrollar “*los ejercicios gimnásticos y corporales*”¹⁴, entre los que probablemente estuvieran inmersos los juegos motores, ya que en los documentos anteriormente citados, y que preceden cronológicamente a este, ya se vinculaba la gimnástica con el juego motor.

Otra cita alusiva al juego motor se evidenciaba también en el Reglamento para los Colegios de Segunda Enseñanza publicado el 7 de noviembre de 1861, en los que se contemplaban aspectos que pretendían desarrollar las bases generales expuestas en la

Ley de Instrucción Pública de 1857, que en sus artículos 26 y 27 puntualizan lo siguiente:

*“Art. 26: En las horas de recreo se permitirá a los colegiales toda clase de **juegos honestos**, así sedentarios como de movimiento y ejercicio corporal”*

*“Art. 27 se preferirá siempre que sea posible, a toda otra distracción el paseo y **el juego por el campo**”¹⁵.*

La Institución Libre de Enseñanza o ILE creada en 1876 fue un importantísimo proyecto pedagógico que se desplegó en España y cuya influencia se mantuvo hasta 1936, con posiciones diferenciadas respecto de los planteamientos educativos del Régimen que ocupaba el turno en el gobierno, manteniéndose siempre a favor de una concepción abierta y holística de la enseñanza, y de ahí la importancia que dio a los *“juegos y excursiones”¹⁶*, a la vez que se posicionaba en contra de los ejercicios militares y de las prácticas gimnásticas rígidas establecidas por el Estado, que estaban destinadas y justificadas, en muchos casos, a introducir la formación militar obligatoria posterior de los jóvenes españoles.

El 23 de noviembre de 1878, se promulgó la Real Orden que difundió el Reglamento de creación de la Escuela-modelo de Párvulos del sistema denominado “Jardines de la Infancia”, instituida en la Escuela Normal Central de Maestro, en cuyo segundo artículo puntualizaba un listado de actividades que realizaban los alumnos, entre las que destaca una referida a la práctica de los juegos en los términos siguientes: *“Juegos gimnásticos y marchas acomodadas a los ejercicios que tengan lugar en las clases”¹⁷*.

Es a partir de este decreto en que aparecen por primera vez los señalados *“juegos gimnásticos”* como contenido que los alumnos debían cursar obligatoriamente dentro de sus clases. Evidenciándose de esta manera el inicio de la puesta en marcha del juego motor en la formación de Maestros en España.

El 9 de marzo de 1883 se establece la ley de creación de la Escuela Central de profesores y profesoras de Gimnástica, siendo el centro pionero en formar al profesor especialistas en Educación Física, y el inicio de un periodo en el que la dicha asignatura era considerada en la mayor parte de los planes de estudio de la segunda enseñanza y en algunos que normalizaron la labor de las escuelas de magisterio. La adopción de programas de gimnasia, primero, y de “*juegos y deportes*”¹⁸, después, se operó en el nivel de Educación Secundaria antes que en los demás niveles.

En 1887 dentro del programa para el acceso a la Escuela Normal Central de Maestras se tiene como constancia la realización de un primer desglose de los contenidos en el que se dividía la asignatura de Educación Física, destacando entre estos “*la gimnasia y los juegos corporales*”¹⁹.

De igual forma, la circular del 18 de marzo de 1894, en la que se declaraba la obligatoriedad de la enseñanza de la gimnasia en los institutos educativos, se valoraba la importancia de la práctica del juego en el medio natural, incluyendo otras actividades como las gimnásticas o corporales y la de algunos aparatos, según se alegaba para “*formar una juventud amante de la disciplina y la sinceridad, de la voluntad firme, de conciencia recta y de sentimientos generosos*”²⁰.

Cabe resaltar que en este mismo documento se prohibía “*todo juego que ofrecía un peligro moral y físico*”, conjuntamente con la denominada “*gimnasia en aparatos*”, pues esta era de uso exclusivo de los alumnos que debían realizar ejercicios de rehabilitación. Al mismo tiempo se daba instrucciones de la selección de juegos respecto a la edad de los escolares, a las condiciones del local y de las estaciones del año.

La Real Orden del 18 de octubre del mismo año, reiteraba la propuesta del juego manifestada en el circular anterior, así en su artículo uno, disponía que:

“Art. 1.- El sentido de la enseñanza en la Gimnástica se ajustará a lo ya dispuesto sobre esta materia, teniendo muy en cuenta lo que se refiere a juegos escolares al aire libre y excursiones”²¹.

Es decir, que en el documento se potenciaba la práctica de los juegos escolares al aire libre para establecer el perfil que en ese momento definía el ámbito de la Educación Física.

La Real Orden del 14 de enero de 1895, publicada meses después de la anterior, declaraba la necesidad de que los alumnos puedan ejecutar *“movimientos y ejercicios variados y ordenados”* entre los que se incluían contenidos como *“ejercicios dentro de la sala o aula, juegos al aire libre y excursiones”²²*.

En lo que respecta a los juegos al aire libre, se recomendaba realizar aquellos que estén *“más acomodados a las costumbres de cada comarca”*, juegos que en términos actuales representaría a los denominados “juegos tradicionales”.

Los juegos motores, que en decretos anteriores habían aparecido nombrados en los contenidos de la asignatura de Educación Física, en el Real Decreto que se publicó el 23 de septiembre de 1898, no fueron siquiera considerados ²³.

Lo mismo ocurría con, el Real Decreto publicado el 26 de octubre de 1901, que reorganizaba el funcionamiento de las escuelas públicas de primera enseñanza, pues solo en el artículo tercero se presentaba los *“ejercicios corporales”²⁴* como una asignatura que debía ser cursada por los escolares de forma obligatoria (Este decreto no detalla otros aspectos respectivos a la puesta en marcha, ni de las actividades y contenidos que se realizaban dentro de la asignatura).

En cuanto a los contenidos que debían realizar los alumnos en formación como futuros maestros de las escuelas de párvulos, estos aparecen contemplados en los dos decretos publicados, el primero el 30 de marzo de 1914 en el que se aprobaba el reglamento para el régimen de la *“Escuela Modelo de Párvulos de Gimnástica”²⁵*, y el

segundo el 2 de junio de 1922 en el que se regulaba “las Escuelas Maternales modelos²⁶”. En ellos destacaban como contenidos la práctica de “*los juegos gimnásticos*”, los ejercicios físicos y la danza, (Referencias que también fueron detectadas en la Real Orden de 1878).

Sin embargo, unos años después se pone de manifiesto la poca importancia que se le proporcionaba a la asignatura de Educación Física en la Primera Enseñanza durante el período de gobierno conservador. Este hecho se refleja en la Real Orden del 18 de septiembre de 1916, donde se suprime a los profesores especiales que impartían dichas clases, dejando a los profesores de Pedagogía a cargo de las asignaturas de Fisiología e Higiene y Educación Física en la que debían impartirse los contenidos vinculados con los juegos²⁷.

Con la llegada de la dictadura del General Franco, se promulga en 1945, la “Ley de Educación Primaria”, la cual era declarada obligatoria la Educación Física para todo el nivel, y en su artículo 10 de la misma pone de manifiesto a la “*Educación Física como parte importante para formar una juventud fuerte sana y disciplinada*” utilizando para tales fines. “*la gimnasia, los deportes y los juegos dirigidos*²⁸”.

La ley de Educación Física del 23 diciembre de 1961 que dispuso la obligatoriedad de cursar la asignatura de Educación Física en todos los grados de la enseñanza, si bien en la misma no se hacía ninguna alusión a la práctica de los juegos, tal como sí había sido manifestada en la ley anterior. Esta Ley proponía una orientación de la asignatura hacia la gimnástica y el deporte competitivo, dejando poco espacio al juego motor en particular²⁹.

Unos años después, el decreto del 2 de febrero de 1967 que aprobó el texto refundido de la Ley de Enseñanza Primaria, propuso el juego como una de las actividades que se debían impartirse dentro del contexto de la Educación Física, En este

sentido, el artículo 10 señala lo siguiente: (sobre la Educación Física en la Educación Primaria):

“Art. 10. Educación física.-De la Educación Primaria, forma parte importante la Educación Física, no sólo en lo que atañe al cultivo de las prácticas higiénicas, sino en lo que esta Educación representa fisiológicamente para formar una juventud fuerte, sana y disciplinada.

*La gimnasia educativa, los **juegos** y deportes. Elegidos entre los más eficaces por su tradición o por su interés pedagógico, son instrumentos inmediatos del desarrollo físico de los escolares y mediatos de su formación intelectual y moral”³⁰.*

La ley General de Educación de 1970 propuso una nueva estructura en el Sistema Educativo Español, que distribuía la Educación en tres niveles diferenciados: el primero correspondía a la Educación Preescolar, el segundo a la Educación General Básica (EGB) y el tercero al Bachillerato Unificado Polivalente (BUP). En cuanto a la importancia que estos niveles proporcionan al ámbito del juego, el artículo 14 del apartado dedicado a la Educación Preescolar, lo nombra en los términos siguientes:

*“Art. 14. Uno. La Educación Preescolar comprende **juegos**, actividades de lenguaje, incluida, en su caso, la lengua nativa, expresión rítmica y plástica, observación de la naturaleza, ejercicios lógicos y pre numéricos, desarrollo del sentido comunitario, principios religiosos y actitudes morales”³¹.*

Con respecto al juego motor en el nivel de Bachillerato, su práctica formaba parte de los contenidos a desarrollar en el plan de estudios del primer curso de la asignatura de Educación Física y deportiva, tal como se lee en el propio documento publicado el 13 de febrero de 1975:

*“Ejercicios colectivos y de compensación. Ejercitación física en general, cuidándose en especial el aspecto funcional, la coordinación y el sentido del ritmo y la velocidad de ejecución con ayuda de la música o instrumento de percusión. Adquisición de destrezas. Ejercitación con utilización de aparatos manuales, dando entrada a la libre expresión y a la creatividad. Prácticas **de juegos de competición**. Práctica deportiva, con enseñanza de la técnica y táctica de los deportes básicos. Práctica de socorrismo deportivo y práctica de aire libre”³².*

Con la aparición de la nueva Ley Orgánica de Ordenación del Sistema

Educativo L.O.G.S.E., en 1990 (tercera ley general que se dictó en España)³³, se actualizaron los respectivos niveles de organización del Sistema Educativo.

En este sentido, las enseñanzas medias que pertenecían antes de la L.O.G.S.E., al Bachillerato y la Formación Profesional, pasaron a denominarse Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.). Como resultado de aquello, se procedió a renovar los planes de estudios de este nivel, mediante la publicación del Real Decreto del 14 de junio de 1991, por el que se establecían las enseñanzas mínimas correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria. En ella se ponía de manifiesto un ambiente favorable para el juego y la Educación Física de este nivel. En virtud de aquello, el bloque de contenidos número tres de la asignatura de Educación Física llevaba por título “**Juegos y Deportes**³⁴”, destacando en su descripción el conocimiento y la práctica de los “*Deportes y juegos más habituales en el entorno*”, es decir se hacía mención a la práctica de los diferentes juegos populares y tradicionales.

A igual que las Enseñanzas Medias, la Primera Enseñanza que correspondía a la Educación General Básica antes de la L.O.G.S.E., cambió su denominación, pasando a llamarse “Educación Primaria”. La publicación del Real Decreto en la misma fecha del anterior, estableció el nuevo currículo de la Educación Primaria, en el que se consolidaba la Educación Física como una asignatura plenamente integrada en el Sistema Educativo, incluyendo al juego motor como parte importante dentro de su estructura. Sirva de prueba, la denominación que recibe del bloque de contenido número cinco, “*los juegos*”, conteniendo diferentes apartados: “tipos de juegos”, “La regulación del juego: normas y reglas básicas”, “El juego como manifestación social y cultural”, “Los recursos para la práctica del Juego” y por ultimo “Los Juegos populares y tradicionales”. En el apartado de procedimientos, aparece también una alusión a la necesidad de realizar “recopilación e información sobre los Juegos populares y

tradicionales”³⁵; aspecto que aproxima a los alumnos hacia el valor intrínseco de este contenido también como elemento de su propia cultura.

El 27 de junio del 2003 se publica el Real Decreto, por el que se establecen las enseñanzas comunes de la “Educación Primaria”, como elementos básicos del currículo. En este documento destaca el papel que cumple el juego, como recurso metodológico en la Educación Física Primaria; en este sentido, el objetivo número dos persigue “*Valorar el juego como un medio para realizar actividad física, como medio de disfrute, de relación y como recurso para aprovechar el tiempo libre*”.

Asimismo el bloque de contenidos número tres, al igual que en la ley anterior, incluye la denominación “**Juegos**” para los tres niveles de estudio. En el primer ciclo los sub contenidos hacen hincapié en el desarrollo de los siguientes puntos:

1. *Juego libre y juego organizado*
2. *Práctica de juegos en los que se utilicen las habilidades básicas*
3. *Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en la realización de juegos.*
4. *Valoración del juego como desarrollo de la actividad física, como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.*

Lo que respecta al segundo ciclo, los sub contenidos abordan:

1. *Tipos de juegos y de actividades deportivas.*
2. *Aplicación de las habilidades básicas en las situaciones de juego.*
3. *Comprensión de las normas del juego a través de la lectura.*
4. *Actitud de colaboración, tolerancia, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en la realización de los juegos.*
5. *Valoración del juego como desarrollo de la actividad física, como medio de disfrute, de relación con los demás y de empleo del tiempo libre.*
6. *Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambiar de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.*

En el tercer ciclo, todos los sub contenidos del bloque juegos, se vinculan con la práctica de la iniciación deportiva³⁶.

En la misma fecha del documento anterior, también se hace público el Real Decreto, por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la

“Educación Secundaria Obligatoria³⁷”. En dicho documento la práctica del juego dentro del ámbito de la Educación Física, aparece vinculada con él la iniciación y el desarrollo de los diferentes deportes que se abordan en este nivel educativo.

El 7 de diciembre del 2006 salió a luz un nuevo Real Decreto, por el que se establecían las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. En dicho documento “*el juego y las actividades deportivas*”, pasan a formar parte del último bloque de contenidos del área de Educación Física para los tres ciclos de la Primera Enseñanza.

Para el primer ciclo los contenidos relativos al juego se concretan en lo siguiente:

1. *El juego como actividad común a todas las culturas. Realización de juegos libres y organizados.*
2. *Descubrimiento de la cooperación y la oposición con relación a las reglas de juego. Aceptación de distintos roles en el juego.*
3. *Reconocimiento y valoración hacia las personas que participan en el juego.*
4. *Comprensión y cumplimiento de las normas de juego.*
5. *Confianza en las propias posibilidades y esfuerzo personal en los juegos.*
6. *Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.*

En el segundo y tercer ciclos, los contenidos del juego estaban en total correspondencia con el deporte, es decir, en el caso del segundo ciclo abarcaban los juegos de iniciación deportiva, y en el caso del tercer ciclo, los juegos y las actividades deportivas se organizaban en conjunto³⁸.

El 29 de diciembre del mismo año, 2006, al igual que se hizo con la Educación Primaria, se publica un nuevo Real Decreto, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. En este documento el bloque de contenidos número dos a abordar en los cuatro cursos del área de Educación Física lleva por título “*juegos y deportes*”³⁹. En dicho bloque, y en lo que al juego respecta, se pone mucho énfasis en la importancia de la práctica de los juegos motores,

nombrando también de forma destacada a los juegos tradicionales.

El Real Decreto anterior, que establece las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Primaria de todo el Estado, crea las bases de una posterior regulación por parte del Gobierno de Aragón (una vez adquiridas las competencias educativas por parte de la Comunidad Autónoma), que se concreta en la publicación de la Orden de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte. En la misma se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. La organización de bloques de contenidos y sub contenidos manifestados en el Real Decreto se desarrolla y amplía. En lo que respecta al primer ciclo, se añaden lo siguiente:

- 1. El juego como actividad común a todas las culturas. Conocimiento y práctica de algunos juegos de Aragón. Descubrimiento de juegos interculturales.*
- 2. Práctica de juegos libres y organizados; y*
- 3. Juegos de aire libre en el parque o en entornos naturales cercanos al colegio. Exploración y disfrute de la motricidad al aire libre respetando la naturaleza⁴⁰.*

En relación al segundo ciclo, se hace referencia al

“Conocimiento y práctica de juegos tradicionales de Aragón. Acercamiento al juego de otras comunidades y países de sus compañeros de clase. Recopilación escrita de juegos tradicionales de la zona de origen”.

Al igual que ocurrió en el ámbito de la Educación Primaria, en las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, se promulga la Orden el 9 de mayo de 2007, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. En relación al juego motor, (Bloque 2 titulado “**Juegos y deportes**”), la nueva normativa contempla varios sub contenidos para cada uno de los niveles: En el primer curso se propone “*el conocimiento y realización de juegos*

convencionales, recreativos y tradicionales (práctica de juegos tradicionales aragoneses)”; En el Segundo curso la *“Realización de juegos tradicionales propios de nuestra comunidad autónoma”*; Para el Tercer curso la *“Realización de juegos alternativos”*; y Para el Cuarto curso los *“Fundamentos, origen y evolución de los juegos: tradicionales, cooperativos y alternativos”*⁴¹.

El 9 de diciembre del 2013, se promulga la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (L.O.M.C.E)⁴², como una propuesta de reforma de las anteriores leyes de Educación, por tal motivo a año seguido se publica el Real Decreto de 28 de febrero del año 2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. En dicho decreto la asignatura de Educación Física adquiere “como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz”, mediante la práctica de un cúmulo de contenidos entre los que destaca una gran variedad de juegos motores, tales como: los juegos de uno contra uno, los juegos en grupos, los juegos en la naturaleza (en el medio natural o en entornos no habituales), los juegos cantados, los juegos dramáticos, los juegos populares y finalmente los juegos tradicionales⁴³.

El nuevo currículo no solo plantea el conocimiento del juego motor como una actividad práctica más, sino también invita a explorar su riqueza cultural, su historia, así como el origen de las diferentes manifestaciones lúdicas pertenecientes a las diferentes sociedades de España.

Meses después se publica el Real Decreto del 26 de diciembre del 2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. En este caso, la asignatura Educación Física mantiene la misma finalidad principal, así como una interesante variedad de juegos motores, pero con un grado de complejidad significativamente mayor que el utilizado en el currículo básico de la Educación Primaria⁴⁴.

Con respecto a los juegos motores, su organización se desarrolla en la nueva normativa legal de las competencias Educativas en Aragón, publicada en la Resolución de 12 de abril de 2016 que recoge también las orientaciones sobre las competencias de las áreas de conocimiento y los perfiles de las que son consideradas fundamentales para cada uno de los cursos, correspondientes al área de Educación Física del Gobierno de Aragón. La misma que está orientada hacia el desarrollo integral del futuro ciudadano del siglo XXI, para lo cual se establecen seis bloques de contenidos, cinco de ellos vinculados a diferentes situaciones motrices y uno conectado con aprendizajes de carácter transversal. En el bloque uno se encuentran las “acciones motrices individuales”; en el bloque dos las “acciones motrices de oposición” en los que se incluyen los “*juegos de lucha*”; en el bloque tres las “acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición” el cual contiene “*algunos juegos tradicionales de duelos de equipo*”, “*los juegos cooperativos*”, “*juegos paradójicos*”, “*juegos donde los jugadores pueden cambiar de equipo*”, “*juegos de estrategias*”, “*juegos y deportes modificados basados en la comprensión (TGfU)*”, “*los juegos de cancha dividida, y los juegos de invasión*”; en el bloque cuatro “acciones motrices en el medio natural” comprende “*los juegos en la naturaleza*”; en el bloque cinco “acciones motrices con intenciones artísticas o expresivas” le corresponden “*los juegos cantados*”, y *el juego dramático*. Y el último bloque “Gestión de la vida activa y valores” muestra diferentes aprendizajes transversales. Los contenidos dispuestos en cada uno de los bloques de contenido para cada uno de cursos, están en correspondencia con los objetivos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje⁴⁵.

En el análisis de todo este proceso histórico que ha llevado la normativa legal desde el ámbito de la Educación Física, resulta imprescindible tomar en cuenta la importancia mantenida por el juego motor a lo largo del tiempo, como un elemento

fundamental para el desarrollo de este contexto.

Por ultimo debe destacarse el cambio que se evidencia en la normativa actual, respecto a momentos anteriores, referente a la presencia y desarrollo real del juego motor en los diferentes niveles de enseñanza del Sistema Educativo Español y en concreto los que desarrollan las competencias educativas de la Comunidad Autónoma Aragonesa.

3.1.2. El juego motor en la normativa legal que rige el Sistema Educativo en la región Costa (Ecuador).

Según Freile (2015)⁴⁶, la primera referencia vinculada con la Educación en el Ecuador tiene lugar en 1550 en el Colegio de San Andrés en la ciudad de Quito, centro creado para la formación de la población indígena, y cerrado poco años después por falta de ayuda económica de parte de los Reyes de España.

Sin embargo, fue a partir de 1830, una vez que el Ecuador se estableció como República soberana e independiente, cuando las diferentes Constituciones comenzaron a poner de manifiesto la obligación de “promover” y “fomentar” la Educación Pública.

Las primeras políticas educativas se inician en 1836, con el gobierno del presidente Vicente Rocafuerte, a través de la promulgación de dos decretos que desarrollan políticas propiamente republicanas por medio de los cuales se crea la Dirección General de Instrucción e Inspección de Estudios para cada provincia, y el Decreto reglamentario de Instrucción Pública (Uzcátegui, 1975)⁴⁷. En dichos documentos no se alude en ningún momento a la Educación Física, ni mucho menos al juego.

En las primeras etapas de la vida republicana del Ecuador no aparece información que aluda a la asignatura estudiada en general ni al juego motor en particular. Es necesario esperar hasta 1978, para que se publiquen los primeros documentos que ponen de manifiesto la necesidad de que la Educación Física y el deporte pasen a formar parte del Sistema Educativo Nacional, aunque el juego en general y el juego motor en particular no son siquiera considerados. Con este mismo sentido se crea “la primera ley de Educación Física y Deportes”, en plena Junta Militar regida por el Almirante Alfredo Poveda Burbano, promulgada en el Registro Oficial No. 556, el 21 de marzo de 1978⁴⁸.

En la década de los años 80, específicamente en 1982, es cuando la Educación Física, en general, y el juego motor en particular pasan a tomar un nuevo giro en la Educación ecuatoriana. Con la llegada de la democracia y bajo la presidencia del Doctor Osvaldo Hurtado Larrea, el Ministerio de Educación de aquel entonces aprueba el denominado “Convenio Ecuatoriano-Alemán”, cuyo objetivo fundamental era fortalecer los programas de la asignatura Educación Física de todo el país. El grupo de especialistas que lo respaldaba estuvo dirigido por los doctores Werner Silverstein y Wilibald Weichert, de nacionalidad alemana, que actuaban como coordinadores del proyecto. El Doctor Jorge Narváez y los licenciados Marco Gudiño, Cesar Mendoza, Carlos Neto, Ramiro Rojas y Marcelo Tovar eran los especialistas ecuatorianos que intervenían como contraparte.

Este grupo de trabajo promueve, en 1984, un cambio en la denominación de la asignatura, “Educación Física” hasta ese momento, y “Cultura Física” después, ya que según los expertos, este nuevo nombre abarcaba los tres ejes de enseñanza, es decir la Educación Física, el Deporte y la Recreación. Su labor se desarrolla hasta 1992, aportando como resultado final de esta colaboración ecuatoriano-alemana, una serie de directrices que aparecen recogidas en tres manuales didácticos publicados en la ciudad de Quito⁴⁹.

El primer libro corresponde al “*Programa de Estudio de Cultura Física para el Nivel Primario*”, el cual estaba fundamentado en tres aspectos principales:

1. *La cultura física en la sociedad ecuatoriana;*
2. *La necesidad de contribuir a la formación de la personalidad del individuo; y*
3. *La funcionalidad del programa en los diferentes tipos de escuelas, grupos e individuos*⁵⁰.

El plan incluye tres ciclos para los seis años de estudio, esto es, el primer ciclo para primero y segundo grado, el segundo ciclo para tercero y cuarto grado y el tercer

ciclo para quinto y sexto grado. Cada ciclo constaba de cinco unidades didácticas entre las que destacaban los “movimientos naturales”, y “**los juegos**”.

El segundo libro, la “*Guía Didáctica 1 Juegos rondas y canciones*⁵¹”, concreta el desarrollo de la unidad didáctica “**Juegos**”, y las otras cuatro unidades didácticas que contiene como actividades complementarias a la práctica de los juegos. Esta guía comprende un número destacado de juegos motores y rondas, representados didácticamente por el nombre del juego, el objetivo, el desarrollo y las reglas; clasificados de la siguiente manera: “*Juegos populares y tradicionales, juegos grandes, y juegos pequeños*”, al final del libro se describen las diferentes rondas y canciones más populares de las regiones de Ecuador con sus respectivas notas musicales.

El último libro publicado fue la “*Guía didáctica 2. Didáctica y Metodología de las Unidades*⁵²”. En él se desglosa la metodología con la que se debe practicar cada una de las otras unidades didácticas que no pertenecen al bloque de contenido juegos.

En 1995, ocupando la presidencia de Ecuador el Abogado Abdalá Bucaram Ortíz, se forma una alianza entre el Ministerio de Educación y Cultura, y el Consejo Nacional de Deportes. Una de las acciones destacadas de esta unión se concreta en la publicación del “*Manual de Cultura Física para el nivel pre primario*⁵³”, y así como se había realizado en el caso de la Educación Primaria dentro del marco de actuaciones del Convenio Ecuatoriano Alemán, en este caso también se optó por presentar cinco unidades didácticas entre las que se encontraba incluida también la correspondiente a los “**Juegos**”.

Un año después en 1996 se publica la “*Guía didáctica en el área de Cultura física nivel pre primario*⁵⁴”, que al igual que el programa de estudio nivel primario, planifica todas las actividades de las diferentes unidades didácticas de la Educación Física Pre-escolar (actualmente llamada Educación General Básica Preparatoria).

En el mismo año se inició en las aulas el nuevo currículo de Educación Básica; aunque no fue sino hasta el 19 de agosto de 1997, en la presidencia interina del Doctor Fabián Alarcón Rivera, que el Ministerio de Educación y Cultura, la Dirección Nacional de deportes (DINADER) y el programa de Mejoramiento de la Calidad de la Educación Básica (PROMECEB), oficializaron el nuevo currículo del Área de Cultura Física para la Educación Básica ecuatoriana, establecido sobre el desarrollo de destrezas que se incluyeron en la aplicación de ejes transversales sobre la base de las acciones pedagógicas desplegadas en el Convenio Ecuatoriano Alemán.

En dicha reforma se proyectaban las unidades didácticas no solo del nivel primario (De segundo a séptimo año de Educación Básica), sino también parte del nivel medio anterior, es decir, lo que correspondía a primero, segundo y tercer año en la normativa anterior, y a octavo, noveno y décimo año de Educación Básica en la publicada posteriormente. La propuesta establecía cinco bloques de contenidos: “Movimientos naturales”, “**Juegos**”, “Movimiento y material”, “Movimiento expresivo” y “Formación y salud”; dentro de los cuales se hallaban contenidos menores y propuestas para el tratamiento secuencial del proceso educativo. Su relación con el bloque de “juegos” aparece reflejada en las siguientes citas extraídas del programa curricular:

*“**Juegos.** Definición.- Implica toda actividad lúdica que se realiza con o sin implementos; pueden realizarse de forma individual, aunque lo más recomendable es practicar en grupos.*

Contenidos.- De ambientación, de desarrollo del control reflejo, para el desarrollo: de la imagen, del espacio total y parcial, del pensamiento social, del equilibrio, de coordinación, de acciones coordinadas; grandes y pequeños”⁵⁵.

En esta etapa al igual que las anteriores, el juego cumplía un papel importante en el proceso formativo de las y los estudiantes, puesto que el diseño estaba concebido para el “*desarrollo integral del individuo*” y al “*mejoramiento de la calidad de la*

Educación”.

El 19 de septiembre del año 2003, mediante decreto presidencial N° 235⁵⁶, del Ingeniero Lucio Gutiérrez Borbúa, se puso en vigencia el “Programa de estudio y guía didáctica para el nivel medio”, el cual correspondía a octavo, noveno y décimo año de Educación Básica y primero, segundo y tercer año de Bachillerato, con los mismo cinco bloques de contenidos del currículo anterior, es decir el bloque uno para movimientos naturales, el bloque dos para Juegos, el bloque tres para movimiento y material, el bloque cuatro para movimiento expresivo, y por último el bloque cinco de formación y salud.

El bloque de contenido número dos, denominado “**Juegos**”, y presente en los seis años de estudio del nivel medio, incluía la siguiente clasificación:

Juegos pequeños:

- ✚ *Juegos con propósitos;*
- ✚ *Juegos con ideas;*
- ✚ *Juegos populares;*
- ✚ *Juegos tradicionales; y*
- ✚ *Juegos nuevos.*

Juegos grandes:

- ✚ *Ida y vuelta;*
- ✚ *Alcanzar goles;*
- ✚ *Ganar territorio; y*
- ✚ *Nacionales y/o autóctonos*⁵⁷.

En esta clasificación, cabe señalar que los mencionados “*Juegos pequeños*” hacían hincapié a la práctica de los diferentes juegos motores, mientras que los “*Juegos grandes*” estaban asociados a la habilidad de los deportes; tómense como ejemplos: los juegos de ida y vuelta como el voleibol; Los juegos de alcanzar goles con los pies como el fútbol, y los juegos de alcanzar goles con las manos como el baloncesto; Juegos de ganar territorio como el fútbol americano; y para los juegos Nacionales y autóctonos la práctica de la pelota nacional. Hasta aquí todo se planificaba por destrezas, recursos y evaluación.

Posteriormente el 7 de agosto del año 2005 en la presidencia del Doctor Alfredo Palacio, el Congreso Nacional del Ecuador promulga la segunda ley de Cultura Física Deportes y Recreación, quedando derogada la Ley de Educación Física del 21 de marzo de 1978, y considerando en ella al deporte como un elemento primordial del Sistema Educativo, tal como se indicaba en el artículo 15 de esta ley,

“Art. 15.- El nivel formativo de la cultura física comprende los procesos de planificación, iniciación, masificación y selección de talentos mediante la aplicación de planes y programas orientados al perfeccionamiento deportivo”⁵⁸.

En mayo del 2008 ejerciendo como presidente de la República del Ecuador el Economista Rafael Correa Delgado, el Ministerio del deporte, y la Secretaria Nacional de Cultura Física, Deporte y Recreación, promulgan la *“Planificación Curricular del Área de Cultura Física para el sistema escolarizado del país”*. Este proyecto de ley estaba constituido por cinco bloques de experiencia y por varios grandes bloques de contenidos para todos los niveles de estudio, es decir de primero a décimo año de Educación Básica y de primero a tercer año de Bachillerato.

En lo que respecta al juego motor, puede destacarse que dicha planificación mantenía la misma categorización del currículo anterior. Solo el primer año de la Educación Básica contenía otro tipo de programación. Aquí el bloque de experiencia relacionado con el juego se denomina *“Desarrollo Social”*, y entre los grandes contenidos se incluyen los siguientes tipos de juegos motores:

- ✚ *Juegos de ambientación;*
- ✚ *De desarrollo del control reflejo;*
- ✚ *De imagen corporal;*
- ✚ *De desarrollo espacial;*
- ✚ *De pensamiento social;*
- ✚ *De coordinación de ejes corporales;*
- ✚ *De desarrollo del equilibrio;*
- ✚ *De acción coordinado;*
- ✚ *Los juegos populares; y*
- ✚ *Los juegos tradicionales⁵⁹.*

El 11 de agosto del 2010 se emite la tercera y actual ley sobre el Deporte, la Educación Física y la Recreación, naciendo como respuesta a los vacíos que dejaba la ley anterior (Ley de Cultura Física y Recreación del 2005). En ella el juego tradicional y ancestral cumplen un papel preponderante dentro del ámbito educativo y competitivo, y así lo refieren los artículos 82 y 102 de esta ley en los términos siguientes:

*“Art. 82.- De los contenidos y su aplicación.- (...) Los establecimientos de Educación Intercultural Bilingüe desarrollarán y fortalecerán las prácticas deportivas y los **juegos ancestrales** (...).*

*Art. 102.- Responsabilidades.- Serán responsabilidades del Ministerio Sectorial y de los gobiernos autónomos descentralizados valorar, promover, apoyar y proveer los recursos económicos e instalaciones deportivas para el desarrollo de los deportes ancestrales y **juegos tradicionales**, garantizando sus usos, costumbres y prácticas ancestrales”⁶⁰.*

Con la puesta en marcha de la nueva ley sobre el Deporte, la Educación Física y la Recreación, en el mismo año 2010 el área de Educación Física del Ministerio de Educación realiza una “propuesta curricular⁶¹”, y en el 2012 con la participación de delegados del Ministerio de Educación y del Ministerio del Deporte se ejecuta la “Planificación por Bloques Curriculares para cada nivel de estudio”, es decir desde el primer año hasta el décimo año de Educación Básica y de primero hasta tercero de Bachillerato. En este plan cada nivel abarcaba tres bloques de contenidos curriculares, esto es uno de “Movimientos naturales”, uno de “Juegos”, y otro de “Movimiento formativo artístico y expresivo”, con sus propias destrezas con criterio de desempeño y logros de aprendizaje. Cabe destacar que los juegos utilizados en esta última planificación curricular mantienen la misma clasificación presentada en las reformas curriculares de los años anteriores⁶².

En el año 2014 el Ministerio de Educación realiza el proceso para la construcción de un nuevo currículo de Educación Física, y con la ampliación de dos a cinco horas semanales de clases de Cultura Física; dicho ministerio elabora el programa “Aprendiendo en Movimiento”, el cual consistía en activar a los estudiantes por medio

de “**Juegos y actividades recreativas**” que contribuyan al desarrollo del conocimiento corporal, y las habilidades motrices. Otro de los propósitos del programa, que contribuyó decisivamente a justificar su puesta en marcha era vencer el alarmante índice de sedentarismo que golpeaba a todo el país.

El programa disponía de seis bloques temáticos que contenían varias actividades para que los estudiantes las desarrollen. Entre estos bloques se encontraban los siguientes:

- ✚ *Armemos un circo (Ej.: Ejecución de malabares, actos de equilibrio, etc.)*
- ✚ *Recuperemos los **juegos tradicionales** (Ej.: la rayuela, saltos de cuerda, carreras de ensacados, etc.)*
- ✚ *Seamos atletas (Actividades que propicien correr, saltar, lanzar, etc.)*
- ✚ *Seamos gimnastas (Ej.: Ejecución de roles, media lunas, pirámides, etc.)*
- ✚ *Vamos a bailar (Coreografías de diferentes ritmos)*
- ✚ **Juegos con elementos** (Ej.: El juego de los países, la “bola quemada”, etc.)⁶³.

Este proyecto estaba concebido para el rescate de los juegos tradicionales, la práctica de los juegos con elementos, y para las actividades de movimientos naturales y gimnásticas, dejando a un lado la práctica de los deportes. Todas estas actividades eran realizadas en tres de las cinco horas semanales que tenían para las clases de Educación Física; y en las otras dos horas restantes, se ejecutaba la planificación normal de Educación Física que habían en cada institución educativa. Sin embargo posteriormente, estas tres horas fueron utilizadas en los llamados “Clubes escolares” que incluían otras actividades tales como las artísticas y las deportivas.

En el año 2016 bajo el patrocinio del Ministerio de Educación y el Ministerio de Deportes se crea la actual “*Planificación Curricular del área de Educación Física*”, en donde el juego motor con la denominación de “*prácticas lúdicas*”⁶⁴ ofrece la posibilidad de abordarlas de manera interdisciplinaria en toda la Educación Escolar Inclusiva. Este nuevo diseño contiene bloques conformados por varias destrezas con criterios de

desempeño que agrupan una serie de conocimientos, procedimientos y actitudes considerados básicos para ser enseñados. En este sentido dicha planificación curricular propone que:

*“En los primeros años de EGB se aborda la **enseñanza de los juegos**, principalmente por su gran atractivo lúdico, luego, la complejidad está en la necesidad de incorporar aspectos que generen mayor sentido para los participantes: reglas, lógicas cooperativas y competitivas, trabajo colaborativo, necesidad de elaborar estrategias, explorar técnicas, producir cultura, etc.”.*

Entre los bloques de contenidos que deben ser desarrollados tanto en la Educación General Básica como en el Bachillerato se encuentran:

1. *Las **prácticas lúdicas**;*
2. *Las **prácticas gimnásticas**;*
3. *Las **prácticas corporales expresivo-comunicativas**;*
4. *Las **prácticas deportivas**;*
5. *La **construcción de la identidad corporal**; y*
6. *Las **relaciones entre prácticas corporales y salud**.*

De estos seis bloques que se exponen, la construcción de la identidad corporal y las relaciones entre prácticas corporales y salud, se aplican transversalmente, ya que según el diseño sus conocimientos deben hacerse énfasis en toda la propuestas educativa.

Dentro del bloque “prácticas lúdicas: **los juegos y el jugar**”, se encuentran a modo secuencial una gran variedad de juegos motores para cada nivel de estudio, diferente a la manera general propuestas en años anteriores. Esto es que:

Para la Educación General Básica Preparatoria, se incluyen la práctica de:

- ✚ *Los **juegos tradicionales***
- ✚ *Los **juegos de correr**;*
- ✚ *Los **juegos de saltar**; y*
- ✚ *Los **juegos de lanzar**.*

En tanto que la Educación General Básica elemental, abarca:

- ✚ *Los **juegos tradicionales ancestrales y populares propios de la región**;*
- ✚ *Los **juegos de correr**;*

- ✚ *Lo juegos de saltar;*
- ✚ *Los juegos de lanzar;*
- ✚ *Los juegos de persecución;*
- ✚ *Los juegos de cooperación*
- ✚ *Los juegos de relevos;*
- ✚ *Los juegos de percepción;*
- ✚ *Juegos con elementos; y*
- ✚ *Juegos en la naturaleza.*

La Educación General Básica Media, contiene:

- ✚ *Los juegos tradicionales y populares de otras regiones del país;*
- ✚ *Juegos modificados*
- ✚ *Juegos de relevos*
- ✚ *Juegos con elementos;*
- ✚ *Juegos cooperativos;*
- ✚ *Juegos acuáticos;*
- ✚ *Juegos en el medio natural;*
- ✚ *Juegos de cancha dividida;*
- ✚ *Juegos de blanco y diana;*
- ✚ *Juegos de invasión;*
- ✚ *Juegos de bate y campo; y*
- ✚ *Rondas.*

La Educación General Básica Superior, comprende la praxis de:

- ✚ *Los Juegos tradicionales y populares de mi país y el mundo;*
- ✚ *Juegos adaptables;*
- ✚ *Juegos modificables;*
- ✚ *Juegos flexibles;*
- ✚ *Juegos cooperativos;*
- ✚ *Juegos de cancha dividida;*
- ✚ *Juegos de invasión; y*
- ✚ *Juegos de bate y campo.*

El Bachillerato General Unificado, encierra la práctica y conocimiento de:

- ✚ *Los Juegos tradicionales y populares;*
- ✚ *Los juegos cooperativos; y*
- ✚ *Los juegos modificados.*

Cabe destacar que en este nuevo currículo, el juego motor adquiere una mayor importancia y presencia dentro del ámbito de la Educación Física, ya que dicha propuesta no solamente permite practicar el juego de múltiples maneras, sino también plantea el conocimiento de su historia y de las diferentes formas con que se juegan en las distintas regiones del país y en otros lugares del planeta.

A diferencia de España en el Ecuador no existe procesos de descentralización (autonomías), por tanto toda ley es aplicada de manera general a todas las regiones y ciudades del país.

En el análisis de todo el proceso que ha seguido el juego motor en las diferentes normativas legales dispuestas para el ámbito de la Educación Física ecuatoriana, se puede afirmar que es a partir de la publicación de los dos primeros libros elaborados por el “Convenio Ecuatoriano Alemán, cuando se ha podido dar al juego motor el debido sitio que le corresponde como instrumento didáctico más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las clases de Educación Física. Asimismo las diferentes reformas curriculares y la ley del deporte del 2010, propuesta por el Estado ecuatoriano, han dejado entrever la necesidad de mantener la cultura y práctica de una gran variedad de juegos motores, sin importar el ambiente, la condición física, el estatus y el nivel educativo en que se trabaje.

3.2. Semejanzas y diferencias observadas en la normativa legal que aborda el juego motor en la región de Aragón (España) y en la región Costa (Ecuador).

Las diferentes normativas legales que refieren la práctica de los juegos motores tanto de España como de Ecuador, han puesto de manifiesto ciertas particularidades que las asemejan y otras que los diferencian entre sí. En un intento por agrupar estas similitudes en el proceder normativo y aquellos otros rasgos que personalizan la forma de organizar el Sistema Educativo en general y los contenidos y metodologías vinculadas al juego en particular puede destacarse lo siguiente:

3.2.1. Aspectos comunes detectados en ambas normativas.

En la normativa legal que regula la Educación tanto de España como de Ecuador, el juego motor se ha mantenido vinculado directamente con la Educación Física escolar. En las referencia halladas dentro de los documentos legales analizados, la Educación Física, incluye al juego motor, por lo que la presencia de este incluido en la normativa legal aparece una vez que la asignatura citada pasa a formar parte del Sistema Educativo; en el caso de España, a finales del siglo XIX, y en lo correspondiente a Ecuador, desde la década de los años 80 del siglo XX. Desde los inicios mencionados hasta el momento actual, el juego motor, adoptando diferentes denominaciones que se van sucediendo a lo largo del tiempo, se encuentra vinculado a la asignatura de Educación Física (que también va modificando su nombre en los distintos documentos legales en los que se refleja) incluida dentro de la formación de los estudiantes en los diferentes niveles educativos en los que se estructura la Educación sistematizada en las dos regiones de ambos países.

Asimismo tanto en España como en Ecuador aparece destacado el denominado “juego tradicional” y “juego ancestral” respectivamente como elemento propio identificativo de la cultura de cada pueblo. Si bien en la región Costa de Ecuador la

mayor parte de los juegos conocidos como tradicionales o ancestrales no tienen una procedencia directa y definida respecto de los antiguos juegos indígenas citados en los documentos históricos analizados en el capítulo II de este trabajo, es importante destacar que este tipo de juegos, en el país sudamericano, se vienen practicando a lo largo del tiempo, y han sido transmitidos generacionalmente, contribuyendo en cierto sentido a la identidad cultural actual que conforma las raíces de esta Nación.

El desarrollo de los juegos motores, tanto en Ecuador como en España, aparece en la mayor parte de los niveles educativos y en todos aquellos en los que se encuentra incluida la Educación Física. Esta circunstancia permite afirmar que en ambos países los denominados juegos motores han formado parte de los contenidos propios, dentro de los diferentes niveles de estudio en los que se ha dividido la Educación en cada momento, (Educación Infantil-Preescolar, Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato-Formación Profesional). En algunos de los documentos legales que lo reflejan se incluye la obligatoriedad de cursar contenidos vinculados directamente con el juego motor, afectando esta circunstancia a la mayor parte de los cursos y niveles señalados.

En ambos países existe momentos puntuales en los que la Educación Física y el juego motor no aparecen recogidos en la normativa legal de modo explícito. Tómese como ejemplo en el caso de España, dentro de los primeros decretos hallados, se puede distinguir que solo se hace alusión a la práctica de la asignatura denominada Gimnástica, y a lo que el juego se refiere no aparece ninguna mención o referencia concreta (es difícil aventurar si en la mente del legislador que promovía la impartición de la asignatura denominada “Gimnástica” estaban incluidos los juegos).

En lo referente a las leyes de Educación Física (denominadas así en los primeros años y que posteriormente pasaron a denominarse “Leyes del Deporte”)

promulgadas en los diferentes periodos que afectan a los dos países, cabe destacar que en las mismas prevalecen los aspectos vinculados con la práctica del deporte competitivo y, aunque en algunos de los casos refuerzan la presencia de la asignatura Educación Física dentro del Sistema Educativo, no presentan referencias destacables que eleven al juego motor al nivel que otorgan al deporte.

Dentro del análisis realizado en las diferentes leyes y decretos que regulan la Educación, tanto de España como de Ecuador, también se ha puesto en evidencia la existencia de periodos de tiempo en los que la Educación Física en general y el juego motor en particular son encargados a los profesionales generalistas, al no existir profesorado específico formado para impartir dicha asignatura. Si bien es importante resaltar esta similitud, es imprescindible también precisar que en España esta especialización se inició ya en 1883 con la Escuela Central de Profesores y Profesoras de Gimnástica (aunque con importantes períodos de vacío en la legislación posterior), y que en el caso de Ecuador aconteció más de un siglo después, pues se inició a partir del año 2014 cuando tuvo lugar este proceso de cambio y puede constatar que en la actualidad todavía sigue vigente en algunos niveles educativos.

En ambos países existe una estructura de la normativa legal que organiza el Sistema Educativo, la cual ayuda a desarrollar la Educación Sistemática. Es decir que tanto en España como en Ecuador se han dispuesto una serie de normas, leyes y decretos que organizan la Educación en general y de manera particular la asignatura de Educación Física en la que se incluye como contenido a desarrollar al juego motor; además existen las estructuras suficientes que evidencian la consolidación del Sistema Educativo, lo que garantiza su continuidad, independientemente de la ideología de los políticos que gobiernen en cada período.

También es importante destacar que en la mayor parte de los documentos

analizados tanto de España como de Ecuador existen una vinculación directa entre el juego motor y el deporte. En este sentido en España existen decretos en los que se especifica la creación de programas de juegos y deportes, destacando que en las últimas décadas existe una vinculación directa que incluye al juego y al deporte en un mismo bloque de contenidos. En el caso de Ecuador desde la publicación del primer libro en 1994 sobre el Programa de Estudio del área de Cultura Física para el nivel primario, hasta el 2012 en el que se crea el Currículo de Educación Física para la Educación General Básica y Bachillerato, los juegos y deportes también han compartido el bloque de contenido “Juegos” y han mantenido la misma clasificación en la que está presente el sub-bloque de contenido “juegos pequeños” haciendo mención a la práctica de varios tipos de juegos motores, y el correspondiente a los denominados “los juegos grandes” que se vincula directamente al aprendizaje y a la práctica diferentes deportes.

3.2.2. Diferencias respecto de la legislación de la región de Aragón (España) y la región Costa (Ecuador).

La normativa legal de cada una de las regiones estudiadas pertenecientes a España y Ecuador presenta una serie de características que señalan diferencias en el modo en que recogen la presencia e importancia del juego motor en las misma. Resulta interesante destacar las siguientes:

La cronología seguida y los inicios establecidos en la utilización del juego motor como contenido educativo en la normativa legal de ambos países tienen periodos diferentes. En este sentido en España las primeras referencias sobre el juego motor aparecen a principios del siglo XIX; mientras que Ecuador los cambios estructurales que regulan el desarrollo de la Educación Física incluyendo al juego motor se inician en la década de los años 80 del siglo XX, concretamente a partir de las acciones iniciadas con la firma del Convenio Ecuatoriano-Alemán. Por tanto la Educación Física y el juego motor en la región de Aragón en España tienen una mayor trayectoria histórica que ha conllevado un mayor desarrollo normativo y que ha posibilitado, a su vez, una reflexión en profundidad del rol del juego en la Educación sistematizada respecto a la situación experimentada por el juego motor en la normativa que rige el Sistema Educativo en la región Costa de Ecuador.

En relación al grado real de desarrollo de los juegos motores puede afirmarse que en España está mucho más sustentado y explicitado en la normativa legal, fundamentalmente en lo que refleja la normativa publicada en las últimas décadas, la cual contiene propuestas concretas y diferenciadas de lo reflejado en la normativa legal de Ecuador.

En los diferentes documentos legales promulgados en España y concretados a partir del desarrollo de las competencias educativas que se otorgaron a las Comunidades

Autónomas conforme se impulsó la descentralización establecida en la Constitución Española de 1978 que rige el país en la actualidad, el juego tradicional ha ido adquiriendo una importancia constatable en dichos documentos y un destacado valor en relación a los otros tipos de juegos. En el caso de Ecuador, los mencionados juegos, denominados “juegos ancestrales” tienen una presencia e importancia menor en el Sistema Educativo, circunstancia que puede responder al papel secundario que ostenta en el país sudamericano la identificación regional respecto de la que adquiere en el país europeo estudiado como consecuencia del impulso identitario que promueven la mayor parte de las regiones españolas, empeñadas en promocionar y subvencionar estudios que pongan de manifiesto aquellos valores propios (entre los que destaca el juego tradicional) que las diferencian de las regiones colindantes. Y de este modo hacer partícipe a la sociedad de dichos valores ya desde la infancia con propuestas que se incluyan dentro de la Educación sistematizada.

La normativa legal que regula la formación de los docente en ambos países también puede considerarse como claramente diferenciada. En España dicha formación se halla completamente regulada, y dentro de las materias que se imparten en los centros de Educación Superior (principalmente Facultades de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Facultades de Humanidades y de Educación), aparecen asignaturas específicas, obligatorias y optativas, centradas en tanto en el juego motor como en el juego tradicional, mientras que en Ecuador los juegos y los juegos tradicionales se encuentran englobados en materias generales vinculadas con la Educación Física y la recreación.

Dentro de los diferentes niveles educativos establecidos en cada una de las regiones de ambos países analizados, los contenidos que incluyen los diversos tipos de juegos citados en las decretos legales, tanto de España como de Ecuador, se distribuyen

de forma diferente, de tal forma que en España los grandes bloques de contenidos y sub contenidos especifican los diferentes juegos a trabajar y la forma de organizarlos presentando denominaciones y particularidades que difieren en gran medida de las propuestas realizadas en todo el país que afectan a la región Costa de Ecuador.

En España los términos utilizados para denominar al juego motor han ido experimentando formas diferenciadas que aparecen registradas en la normativa legal. Tómese como ejemplo las denominaciones de: Juegos honestos, juegos por el campo, juegos gimnásticos, juegos corporales, juegos escolares al aire libre, juegos dirigidos, prácticas de juegos de competición, juegos motores, etc. Mientras que en el caso de la normativa legal de Ecuador ha variado menos respecto de la denominación utilizada para nombrar los juegos. La asociación del término “recreativos” al propio de “juegos” suele utilizarse con frecuencia, apareciendo también otras denominaciones como “actividades lúdicas” o “juegos ancestrales” cuando se hace referencia a lo que en España se considera “juego tradicional”.

Por último, destacar que la normativa legal que regula el Sistema Educativo en España se halla consolidada desde mitades del siglo XIX (La primera Ley General de Instrucción Pública –Ley Moyano- se promulgó en el año 1857), y en el caso de Ecuador no puede considerarse claramente definida hasta bien entrado el siglo XX, por lo que el estudio de las leyes que han regido la Educación en Ecuador se ha visto limitado al período de tiempo que abarca las últimas décadas del siglo XX y las primeras del XXI.

3.3.- Notas bibliográficas:

¹ Piernavieja, M. 1962. La Educación Física en España: antecedentes históricos legales. Rev. Citius Altius, Fortius. Tomo IV. Madrid. Ed. Comité Olímpico Español.

² Martínez, A. 1983. Anotaciones a la historia de la Educación Física española en el siglo XIX. En Rev. Historia de la Educación nº 2.

³ Pajarón, R. 1989. La Educación Física en la legislación de Primera Enseñanza española del siglo XIX. En Rev. Bordón Vol. 41 nº 2.

⁴ González, M.T. 1990. La Educación Física en España: (1800-1936). En actas del Seminario Francisco Amorós. Su obra entre dos culturas. Madrid; Ed. INEF.

⁵ Bravo, R. 1995. La Educación Física en la legislación española (1900-1980). Málaga. Ed. Ágora.

⁶ Plana, C.1995. El proceso de consolidación de la Educación Física en el Sistema Educativo Español. Análisis de las características que conforman la primera etapa de su evolución. Actas del segundo Congreso de las Ciencias del Deporte y la Educación Física 1. Lleida; Ed. INEFC de Lleida.

⁷ Plana, C. 2004. El asentamiento de la Educación Física en el sistema Educativo Español (1883-1900). Aproximación a sus inicios en la Comunidad Educativa Aragonesa. Ed. Diputación General de Aragón. Departamento de Educación Cultura y Deporte.

⁸ Molina, P., y otros. 2015. El diseño curricular de la Educación Física en España: Una revisión crítica desde la LOGSE a la LOMCE: Rev. Cultura, Ciencia, Deporte, 11(32), 97-106.

⁹ Orden del 7 de agosto de 1807. (En Luzuriaga, L., 1916:71).

¹⁰ Orden del 10 de Octubre de 1806. (En Luzuriaga, L., 1916:30).

¹¹ Orden del 13 de Enero de 1808. (En Luzuriaga, L., 1916:79).

¹² Jovellanos, M. 1809. Bases para la formación de un plan general de instrucción pública. (En Guerrero y otros 1985: 352 y siguientes).

¹³ Reglamento interino de la Escuela Normal de Instrucción Primaria de 27 de mayo de 1837 (Gaceta de Madrid del 31 de mayo).

¹⁴ Real Decreto de 08 de julio de 1847 modificando el Plan de Estudios de 17 de septiembre de 1845 (En Utande, M., 1964:63).

¹⁵ Reglamento General de colegios de segunda enseñanza (Publ. el 7 de noviembre de 1861).

¹⁶ Viejo, I. 1994. La Educación Física en la Institución Libre de Enseñanza. Actas del primer congreso de las Ciencias del Deporte y la Educación Física 1. Lleida; Ed. Organización del Congreso (INEFC-Lleida).

¹⁷ Real Orden de 23 de noviembre de 1878. “aprobando el Reglamento de la Escuela Modelo de párvulos del sistema denominado Jardines de la Infancia” (Publ. El 15 de diciembre).

¹⁸ Ley de 9 de marzo de 1883. (Creación de la Escuela Central de Profesores y Profesoras de Gimnasia (Publ. El 10).

¹⁹ Real Decreto reorganizando la Escuela Normal Central de Maestras (11/08/1887 (En Melcón, J., 1992:313/314).

²⁰ Circular de 18 de marzo de 1894 DE LA Dirección General de Instrucción Pública, fijando las reglas a que debe ajustarse el planteamiento y desarrollo de la Gimnástica en los Institutos (Publ. El 19).

-
- ²¹ La Real Orden del 18 de octubre 1894 dando nuevas recomendaciones sobre la enseñanza de la gimnástica en los Institutos (Publ. El 19).
- ²² Real Orden del 14 de enero de 1895 (Publ. El 15).
- ²³ Real Decreto de 23 de septiembre de 1898 reorganizando las escuelas normales (Publ. El 25).
- ²⁴ Real Decreto dando nueva organización al pago de atenciones... en las escuelas públicas de primera enseñanza. (26/10/1901) (En Puelles, M., 1989:157).
- ²⁵ Real Orden aprobando el reglamento de la Escuela Modelo de párvulos (20/03/1914) (Publ. El 30).
- ²⁶ Real Decreto Escuelas Maternales Modelos (02/06/1922) (Publ. El 3).
- ²⁷ Real Orden... modificaciones en el profesorado de Escuelas Normales (18/09/1916 y 25/09/1916) (Publ. El 9 de octubre).
- ²⁸ Ley 17/07/1945. Sobre Educación Primaria (Publ. El 18).
- ²⁹ Ley 23/12/1961. Ley de Educación Física (Publ. El 27).
- ³⁰ Decreto 02/02/1967. Texto refundido de la Ley de Enseñanza primaria. (Publ. El 13).
- ³¹ Ley 04/08/1970. Ley General de Educación (Publ. El 6 y el 7).
- ³² Decreto 23 de enero 1975. Bachillerato. Plan de Estudios. (Publ. El 13 de febrero).
- ³³ Ley Orgánica 1/1990 de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. BOE, 238, de 4 de octubre, 28.927-28.942.
- ³⁴ Real Decreto 1006/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Primaria. BOE, 152, de 26 de junio.
- ³⁵ Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. BOE, 152, de 26 de junio.
- ³⁶ Real Decreto 830/2003, de 27 de junio, por el que se establecen las enseñanzas comunes de la Educación Primaria. BOE, 157, 25443-25466.
- ³⁷ Real Decreto 831/2003, de 27 de junio, por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la Educación Secundaria Obligatoria. BOE, 158, 25683-25743.
- ³⁸ Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. BOE, 293, de 4 de diciembre, 43053-43102.
- ³⁹ Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. BOE, 5, de 5 de enero, 677-773.
- ⁴⁰ Orden de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.
- ⁴¹ Orden de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.
- ⁴² Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE, 295, de 10 de diciembre, 97.858-97.921.

- ⁴³ Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE, 52, de 1 de marzo, 19.349-19.420.
- ⁴⁴ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. BOE, 3, de 3 de enero, 169-546.
- ⁴⁵ Gobierno de Aragón: Resolución de 12 de abril de 2016, orientaciones sobre los perfiles competenciales de las áreas de conocimiento y los perfiles de las competencias clave por cursos (Educación Física).
- ⁴⁶ Freile, C. 2015. Hitos de la historia de la Educación en el Ecuador (siglos XVI-XX): Revista Para el aula N° 13. Universidad San Francisco de Quito. Pág. 4.
- ⁴⁷ Uzcátegui, E. 1975. Historia de la Educación en Hispanoamérica. Quito: Editorial Universitaria. Págs. 298-299.
- ⁴⁸ Ley de Educación Física, Deporte y Recreación fue promulgada mediante decreto supremo No. 2347, del 21 de marzo de 1978, publicado en el Registro Oficial No. 556 del 31 de marzo del mismo año.
- ⁴⁹ Ministerio de Educación y Cultura, Consejo Nacional de Deportes, Convenio Ecuatoriano Alemán 1994. Programa de Estudio. Cultura Física. Nivel primario. Quito: Imprenta de SNALME.
- ⁵⁰ Ministerio de Educación y Cultura, Consejo Nacional de Deportes, Convenio Ecuatoriano Alemán 1994. Programa de Estudio. Cultura Física. Nivel primario. Quito: Imprenta de SNALME.
- ⁵¹ Ministerio de Educación y Cultura, Consejo Nacional de Deportes, Convenio Ecuatoriano Alemán 1994. Guía didáctica 1. Juegos, rondas y canciones. (Tercera Edición). Quito: Imprenta de SNALME.
- ⁵² Ministerio de Educación y Cultura, Consejo Nacional de Deportes, Convenio Ecuatoriano Alemán 1994. Guía didáctica 2. Didáctica y metodología de las unidades. Quito: Imprenta de SNALME.
- ⁵³ Ministerio de Educación y Cultura, Consejo Nacional de Deportes, PROCUFI. 1995. Manual de Cultura Física. Nivel preprimario. Quito: Impresión PAPIM.
- ⁵⁴ Ministerio de Educación y Cultura, Consejo Nacional de Deportes, PROCUFI. 1996. Guía didáctica. Área de Cultura Física. Nivel preprimario. Quito: Editora Luz de América.
- ⁵⁵ Ministerio de Educación, DINADER, PROMECEB, 1997. Reforma curricular para la educación básica área de cultura física. Quito, 3-5.
- ⁵⁶ Secretaría Nacional del Deporte, Educación Física y Recreación (SENADER), Ministerio de Educación y Culturas 2003. Programa de estudio y guía didáctica. Área de Cultura Física. Nivel medio. 8vo, 9no, 10mo año de la E.B. 1ero, 2do y 3ero de Bachillerato. Quito: s/e.
- ⁵⁷ Secretaría Nacional del Deporte, Educación Física y Recreación (SENADER), Ministerio de Educación y Culturas 2003. Programa de estudio y guía didáctica. Área de Cultura Física. Nivel medio. 8vo, 9no, 10mo año de la E.B. 1ero, 2do y 3ero de Bachillerato. Quito: s/e.
- ⁵⁸ Ley de Cultura Física, Deportes y Recreación No. 2005-7, promulgada en Registro Oficial 79, de 10 de Agosto del 2005.
- ⁵⁹ Ministerio del Deporte. 2008. Planificación curricular del área de Cultura Física para el sistema escolarizado del país. Quito: s/e.
- ⁶⁰ Ley 11/08/2010.Ley del deporte, Educación Física y Recreación. Modificación: 20-feb.-2015. Estado: Vigente.
- ⁶¹ Ministerio de Educación. 2010. Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. Quito: Imprenta Don Bosco.

⁶² Ministerio de Educación, Ministerio del deporte. 2012 Currículo de Educación Física para la Educación General Básica y Bachillerato. Quito – Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.

⁶³ Ministerio de Educación 2014. Aprendiendo en movimiento. Programa Escolar de Actividad Física.

⁶⁴ Ministerio de Educación 2016. Currículo de Educación Física para EGB (Educación General Básica) y BGU (Bachillerato General Unificado). Pág. 50.

CAPITULO IV

**EL PENSAMIENTO DE LOS EXPERTOS SOBRE LA
SITUACION ACTUAL DEL JUEGO MOTOR
EN LA REGIÓN DE ARAGÓN (ESPAÑA)
Y EN LA REGION COSTA (ECUADOR)**

Para el estudio del pensamiento de los expertos sobre la realidad social actual del juego motor en las regiones de Aragón España y Costa de Ecuador, se ha seguido la técnica sociológica denominada entrevistas en profundidad o historias de vida. En la misma, como ya se ha indicado en el apartado correspondiente a la metodología, se ha pretendido que el entrevistado pudiese hablar libremente a partir de un guion elaborado previamente por el entrevistador con el propósito de obtener información relevante en relación con el tema investigado. Se trata de una técnica de investigación de carácter cualitativo también llamada “entrevista abierta”. Ha sido la elegida para ser utilizada en dicho estudio, ya que según Taylor y Bogdan (1992) en este tipo de herramienta “*el investigador trata de captar las experiencias destacadas de la historia de vida de una persona y la visión que esta tiene de esas experiencias*”¹, en este caso el del juego motor.

En esta técnica de investigación social es imprescindible que el entrevistado pueda hablar de modo abierto y que el entrevistador no solo se limite a escuchar, sino que debe animar constantemente al entrevistado a exponer sus argumentos, sin tratar de contradecirle, solicitarle ampliar la información que narra cuando se trate de una idea relevante y reconducir los diferentes temas abordados para que el entrevistado exponga sus experiencias y su punto de vista sobre lo abordado en la investigación.

Al justificar la utilización de la entrevista en profundidad como herramienta en la investigación del juego motor conviene destacar, López (2010), una serie de ventajas que permiten avanzar hacia el logro de los objetivos propuestos:

Por un lado facilita la manifestación de las actitudes y motivaciones de los entrevistados. También permite obtener respuestas más concretas mejorando la riqueza

y variedad de la información solicitada; y genera un intercambio libre de información entre el entrevistado y el entrevistador².

También conviene tomar conciencia de las limitaciones de esta técnica de investigación social, entre las que destacan las siguientes:

Por un lado requiere de un amplio espacio de tiempo (entre una hora y una hora y media) para su realización, por lo que resulta muy costoso conocer la opinión de un número razonable de entrevistados. Además, la preparación del guion previo y la transcripción de la información relatada en la entrevista hacen más costoso el trabajo de campo. También, a veces ocurre que el entrevistado suele comentar cosas diferentes en determinadas ocasiones, por lo que resulta necesaria una especial atención por parte del entrevistador para captar estas contradicciones y solicitar las aclaraciones correspondientes que contribuyan a esclarecer la información. En otras ocasiones, los datos obtenidos pueden ser susceptibles a distorsiones, engaños o exageraciones, Benny y Hughes (1970)³.

En el caso de la investigación realizada, las entrevistas se han organizado a partir de la elaboración de un guion estructurado que ha servido de base para invitar al entrevistado, experto en el ámbito del juego motor, a que exponga sus ideas de un modo organizado. De este modo se ha buscado lograr lo dispuesto en los objetivos planteados en el plan de investigación doctoral, para lo cual se establecieron nueve bloques de contenidos de preguntas abiertas con enfoques diferentes que abordan la problemática vinculada con el juego motor. Dichos bloques han seguido un orden que se inicia con aspectos generales de las experiencias de los entrevistados a lo largo de su vida vinculadas con el tema estudiado y terminan abordando las diferentes funciones o roles

que ha desempeñado y que ocupa el juego motor en la actualidad y que permiten pronosticar su orientación futura. Se concretan en lo siguiente:

El bloque uno, destinado a recabar información acerca de los juegos motores practicados en la infancia de cada uno de los entrevistados, ¿Cuáles?, ¿Cómo?, ¿Dónde? y ¿Con quién? o ¿Con quiénes participaban? También se realizó una aproximación a la situación actual de los distintos juegos mencionados y a las posibles causas de su permanencia o desaparición. Además se seleccionó, a modo de ejemplo, un juego tradicional (en este caso el denominado “peonza” o “trompo”), dado su carácter universal y su distribución en sus diferentes versiones en la mayor parte de las culturas estudiadas, para obtener información de ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Cómo lo jugaban?, y ¿Cuáles han sido sus variantes?.

El bloque dos se ha orientado a adquirir información acerca de la inclinación vocacional hacia los juegos motores de cada uno de los diferentes expertos entrevistados.

En el bloque tres, se incluyen preguntas dirigidas a obtener información sobre el papel que ha ocupado el juego motor en la sociedad tradicional y el que ostenta en la sociedad moderna actual en cada uno de los distintos ámbitos en que se desglosa el objeto de estudio.

El bloque cuatro contiene preguntas destinadas a conseguir información sobre la relación establecida entre el juego motor con la Educación y en concreto con la Educación Física en cada una de las regiones pertenecientes a los dos países estudiados. Con esto se pretende conocer la presencia e importancia que ha disfrutado y que ostenta en la actualidad el juego motor en el ámbito educativo (en el general y a nivel específico de la asignatura analizada), la variedad de valores que contiene, su presencia en cada

una de las etapas que conforman el sistema educativo que regula la Educación en cada una de las regiones estudiadas, y la importancia de las aptitudes que el formador encargado de su impartición debe poseer.

El bloque cinco, abarca cuestiones relativas a la relación existente entre el juego motor y el deporte, a sus semejanzas y diferencias, y a los valores que uno y otro promueven en los alumnos y en las alumnas, además de analizar los posibles peligros que lleven al deporte a desplazar completamente al juego motor, poniendo en riesgo su pervivencia.

El bloque seis, aborda las particularidades detectadas en la relación entre el juego motor y el grupo étnico que lo practica. Dentro del mismo se plantean cuestiones relativas a la importancia que el juego motor ha gozado en las diferentes culturas, las causas que han originado su conservación o su progresivo abandono, y las relacionadas con la forma de transmisión del mismo.

El bloque siete incluye preguntas relativas a la vinculación entre el juego motor y el poder político, es decir el papel que juegan las instituciones de cada uno de los Estados estudiados en el mantenimiento, recuperación o abandono de los juegos motores. También se abordan cuestiones vinculadas con la asistencia de iniciativas concretas de apoyo regional, nacional o supranacional dentro de cada una de las dos naciones abordadas.

El bloque ocho afronta cuestiones vinculadas con la paradójica semejanza entre los juegos motores que provienen de diferentes culturas cuyo contacto ha sido escaso o incluso prácticamente inexistente, en un intento de analizar las causas de esta peculiar circunstancia.

El último bloque contiene preguntas relativas a las situaciones culturales que posibilitan la aparición y consolidación del juego motor en las diferentes sociedades. En este sentido se pretende valorar el peso que el ámbito laboral tiene respecto del ámbito festivo y/o ritual en la aparición, desarrollo y mantenimiento de los diferentes juegos motores existentes en la actualidad o de los que se tiene constancia que se practicaron en otros momentos de la historia pasada o reciente.

Las cuestiones formuladas en los nueve bloques de contenidos poseen una estrecha vinculación con el ámbito profesional y/o de estudio de los entrevistados, considerados expertos en alguno o en varios ámbitos vinculados con el juego motor. En este sentido se ha ahondado en mayor o menor medida en cada una de las preguntas de los referidos bloques de contenidos. Del mismo modo, y siempre que el contenido de las respuestas estuviese vinculado al bloque abordado, se ha favorecido la aparición de nuevas ideas aportadas que han servido para enriquecer la investigación.

La selección de los entrevistados fue realizada en base al perfil y experiencia en el ámbito del juego motor que a su vez los vinculaba con la docencia en Educación en general y en Educación Física en muchos de los casos, o con la gestión en Federaciones e Instituciones vinculadas al objeto de estudio.

La realización de cada una de las entrevistas hubo de adaptarse a las circunstancias contextuales de cada uno de los expertos elegidos. Fue necesario contactar con ellos previamente y acordar la fecha, la hora y el espacio físico adecuado para que la reunión pudiese realizarse en las mejores condiciones, evitando de este modo posibles interferencias que interrumpiesen el discurso narrativo del entrevistado.

El número total de entrevistados fue de dieciséis, seis de ellos se consideraron expertos en el ámbito del juego motor de la región de Aragón (España), de los cuales

tres expertos estaban vinculados al ámbito educativo, con experiencia en la docencia de la asignatura denominada “Deportes Tradicionales” de la región y el país, y los tres siguientes representaban federaciones de juegos tradicionales a nivel local, regional e internacional. Los otros diez restantes entrevistados pertenecen a la región Costa de Ecuador, entre ellos constan tres representantes de la ex Dirección Nacional de Deportes y Recreación del Ecuador (DINADER) y del Convenio ecuatoriano – alemán, dos ex Decanas de la Facultad de Educación de la región Costa, dos Vicedecanos de la Facultad y Escuela de Educación Física de la región Costa, dos docentes universitarios que han impartido la cátedra de Educación Física y Recreación, y un representante de un importante grupo folclórico de la región y el país. Cabe destacar que en ambas regiones la participación de las personas entrevistadas fue de ambos sexos, por la importancia que supone conocer la información proveniente de los dos géneros.

Para el registro de las entrevistas se utilizó una grabadora de voz. En este caso se aprovechó la aplicación APP “grabadora de voz” Androide en un terminal Samsun J7 Neo. Una vez recogida la información, y con el fin de evitar su pérdida se realizó una copia de seguridad y se reenvió a la plataforma de almacenamiento (nube) Drive de Google.

Para conservar la confidencialidad de la información brindada y del anonimato de las personas investigadas se ha procedido a adjuntar en cada una de las citas las iniciales asociadas aleatoriamente a cada participante, para de este modo ocultar la identidad de los entrevistados a la vez que sirven de vínculo para comprobar la veracidad de las informaciones obtenidas.

En el proceso de entrenamiento del entrevistador se realizaron varias entrevistas “piloto” que sirvieron también para perfilar el guion de la entrevista definido

previamente. Una vez efectuadas estas entrevistas previas y tras la corrección del guion inicial planteado se dio por concluido el proceso de formación, quedando como definitiva la base conductual de la entrevista que, como se ha señalado, contiene nueve bloques que a su vez albergan una serie de sub apartados.

Con los audios obtenidos de los 16 expertos entrevistados se procedió a las transcripciones de las entrevistas; y una vez convertidas en lenguaje escrito, se realizó una lectura exhaustiva de cada una de ellas, quedando de este modo dispuestas para el proceso de análisis de resultados.

A partir de la información contenida en las frases seleccionadas se establecieron una serie de unidades de información básicas que permitieron la organización del contenido expresado por los expertos investigados. Estas unidades discursivas, dispuestas a modo de contenedores de información, fueron llenándose con las citas de los diferentes expertos que hacían alusión a las mismas en el diálogo recogido mediante la grabación de las entrevistas. En la selección de las citas y en la ubicación de las mismas dentro de cada uno de los compartimentos correspondientes a cada unidad de información se utilizaron y adaptaron los siguientes criterios propuestos por Cohen y otros (2011)⁴:

- La relevancia de las aportaciones y su trascendencia en el ámbito del juego motor.
- La vinculación de las respuestas a las preguntas de cada uno de los bloques de contenidos.
- La riqueza e interés de la información narrada.

La organización de la información ha quedado plasmada tal y como se presenta en el apartado siguiente.

4.1 Unidades de información

A continuación se exponen las principales aportaciones de los expertos entrevistados en relación a las distintas unidades de información obtenidas de las transcripciones de las entrevistas en profundidad.

4.1.1. Experiencias vinculadas con el juego motor en su infancia

Los expertos españoles de Aragón, recuerdan la existencia de un número importante de juegos practicados por niños, jóvenes, adultos y adultos mayores en las plazas, calles, campos, casa o en espacios libres. Los juegos que más impacto generaron en ellos y que rememoran con mayor facilidad son : “El aro”, “el tiro de barra aragonesa”, “pitos” (canicas o chivas), “las tabas”, “el churro va” (media manga, manga entera), “el pañuelo”, “tiro de soga”, “juegos de bolos” (birlos, el bolinche), “la rana”, “los hoyetes”, “lanzamiento de herraduras”, “lanzamiento de anillas”, “el tiro o pulso al palo”, “pulso de picas”, “pulso de brazos”, “la mulanda” (pídola o dola), “levantamiento de sacos”, “pilla – pilla”, “las chapas”, “policías y ladrones”, “escondidas”, “punterías con piedras”, “corridas de pollo (joyas, cuchara), “morra”, “el trompo o peonza”, “el tanganiello”, “las bombas”, “la rayuela”, “el sobre”, “el salto de la gayata”, “el levantamiento del yunque”, “las cartetas”, “el pez y las cartetas”, “hacer lo que haga yo”, “marro o hínque”, “marro con balón” y “el lanzamiento de la azada”.

También confirman que los juegos de hombres y mujeres eran en la mayor parte de los casos diferentes. En este sentido JA destaca que entre las mujeres se practicaba “la corrida de la rosca”, y juegos de bolos como “las birlas”, “el juego de quilles”, y “los bolos de Used”. Asimismo RL señala que las mujeres en su pueblo practicaban “el juego del batán” y la “estornija”. Además EG afirma que las chicas en el patio de su casa jugaban a “las tabas”, “la goma”, “el yoyó” y al “diábolo”.

Respecto de la región Costa de Ecuador los expertos consideran que tanto los niños como las niñas jugaban a: “el cogido” (vale o cogidas), “saltar la cuerda”, “sale la luna sale el sol sale Chompipa con su tambor”, “la gallina ciega”, “las canicas” (bolichas, bolita, bolas, corozo o jaboncillo) “el pepo”, “pepo y trulo”, “los hoyitos o ñocos” y “bomba” (circulo o moña), “la macateta”, “el caracol” (serpiente, culebrita o sierra), “el trompo”, “el diablo con los 7000 cachos”, “la cometa”, “la pájara pinta”, “la madrina batiendo chocolate”, “la bolicha (canica) con el pique en la pared o tabla”, “la neta” (moneda que llegaba hasta una raya), “terrinde” (hecho de tapa de cola o chapas y piola para hacer zumbar), “la carretilla”, “pares o nones”, “pin - pin San Agustín”, “el lobo”, “el quemado o las quemadas” (pelota envenenada o casa quemada), “jeimy”, “torneo de cintas con el burro o bicicleta”, “el chancho encebado”, “el palo o caña encebado-a” (cucañas), “el indoor” (parecido al futbol sala, pero en la calle), “corrida a la vuelta a la manzana” (cuadra de la calle), “carreras de tres piernas”, “carrera de ensacados”, “cuchara con el huevo”, “policías y ladrones”, “el taquiman” (estatua), “hay candela”, “esconde la sortijita”, “mantantirutirula”, “el pan quemado”, “los zancos”, “pasarse la pelota y quien la agarra primero”, “la yuca o cebolla”, “juegos en la hamaca”, “la rayuela o coquito”, “el yoyo”, “juegos de hacer figuras con la piola”, “el balero o cacho”, “ecuavoley” (juego parecido al voleibol), “jeve” (honda o resortera), “sin que te roce”, “la chivita barbona o caballo de San Andrés”, “el florón”, “que pase el rey”, “el gallo o pato descabezado”, “la olla encantada”, “lanzamiento de piedras”, “la trepada de árbol”. Y juegos de picardía para jugarle bromas a los amigos como: “golpear la puerta y salir corriendo”, “llevarse los tapones de la luz y dejar sin luz a la casa”, y “entrarse a una huerta a entre comillas robar frutas”.

De los juegos aludidos tanto por los expertos españoles de la región de Aragón como por los ecuatorianos de la región Costa, existen juegos que en ambos países

mantienen los mismos nombres. A modo de ejemplo puede citarse: “los policías y ladrones”, y “el yoyo”. Existen otros juegos que poseen ciertas similitudes en cuanto a la forma de ejecución, pero con diferentes nombres: Tómese como ejemplo el juego de los “pitos, canicas o chivas” en Aragón, que en la región Costa de Ecuador vienen a denominarse: “canicas, bolas, bolillas, bolichas, corozo o jaboncillo”. El juego de “churro va, media manga, mangotero” de Aragón, en la Costa de Ecuador se la conoce como “la chivita barbona” o “el caballo de San Andrés”. También el juego de “la mulanda”, “dola” o “pídola” de Aragón España, en la Costa de Ecuador se denomina “sin que te roce”.

En relación a los juegos practicados solo en la región de Aragón de España o en la Costa de Ecuador, cabe resaltar que muchos de los juegos a los que aluden los expertos de Aragón son juegos propios tradicionales que se han mantenido a lo largo del tiempo, y que un gran número de estos no tienen correspondencia con otros juegos practicados en Ecuador; mientras que de los juegos practicados en la región Costa puede afirmarse que algunos son juegos y juegos de corros que en muchos de los casos se practican también en España (en versiones similares), como por ejemplo: “la rayuela” o “coquito”, “la gallinita ciega”, “la cometa”, “las quemadas”, “torneos de cintas”, “carreras de tres piernas”, “carreras de ensacados”, “cuchara con el huevo”, “la olla encantada”, “cucañas o palo - caña encebado-a”, “el lobo”, “el diablo con los siete mil cachos”, “la pájara pinta”, “la madrina batiendo chocolate”, “esconde-esconde la sortijita”, “mantantirutirula”, Algunos de los juegos nombrados por los expertos ecuatorianos han experimentado modificaciones curiosas dando lugar a otros juegos nuevos, así por ejemplo el juego del “caracol” (serpiente, culebrita o sierra con la canica), “la bolicha (canica) con el pique en la pared o tabla”, “la neta”, “el terrinde”, los juegos en la hamaca, etc.

Del mismo modo podemos resaltar que hay algunos juegos motores que han evolucionado hacia los deportes e incluso que se han creado juegos nuevos a partir de situaciones motrices propias de algunos deportes, por ejemplo en Aragón RL señala que “el batán” *“es un juego que tiene cierta relación con el béisbol”* y que el juego de “la estornija” *“tiene ciertas semejanzas con el batán”*, vinculándose a ambos juegos con el deporte del beisbol. Mientras que en la Costa de Ecuador MT manifiesta que el juego del “jeymi” o “jeny” es *“... un juego muy típico de la provincia de Manabí... que es una especie de béisbol criollo....”*, el mismo experto señala que hay juegos como “el indoor” y “el ecuavoley”, que se asemejan a los deportes del fútbol y voleibol respectivamente.

En tanto que en la región Costa de Ecuador CA pone de manifiesto que algunos adultos y adultos mayores en Manabí todavía practican el juego del “bolichón” (canicas grandes de plomo encerradas en un círculo para luego sacarlas, juego que en la región Sierra de Ecuador se le llaman los cocos) y también se practica el juego del “trompo”.

Tanto en la región de Aragón España como en la Costa de Ecuador, los expertos coinciden que el juego se aprendía en la calle y se jugaba en los recreos. En este sentido, RL dice que en España, *“En la escuela te enseñaban poco, yo creo que repetíamos los mismos juegos que jugábamos en la calle”*. De la misma forma en Ecuador FF destaca que los juegos que se practicaban en la casa *“luego lo compartíamos con los compañeros de la escuela”*. Asimismo MT sostiene que *“en la escuela era prácticamente, era una, una aplicación de lo que aprendíamos en la calle”*.

DE añade que estos juegos se practicaban en los recreos *porque “en la clase de Cultura física nos dedicábamos hacer ejercicios casi no se practicaba ninguna clase de juegos solamente ejercicios”*.

En lo que respecta al juego en las Escuelas de Aragón España, FC y FM sostienen que en las escuelas durante la dictadura de Franco se separaban a los sexos en aulas diferenciadas, por tanto había aulas de niñas y aulas de niños, y los chicos jugaban en los recreos a: “El balón prisionero”, “la pelota de trapo”, “los pitos o canicas”; y las chicas a “la goma” y “la comba” (saltar la cuerda). Por el contrario en la región Costa de Ecuador las diferencias de sexo eran totalmente distintas, ya que había escuelas de niños y niñas por separado, y cuando eran mixtas en lo que respecta a la práctica del juego los niños y niñas jugaban preferentemente en conjunto (PO).

En cuanto a los cambios surgidos en relación a los juegos motores practicados en sus respectivas infancias. Los expertos españoles de Aragón coinciden en afirmar que la tecnología ha cambiado muchos de los juegos motores practicados por los que ahora se juegan en los ordenadores, tablets, móviles, juegos electrónicos, internet y redes sociales. En relación con esta circunstancia nueva, FM añade que los juegos electrónicos provocan ansiedad: “(...) *al niño le generamos ansiedad, porque el niño está esperando la siguiente pantalla, y está poseído a conseguir otra pantalla...*”.

Desde el punto de vista de RL, ahora los niños están acostumbrados a que se les elija el juego, del cual expresa que:

“también es cierto que juegan un rato...,y que antes no se veía esa necesidad de cambiar los juegos, ahora los niños están un rato jugando y cuando ya llevan tiempo, a lo mejor media hora, hora... dicen: -vamos a jugar a otra cosa-, y piden cambio, es como si no se terminaran de meter en el juego”.

Al mismo tiempo se ha asombrado de unos adolescentes de su pueblo de entre catorce o quince años y dice que en las noches de verano los ha visto,

“Juntarse de esta edad y estar jugando a pillar, al escondite, en estos momentos, y salir de ellos el juego y estar horas jugando de cara al verano, no ya en el invierno no, porque son juegos que ya estás en el instituto”. ... ella se ha llegado incluso a plantear... Digo, yo para mí que están tan artos

de estar todo el día con el móvil, que llega un momento en que necesitan también... correr y desfogarse un poco, y es algo que me ha chocado últimamente”.

Los expertos aragoneses coinciden en afirmar que se practica mucho menos el juego motor que antes, y que muchos de los juegos que tenían presencia en sus infancias ya han desaparecido. En virtud de aquello JA asegura que esto no solo pasa en la ciudad sino también en los pueblos, porque ahora los niños de estos lugares al igual que en las ciudades realizan otras actividades, “...un día es la jota, otro día van a ordenador, otro día van a inglés y otro día van a deportes”.

Del mismo modo FM pone de manifiesto que “*lo que ha cambiado en el juego ha sido la relación. Antes en la plaza de mi pueblo nos juntábamos quince o veinte niños a jugar en la calle...*”. También señala que algunos juegos ya no se practican porque dicen los educadores que son peligrosos, y da como ejemplo el juego del “churro va”, del cual señala que se afirma que puede lastimar la espalda.

JA señala que actualmente lo que ha cambiado afecta también, o es consecuencia de cuestiones vinculadas con la organización de la familia:

“(...) anteriormente la familia vivía en casa de los abuelos, vivía los padres, vivía los hijos, había muy pocos matrimonios separados, ahora lógicamente pues...por las circunstancias que sea, pero tenemos pues que, ha habido muchas familias desestructuradas, los niños a veces viven entre semana en una casa y el fin de semana se van a otra”.

FC respecto del espacio de juego considera que ha habido cambios en el espacio geográfico que han afectado sustancialmente al desarrollo del juego e incluso al interés por el mismo:

“...anteriormente todo esto se practicaban en tierra, en eras y todo el terreno se ha convertido ahora en cemento, en carreteras, en calles; cada vez el sitio se ha reducido y es menor”.

Mientras que los expertos de la región Costa de Ecuador coinciden que algunos juegos, en el medio urbano, ya no se practican ni en la calle, ni en las escuelas, pero perduran todavía, en algunos casos, en el medio rural. En este sentido FF asevera que:

“en las grandes ciudades ya desaparecieron, pero hay juegos que se mantienen todavía en el campo”(…) “la tecnología no ha llegado tanto, la cultura de la ciudad es distinta a la cultura del campo”.

En este sentido, PO da a conocer también que los maestros de las escuelas de la región Costa de Ecuador no practican los juegos motores, poniendo de manifiesto algunas carencias en relación con la formación de maestros que ocurren en su país:

“... inclusive como directivo hay que estar atrás de los maestros para decirle ¡jueguen con los niños! haga rondas en el patio, haga esto, o sea porque ya, es como que no consideran que eso es importante, y conversando con las maestras resulta que cuando se le dice enseñe al niño una canción, enseñe esta ronda, ellas tampoco saben, o sea en su formación académica tampoco estuvo incluido esto de los juegos”.

De lo expresado por los expertos, se puede confirmar que tanto los de Aragón España como los de la Costa de Ecuador coinciden en que la tecnología y los deportes han afectado decisivamente a la práctica de los juegos motores, por lo cual la mayor parte de las personas ya no juegan, y que ya no se observa la práctica de los juegos que sí existía en el tiempo correspondiente a sus respectivas infancias.

No obstante los expertos españoles de Aragón señalan que la estructura familiar moderna ha cambiado en relación a la familia tradicional, y que ahora los niños asisten a las denominadas actividades extracurriculares de inglés, música, etc., también consideran que ha cambiado los espacios de tierra donde antes se jugaba por el hormigón. Además hacen mención a que los niños actualmente quieren cambiar de juegos continuamente y que esto sea, entre otros motivos, el resultado de la influencia que ejercen sobre ellos los denominados “juegos electrónicos”.

También los expertos ecuatorianos de la región Costa, afirman que tanto la industria como los nuevos modelos comerciales han modificado los materiales de los juegos tradicionales, y que los maestros en algunas instituciones tienen déficit en la enseñanza de los juegos motores.

En correspondencia a la cuestión de qué es lo que perdura en la actualidad de los juegos practicados en su infancia, varios expertos españoles de la comunidad aragonesa consideran que hoy en día todavía se practican algunos de los juegos que ellos practicaban y/o veían practicar en su niñez. Entre las causas que han posibilitado esta circunstancia JA destaca la importancia de su inclusión en la enseñanza sistematizada:

“... en los colegios, por ejemplo, los profesores de Educación Física, también introducen juegos tradicionales en la asignatura de Educación Física, aspecto que también ha ayudado pues a que el niño vuelva a conocer e inclinarse por estos juegos”,

Otra iniciativa que ha contribuido al mantenimiento de algunos juegos la expone FC poniendo de manifiesto la importancia de crear agrupaciones deportivas de juegos tradicionales, para que se mantengan. A su juicio, esto ha posibilitado

“que nuestro deporte tradicional se introduzca en los programas de las fiestas de los pueblos, que se introduzcan también en las ferias agrícolas ganaderas, y que se introduzcan en las semanas culturales de los pueblos, que se introduzca también en los colegios como una actividad más no solo para celebrar la Semana de Aragón, sino que sea una actividad continuada durante todo el año”.

FM también confirma que los cambios han afectado a la práctica de un número considerable de juegos motores, y aunque destaca que muchos de ellos, en los espacios libres ya no se practican, están latentes, y por lo tanto pueden ser recuperados:

“... pues sí se da la ocasión un gran número de juegos se podrían volver a jugar, lo que ocurre que es que como la competencia ha sido muy incesante, una gran cantidad de juegos han desaparecido, pero han desaparecido

como digo por el contexto, entonces muchos se podrían volver a jugar si se les diera oportunidad”.

En la región Costa de Ecuador los expertos sostienen que aún se mantienen algunos juegos que se practicaban en su infancia, aunque circunscritos a espacios muy concretos y principalmente en el medio rural. En este sentido, CA destaca su práctica en estos términos:

“Más en el área del campo, en la parte rural sí, aquí en la ciudad es menos, aquí los chicos los hacen cuando las escuelas promueven una mañana, una jornada, un encuentro pero en el área del campo en la zona rural digamos así lo viven más frecuente”.

PO manifiesta, respecto de la región Costa de Ecuador, que ahora los niños realizan otros juegos o formas jugadas creados por ellos, por el desconocimiento de los juegos que se practicaban en épocas anteriores,

“hacen bolitas de papel y otros unas bolitas de caucho y se las comienza cómo que uno la lanza y el otro la toma, ese tipo de cosas, pero ya ninguno hace intento de jugar a algo que no conoce, es que no lo conocen cómo lo van a jugar”.

Esto pone de manifiesto una “ruptura” en la cadena de transmisión de los juegos que tradicionalmente se había venido dando en épocas anteriores. Los padres ya no enseñan los juegos de su infancia a los hijos, los espacios de juegos motores han sido alterados y en ellos los niños no pueden observar las prácticas lúdicas que sí observaban y de este modo aprendieron sus padres.

En relación a los juegos motores que se siguen practicando en ambas regiones, los expertos españoles destacan que en Aragón España hoy en día estos juegos se practican, entre otros motivos, porque están contenidos en las clases de Educación Física y en la formación de sus docentes, y porque las instituciones y federaciones de Juegos Tradicionales los promocionan en ferias, semanas culturales y otros eventos, durante todo el año. Mientras que en Ecuador los expertos consideran que los docentes

mismos han propiciado que en algunas instituciones los niños sustituyan este tipo de juegos y no practiquen casi ninguno de los que sus padres realizaban en la infancia. Posiblemente esto sea consecuencia de que en la formación de los maestros generalistas y en la correspondiente a la formación específica en Educación Física (Cultura Física en Ecuador) no se incluya asignatura alguna en la que se aborden específicamente los juegos motores.

Otra diferencia a destacar es que en Aragón (España) hay menos diferencias entre el modo de vida en el medio rural y en el urbano que en la región Costa de Ecuador.

Con respecto a la importancia de evitar la desaparición de los juegos motores, los expertos españoles coinciden en que el juego motor no debería desaparecer. En este sentido FM expresa que:

“si se terminan los juegos es porque se habrá terminado el ser humano, el ser humano fundamentalmente es un ser sociable y la primera excusa que tiene el ser humano para socializarse es el juego”.

Asimismo JA sostiene que el juego no debe desaparecer porque:

“Justamente el juego motor puede ayudar a que el niño conviva con otro, se socialice, eso ayuda también en su maduración; ahí también tiene un valor fundamental y los grandes pedagogos así lo han afirmado, lo que pasa es que ha habido años que parece que esto se ha olvidado”.

A su vez FC destaca la importancia que pueden tener los medios de comunicación para que esto no se produzca y, en su opinión, en Aragón han contribuido de un modo importante a que el juego tradicional se siga practicando: *“Todo lo que hemos hecho ha sido avalado por el diario el Alto Aragón qué es el diario de aquí de Huesca, de la provincia”.*

En este sentido, RL destaca el papel jugado por la Educación Física y sus docentes en el mantenimiento del juego motor:

“En todo momento siempre hay alguien que intenta sacarlos, luego la labor de la asignatura Educación Física..., yo también creo que la función de sus profesores es buena, porque en los recreos, en jornadas que ellos organizan con los niños, en las propias clases de Educación Física... se trabajan los juegos”.

Por el contrario, los expertos de Ecuador ponen de manifiesto su preocupación real e incluso próxima de que el juego motor pueda llegar a desaparecer. En este aspecto CN sostiene que *“Viéndolo como las cosas se presentan podrían desaparecer”*. Del mismo modo DA señala que *“están en riesgo de desaparecer porque nosotros los padres ya no jugamos con nuestros hijos”*.

MH argumenta que *“si no lo practicamos, si no los rescatamos, los jueguitos prácticamente yo pienso que de aquí a unos cinco años ya no habrá”*.

En este mismo sentido PO sostiene que tanto en lo referente a la región Costa, como respecto del país ecuatoriano en general *“los gobiernos no están haciendo nada, a través de su Ministerio de Educación por estos rescates”*.

Por su lado FF pone de manifiesto la obligación moral de los profesores respecto de la conservación del juego, afirmando que *“somos los llamados a tratar de rescatar esos juegos”*. Es decir, destaca la importancia de que el profesorado se implique directamente en esta importante labor tanto educativa como social. En este sentido OM revela que dentro de la Universidad en la que trabaja en la región Costa de Ecuador se realiza un proyecto de rescate de los juegos tradicionales con los estudiantes

de la carrera de Cultura Física, ya que la conclusión de distintos estudios realizados en la misma ha puesto de manifiesto que progresivamente estaban desapareciendo¹.

Resulta interesante destacar la percepción de un peligro real e inminente en relación con la desaparición del juego motor por parte de los expertos ecuatorianos de la región Costa, aspecto que no ocurre en el caso de los expertos españoles, pues lo consideran constitutivo del ser humano a partir de las diferentes iniciativas tomadas no ven tan próximo este peligro que sí es destacado por sus colegas de Ecuador.

En lo referente a la práctica del juego infantil tradicional trompo o también conocido como peonza, este juego se refleja aquí en concreto por considerarse uno de los juegos más importantes por su antigüedad cultural, puesto que su práctica se remonta al tiempo en que vivió el rey David (Salmo 82), también durante la Grecia antigua, el Imperio romano, la Edad Media y el Renacimiento (Caro, 1978)⁵, Además en América el conocimiento de este juego se hace evidente con los incas después de la conquista española en el libro del cronista indígena Guamán Poma en su obra “Nueva Crónica y buen Gobierno”⁶ escrito de 1615 a 1616, en cuyo capítulo de la Visita General o Censo, refiere el dibujo de un niño de cinco años de edad practicando dicho juego. Actualmente es un juego cuya expansión territorial abarca más espacio, por tal motivo muchos autores lo han denominado un juego universal, por su riqueza cultural, variedad de formas y funcionamientos.

Los expertos españoles aragoneses manifiestan que había varias formas de jugar el trompo o peonza. En este sentido FC señala que una de ellas era:

¹ OM, comenta que con la realización de diversos estudios desarrollados en la Universidad Técnica de Manabí, y teniendo como resultado que los juegos estaban desapareciendo, se creó en el 2005 el Festival de Juegos Tradicionales y Populares, actividad que se realiza año a año hasta la actualidad en la Universidad, con la participación de un gran número de escuelas de la ciudad.

“poner una baldosa, un cuadro pintado con tiza para intentar meter ahí y qué de vueltas, intentando a ver quién la tira con más fuerza y qué más rato estaba dando vueltas”.

También menciona que se jugaba al *“choque de peonza”*, y que hasta hace unos cuatro o cinco años atrás solo se atrapaba la peonza con la mano y que actualmente se realiza varias habilidades con la cuerda, es decir las destrezas con la peonza pasaron del suelo al aire, por tanto ha existido una evolución en este juego.

Por su parte JA menciona que jugaban *“a partidos de uno contra otro, sí que a ver quién aguantaba más”.*

RL señala que ella practicaba con el trompo lo básico *“simplemente hacerlo bailar, simplemente y cogerlo”* y que cuando jugaban lo hacían con chicos de ambos sexos.

A su vez FM afirma que existían varias formas de jugar al trompo:

“Ponerla en un círculo y con otro una punta que preparábamos especial intentar romperlo, golpear con el trompo al trompo del otro para intentar romperlo ...otra manera era coger e intentar sacar al otro del círculo, entonces ibas eliminando hasta que un trompo quedaba solo y vas lanzando y golpeando al resto, claro sí yo golpeé a tu trompo, sacaba tu trompo pero muy pronto no giraba se quedaba muerto no valía, entonces tenías que golpear al otro y que tú trompo siguiera bailando... aquí en Aragón hacíamos unas cosas pero la vi en Cataluña, unas cosas concretas de la baraja que se llamaban cartetas, que se hacían con cartas usadas de la baraja era una especie de hueras una especie de cartoncitos que la empleábamos como apuestas, entonces con el trompo cada una poníamos nuestra apuesta y tirábamos el trompo y las cartetas que conseguían salir fuera del círculo te las quedadas, luego a ver quién aguantaba más y luego malabares... ponértelo en la mano, pero es que además estos eran los que estaban muy difundido sigamos más, más estandarizados pero había muchas veces que nos juntábamos dos o tres chavales y decíamos vamos a ver sí lanzamos el trompo y concebimos que gire encima de un espacio concreto, claro era un hecho puntual no era un juego que se hacía de forma general pero el trompo el elemento te da muchas posibilidades lúdicas que no tienen por qué normalizarse y difundirse son habilidades espontaneas en ese momento y se pueden hacer, el trompo es uno de los juegos más versátiles que hay”.

Entretanto que los expertos de la Costa ecuatoriana manifiestan que dentro de la región también había varias formas de jugar el trompo. En este sentido CN refiere la forma de cómo él lo jugaba en su infancia “*el juego del trompo era el hacer bailar el trompo y era a jugar a los quiños*”, también señala que para llegar a la instancia de los quiños se procedía con la siguiente actividad,

*“Se hacía un círculo y se iba empujando el trompo hasta donde se hacía una cruz, entonces quien **llegaba más cerca a la cruz era el que no perdía** y el que era más lejos se tendía, entonces de ahí a punta de andar el trompo a punta de empujones con el trompo te lo **llevabas a un círculo determinado**...”*

La misma forma de jugar a los quiños también las describen otros expertos pero con mínimas modificaciones en la actividad. Así, DE manifiesta que:

*“Al trompo lo jugábamos a la llevada, **se metía el trompo al hueco**, lanzaba uno el trompo y había uno que se quedaba... bailaba el trompo en la mano lo golpeaba y lo iba induciendo... Y lo iba llevando hasta el hueco, el que ganaba cobraba treinta, cuarenta o cincuenta quiños que se llamaban en ese tiempo en el trompo”.*

Por su parte GO indica que el juego de los quiños, que él practicaba en su infancia, se jugaba de la siguiente manera:

*“El trompo era con el que hacíamos la competencia y también había uno que se le pegaba, **poníamos la piolita ahí y se quedaba decía**, entonces uno venía ¡pan! le quiñaba al otro trompo a veces lo partía o a veces se le hacía hueco”.*

Del mismo modo MT señala algunas variaciones de jugar al trompo,

*“No solamente de hacer bailar el trompo, había espacios que ir ganando en el juego del trompo, sea bailando, **sea llevándolo en la mano, sea pepiándolo**”, (...) “para eso teníamos un trompo especial, **un trompo era para el juego y el otro era para castigar**”.*

No obstante MH sostiene que además de jugar a los trompos de quiños, también jugaban de a “*pedrazos a descuartizar el trompo*”. Por otro lado DA expone

que otra forma de jugar al trompo era el *“que más duraba moviéndose, era el que ganaba”*.

Los expertos de la región de Aragón al igual que en la región Costa de Ecuador afirman que el juego del trompo era practicado por hombres y pocas veces por mujeres. En virtud de aquello los expertos de la región Costa alegan, que esta actividad fue aprendida porque les habían enseñado alguno de sus familiares varones. En este sentido PO, menciona que a ella le enseñó *“un primo que vivía en el otro piso en la casa en que vivíamos, entonces ellos jugaban con el trompo en la casa y yo también lo envolvía y jugaba”*. Del mismo modo FF expresa *“a mí me encantaba hacer bailar el trompo y yo aprendí, eso me enseñaron mis hermanos”*.

De lo expresado por los expertos, podemos afirmar que en ambas regiones existía varias formas de jugar al trompo con cierta semejanzas en su ejecución, tales como: *“el hacerlo bailar y cogerlo”*, *“al que aguantaba más moviéndose”*, y *“el intentar romper al trompo con otro”*, acción que en Aragón se llama *“quicazo”* y en la Costa de Ecuador *“quiño”*. Cabe destacar que en ambas regiones ha habido una evolución en relación a las habilidades y destrezas demostradas con el trompo en estos últimos años.

En cuanto a las diferencias existentes entre las distintas formas de jugar al trompo, la investigación realizada invita a considerar que solo en Aragón se practicaba en *“un cuadro o círculo pintado con tiza para ver cuál trompo baila más tiempo dentro de ellos”*, también se jugaba al *“choque de peonzas”*, y *“el jugar al trompo con cartetas de las barajas”*. Mientras que en la Costa de Ecuador para trasladar el trompo de un lado a otro, existía varias formas de hacerlo, la primera era *“llevarlo desde un círculo hacia una cruz”*, la segunda era *“llevarlo al trompo al otro lado con el trompo en la mano bailando y pegándole al trompo que la pagaba (pepiandolo) hacia un hueco, raya*

o piola". Y que además de jugar "*a los quiños*" se jugaba también "*de a pedrazos para partir el trompo*".

En relación a las variantes del trompo se puede destacar que en ambos países los expertos señalan que se realizan diferentes habilidades y destrezas con el trompo y que una de las variantes del trompo o peonza más reconocida era "la pirinola". Y como dato adicional a destacar puede mencionarse que el juego del trompo o peonza con el axial que en la región de Aragón se llama "pirulo", en la Sierra de Ecuador se denomina "cuspe o cuspe" (Esta variante no pertenece a la región Costa). De acuerdo con FM, el trompo o peonza en la comunidad aragonesa tiene varios nombres, tales como: "pirinolas", "pirinolos", "perinolos", "reinadero", "reinaderas", "batrufos", "batrufas"; también hacen mención a que habían unas perinolas que se hacían con algunos materiales y que las llamaban "bailarinas". A diferencia de que en la región Costa de Ecuador se practicaba con un trompo grande y que según lo expresado por OM el juego de la pirinola en una parte de la provincia de Manabí se la conoce como ring – ring y que incluso se juba con uno hecho de barro.

4.1.2. Orientación vocacional hacia el ámbito del juego motor.

En relación con los motivos que llegaron a investigar o implicarse con el juego motor, los expertos españoles de Aragón señalan que son varios los aspectos que los indujeron a indagar el juego motor. En consecuencia de aquello JA señala que lo que motivó a investigar sobre el juego motor fue el empezar como maestro y haber hecho la especialidad de Educación Física, además menciona que cuando realizó su doctorado eligió el tema de su tesis *“sobre el juego motor pero enfocado sobre todo al juego tradicional”*, No obstante para EG y CP, fue la necesidad de impartir en el ámbito profesional una materia o asignatura denominada *“juegos tradicionales aragoneses”*.

En otros expertos la motivación ha sido influenciada por otra persona. En este aspecto RL revela que:

“Cuando yo era pequeña allí en mi zona hubo un señor llamado Vicente Palacios, un señor de allí que estaba viviendo en Monreal que estaba muy interesado en el tema de los juegos tradicionales y empezó a hacer investigación sobre los juegos”.

A su vez FC señala que a él lo que lo motivo es haber participado en *“el grupo Scout instituto... y que el Mosén Rafael Andolz nos enseñaba estos juegos en el verano”*.

Al contrario de los expertos mencionados, FM afirma que su implicación al juego motor floreció *“porque fui niño y tenía abuelo”* y que *“fue simplemente una cuestión personal de curiosidad”*.

Al igual que los expertos de Aragón, los de la región Costa de Ecuador también han puesto de manifiesto las diversas motivaciones que los llevaron a conocer y relacionarse con el juego motor. Para MT fue el adquirir un *“compromiso con el país, al*

haber sido seleccionado para formar un equipo de profesionales ecuatorianos para trabajar con los profesionales de Alemania”.

Sin embargo PO y CA consideran que lo que las motivó a ellas fue el ser educadoras. A su vez FF expresa que investigó sobre el juego *“para poder llevar la clase con los estudiantes”*. De igual forma DE pone de manifiesto que indagó sobre el juego motor *“porque hay un contenido que en el área de Cultura Física que se llama juego”*. A su vez OM sostiene que lo que lo llevó a investigar sobre el juego tradicional fue *“la necesidad de que las prácticas ancestrales se estaban perdiendo en nuestro Manabí”*.

Podemos destacar que en ambas regiones los expertos fueron motivados por su vinculación hacia la profesión docente y que otros fueron inducidos por personas que estuvieron relacionadas al juego motor, y lo que respecta al resto de entrevistados su motivación ha sido por simple curiosidad.

4.1.3. El juego motor en la sociedad tradicional y en la sociedad actual

Los expertos españoles de Aragón consideran que los juegos motores poseen un sinnúmero de ventajas respecto al ámbito de la Educación Física. En este sentido JA sostiene que:

“El planteamiento actual de la Educación Física más integral, no solo psicomotricista como la de aquellos años (70) vinculada al juego motor, y luego en la actualidad pues nos ocupa un espacio importante dentro de la actividad física.... el juego motor tiene incluso la importancia por ejemplo en la reeducación motriz, los niños que en su crecimiento pues tiene problemas, a lo mejor en el desplazamiento, para hablar, todo eso muchas veces se vincula también aquí hay desarrollo tras de juegos motores, ósea que tendríamos un componente lúdico, un componente médico, un componente más social y otro componente vinculado a la Educación Física, ósea que hoy la motricidad queda, no diluida, pero queda distribuida en varios ámbitos”.

De la misma forma FM cree que el juego motor *“es una herramienta multidisciplinar... y podemos acometer todas las áreas a través del juego”.*

Por otro lado CP manifiesta que el juego motor es importante *“porque ayuda a educar, socializar, a que nos movamos, y por el hecho de que nos movemos nos educa”.*

Mientras que EG expresa que es *“más interesante la sensibilidad del profesor, del profesional, para realmente llevarlo al terreno educativo y para ver cosas que si no pos puede quedarse fuera de su sitio”.*

En tanto que para los expertos ecuatorianos de la región Costa, son varios los aspectos de importancia del juego motor en el ámbito de la Educación Física. Según FF el juego,

“Le permite primero socializar, a través del juego nosotros socializamos porque nos integramos, somos participativos y la parte espiritual, la parte afectiva se desarrolla más con el juego... con el juego aprendemos a ganar y perder sabemos que no siempre y eso se lo aplica también luego a la vida”.

Para MT el juego motor es un importante recurso didáctico porque:

“Como instrumento pedagógico y como una actividad recreativa le podríamos decir para que el niño el joven el adulto pueda distraerse pueda disfrutar, pueda participar, pueda tener amigos pueda socializarse más a través de esta actividad”.

Por su parte PO expresa que:

“El juego motor tiene una importancia al mil por ciento, porque en la Educación qué hacemos... escribimos mucho, aunque tengamos que escribir en el computador, entonces el juego motor ayuda a que los chicos se ejercite en todo lo que tiene que ver con el movimiento corporal”.

Los expertos españoles y ecuatorianos concuerdan que el juego motor ha evolucionado y actualmente es un valioso instrumento de socialización, es decir que involucra en gran parte el ámbito social y que además contribuye al desarrollo del movimiento corporal, el cual lo refieren en el ámbito educativo.

Los expertos de Aragón destacan que hoy en día el juego motor no solo es psicomotricista como en los años setenta, sino también involucra otros ámbitos, otras áreas; entre los cuales sostienen que el juego motor puede ser utilizado en el ámbito médico, especialmente en la reeducación motriz. Mientras que los expertos de la Costa ecuatoriana resaltan de los juegos motores el desarrollo de la parte espiritual (ámbito espiritual), desarrollo de la parte afectiva y el verdadero significado de la victoria (ámbito socio afectivo).

En lo que refiere a la Recreación, tiempo libre y ocio, los expertos españoles de Aragón como los de la Costa de Ecuador tienen sus opiniones divididas. Los expertos españoles se centran más en la sociedad tradicional con respecto a la actual. En este sentido JA pone de manifiesto que *“ese tiempo de ocio en que lo emplea el niño, pues está en casa conectado a la redes sociales, está en casa viendo la tele, es decir ese rol que cumplía el juego lo ha perdido”.*

De la misma forma RL cree que el juego motor en la sociedad tradicional enseñaba actitudes humanas positivas,

“Yo creo que el juego de correr, de pillar, de tú la llevas, pues bueno no digo que siempre genera la paz, porque muchas veces generaba rencillas, pero rencillas que al momento se rompían y acababan otra vez en amistad, entonces esa parte yo creo que se está perdiendo”.

Por su parte CP sostiene que una forma de hacer cultura,

“Podía ser el recuperar los juegos y transmitirlos... y crear espacios y momentos para que la gente, los niños y los jóvenes jueguen a estos juegos, me parece un dato interesante porque a la hora de ocupar el ocio y el tiempo libre es importante jugar”.

En tanto que los expertos de la región Costa de Ecuador sus enfoques del juego motor apuntan a la salud de los individuos. En virtud de aquello CN establece que:

“El juego en tiempo libre y ocio esta para todas las edades.... y está considerado que el juego es para relax, placer, bienestar y disfrute, en momentos pasivos y de actividad, luego de que uno ha terminado un trabajo especial de un compromiso social por una responsabilidad de un lucro económico”.

FF agrega que cuando se juega *“nos sentimos liberado de toda esa carga que nos ocasiona el trabajo los conflictos y los problemas”.*

Por su parte PO señala el problema que causa la obesidad por la falta de adiestramiento en el tiempo de ocio:

“Para mí tiene una importancia básica porque cuando usted me habla de ocio especialmente, hay un problema, actualmente las sociedades del mundo se están quejando de la obesidad en los chicos de qué están con sobrepeso, pues culpan a la comida chatarra, pero no hablan de que no se está haciendo ejercicio”.

No obstante DE señala que el juego motor es de vital importancia porque *“ayudan a los adolescentes a salir de la... vagancia (sedentarismo)... y en muchos casos de la drogadicción”.*

En cuanto a la Función que cumple hoy en día el juego en relación a la sociedad tradicional los expertos españoles de Aragón consideran que son varios los aspectos que han ido cambiando. En este sentido JA sostiene que en la sociedad tradicional,

“El niño como era educado, por un lado estaba el componente familiar y por otro lado el componente escolar, luego había todo lo que sería que también educa, es decir los tiempos que convivía con otros niños, ese tiempo mero de ellos a que se dedicaban fundamentalmente a jugar, entonces hablábamos como era educado el niño, familia, escuela, tiempo con los compañeros, tiempo de ocio que era fundamental el juego, y ese era el espacio, el rol, es decir tiempo importante, ese es el problema que hoy día ese tiempo se ha reducido, la familia sigue educando menos”.

No obstante FM expresa que *“ahora no hay una libertad de juego, entonces tienen que jugar a lo que la televisión le propone, a lo que la tecnología le propone, porque lo otro ha desaparecido, lo otro no está”.*

Mientras que para FC, otro aspecto importante en la sociedad tradicional era el poseer la habilidad, la fuerza:

“Antiguamente era el orgullo de la fuerza, cada uno una manera de demostrar la fuerza y la habilidad..., era también otro factor de amoríos, ... cuando a la chica le gustaba el chico fuerte... hoy en día eso ha cambiado... la fuerza bruta del hombre se ha pasado a la fuerza mecánica, del tractor y del dinero”.

Los expertos de la Costa ecuatoriana también estiman varios criterios de diferenciación entre la sociedad tradicional y la actual. Así MT expresa que:

“el niño ya no juega..... ha perdido ese interés, el juego porque la tecnología le ha consumido al niño, el niño a los dos años al año ya le están dando los padres un teléfono y vaya si ya saben manejar un teléfono”.

DA cree que eso se debe porque *“ahora hay más facilidad que en el pasado, en el pasado los padres por naturaleza eran más conservadores y en este tiempo los padres son más liberales”.*

Tanto los expertos españoles de Aragón como los ecuatorianos de la Costa, coinciden en que la tecnología ha transformado la forma de jugar de los niños y que anteriormente las familias y la Educación tradicional eran más conservadoras que las actuales.

4.1.4. El juego motor en la Educación y en la Educación Física.

Los expertos españoles de Aragón ponen en consideración la importancia del juego motor en el desarrollo de diversos aspectos del ámbito educativo. De acuerdo con JA el juego motor,

“Educa... nuestra parte digamos, más fisiológica, pero educa también la parte conductual, es decir hay unas normas, unas reglas, etc.; nos ayuda también a la parte de la Educación socio motriz...”

Del mismo modo CP sostiene que el juego motor es un importante recurso para la transferencia de valores,

“El juego ayuda a socializarnos, es decir, ayuda a transmitir los valores que hacen que un niño entre, comprenda el funcionamiento social y se adapte a él, es decir nos facilita de manera invisible, por decirlo entre comillas, que el niño poco a poco vaya captando los valores de la sociedad y los vaya desarrollando y los vaya integrando dentro de sí mismo”.

Por otra parte EG considera que el juego motor permite también descubrir el como soy y como son los demás:

“Desde el punto de vista por tanto de conocimiento de uno mismo fundamental pero el juego motor me sitúa frente al grupo y al situarme frente al grupo, me exige interacción, me exige, pues desnudarme que me vean como soy y permite ver como son los otros”

Entretanto que en la región Costa de Ecuador CA asevera que *“el juego motor educa o tiene la tendencia justamente de activar las partes motoras para poder realizar sus movimientos”*. Del mismo modo FF dice que *“educa el movimiento, desarrolla el equilibrio, en la parte motora el tomar conciencia de nuestro cuerpo”*.

Por otra parte DA manifiesta *“yo diría que los juegos motores ayudan a desarrollar todas nuestras capacidades cognitivas, coordinativas, y también diría yo afectivas...”* En este mismo sentido MT cree que el juego motor también desarrolla,

“La personalidad, la conducta, la sociabilidad, y el movimiento creo que son las partes fundamentales de la Educación porque cuando hablamos de

Educación del movimiento estamos viendo que no es solamente el juego que se mueve si no que se trabaja los sentidos”.

Los expertos españoles de Aragón y los ecuatorianos de la Costa, coinciden que el juego motor no solo educa la parte motora o el movimiento del cuerpo humano, sino también la parte cognitiva y la parte afectiva.

En cuanto al nivel educativo en que resulta de mayor interés trabajar el juego motor, la mayor parte de los expertos españoles de Aragón afirman que el juego motor debe trabajarse en todas las etapas del ámbito educativo, solo CP considera que el juego motor *“es importante trabajarlo en la infancia, las primeras edades es importante y luego pues crear hábitos”.*

En tanto que la mayor parte de los expertos ecuatorianos han puesto de manifiesto que el juego motor le corresponde ser practicado en la Educación Inicial (Preescolar) y en la primera parte de la Educación Básica (Primaria), es decir en la infancia, y únicamente MT al igual que la mayoría de los expertos españoles señala que:

“Tradicionalmente se creía que el juego era exclusivamente para los niños, y el juego es para todos, juega el niño, juega el joven, juega el viejo, porque el juego en la persona adulta le ayuda a desarrollar su movilidad... Cambia las intenciones, cambia el volumen, cambia la carga, cambia las reglas y el juego puede desarrollarse en las diferentes etapas”.

En relación a la importancia que tiene la formación de los educadores en el juego motor, los expertos españoles de Aragón y los ecuatorianos de la Costa, han puesto en consideración que tanto el profesor de Educación Física como los educadores de magisterio (Docentes de Educación General en Ecuador), deben estar preparados para la enseñanza de los juegos motores ya que este es un contenido que puede desarrollarse en todo el ámbito educativo.

En cuanto a cómo debe ser enseñado el juego motor, todos los expertos de Aragón al igual que los de la Costa, creen que estos deben ser instruidos como

contenido y como metodología, es decir en el contenido debe haber un conocimiento previo de los juegos que se van a practicar, y la metodología es la forma de como enseñamos ese juego.

Con respecto a los valores asociados al juego motor. En Aragón JA expresa que el juego motor contiene varios valores, entre ellos destaca:

“El primer valor sería la socialización, otro valor sería el respeto a las normas, es decir saber ganar, saber perder, hay unas normas de juego que deben respetar luego también estaría un poco la superación personal, y cuando alguien juega y va el juego en el deporte todos necesitamos pues ganar, conseguir los puntos, etc. Y eso no es malo eso bueno, dice debemos superar eso...los imprevistos más tiempo, otro valor individual el esfuerzo, es decir para ganar, para conseguir algo tienes que hacer un esfuerzo, si quieres tirar bolo bien, pues tendrás que practicar más, si quieres ser el ganador en una prueba de carreras, un juego de carrera tendrás que correr más, es decir que también hay esfuerzo detrás, entonces valores individuales tengo que poseer el esfuerzo, el entusiasmo, etc.”.

De igual forma RL dice que el juego motor engloba todos los valores,

“Son todos valores, porque te enseña todo a ganar a perder, a compartir, a esforzarte, a generar lazos de amistad, a enfadarte un momento determinado,.. Y a saber desenfadarte... Yo creo que lo abarca todo”.

En este mismo sentido EG agrega que:

“El juego es una herramienta que me permite situar cualquier tipo de valores, entonces ya dependerá del educador como lo maneja que juegos utilizas que herramientas, pero cualquier tipo de valor de cooperación, de, de igualdad de género... Etc.”.

No obstante, FM asegura que para el principal valor que desarrolla el juego es la empatía,

“Para mí y la más fundamental el tema emocional la empatía, la empatía, el mundo sería mejor sería mejor si supiéramos ponernos en el lugar del otro y hay juegos que favorecen precisamente eso, eso favorece la empatía, el valor creativo, el valor de crear una estrategia, trabajar la intuición, trabajar el control de la agresividad”.

Mientras tanto en la región Costa de Ecuador CN señala que en el juego motor contiene todos los valores *“... en el juego entran todos, solidaridad, compañerismo,*

lealtad, respeto, confraternidad, todo, todo". Para DA en el juego motor se desarrollan los *"valores humanos y el principal de todos el del respeto, el segundo es la comunicación y el tercero la seguridad"*.

Del mismo modo FF sostiene que en el juego motor otro valor importante además del respeto, es la honestidad.

"En el juego nosotros tenemos que aprender a ser honesto, con la honestidad del caso no hacer las trampas, y antes éramos castigados si la profesora o los papás veían que nosotros estábamos haciendo trampa en el juego para ganar entonces uno aprendía que no tenía que hacer trampa que tenía que ser honesto, gane o pierda, la honestidad, actuar con responsabilidad... aprender a respetar".

MT agrega que en el juego también se desarrolla *"la honestidad, la honradez, la sinceridad, el respeto, la disciplina, el orden, bueno hay una, chorrera de valores"*.

Los expertos de ambas regiones coinciden que el juego motor en general desarrolla un sinnúmero de valores humanos diferentes, de los cuales consideran que el más importante es el valor del respeto.

4.1.5. Juego motor y deporte.

El juego motor y el deporte abarcan un sinnúmero de características individuales que a su vez los asemeja y difieren uno del otro. Entre las semejanzas que el uno y el otro contienen, los expertos de Aragón ponen de manifiesto las siguientes:

JA señala que *“les asemeja el que es una actividad física, lúdica, de tiempo de ocio, es decir que no estamos en el mismo ámbito, lo único que el juego está en un estadio y el deporte estaría en otro estadio”*. Por su parte CP argumenta que ambos *“tienen una serie de valores comunes...., y que en muchos juegos y en el deporte el objetivo es ganar”*.

EG sostiene que *“el... deporte evidentemente es una manifestación del juego motor, el problema de nuestra sociedad pues que casi casi se ha comido al juego motor, entonces parece que cualquier expresión del juego motor debe estar deportivizada”*. En tanto que RL considera que *“el deporte es movimiento, entonces digamos que tienen muchas cosas en común y el deporte cómo deporte bien llevado pues también tiene la complejidad de un juego”*.

Mientras que en la región Costa de Ecuador, MT señala que el juego y el deporte *“están intrínsecamente unidos lo que le separa es una cuerda muy frágil que en cualquier momento se rompe y se lanza hacia uno de los dos lados”*. Del mismo modo CN indica que *“el deporte es un juego en sí, pero tiene otros parámetros, otros intereses”*. A su vez CA añade que *“el uno es con menos exigencia y el otro con mayor exigencia, porque en el juego también hay una competencia pero una competencia digamos básica”*. Sin embargo FF asevera que *“en el deporte y en el juego desarrollamos la parte motriz y también la parte afectiva”*.

Los expertos españoles de Aragón como los ecuatorianos de la Costa, convienen en afirmar que tanto en el juego motor como en el deporte intervienen el movimiento corporal, es decir la parte motriz, también hacen referencia a que en ambos ámbitos se vinculan con la parte competitiva dentro de la cual el objetivo es ganar. Además coinciden también en que existen en los dos ciertas similitudes que a la vez los diferencian.

En este sentido, los expertos españoles de Aragón consideran que el juego motor y el deporte son una actividad lúdica de tiempo de ocio, y que ambos están en campos distintos. A su vez sostienen que muchos juegos al igual que el deporte contienen una serie de valores comunes que los hacen semejantes y al mismo tiempo diferente. También refieren que los dos ámbitos poseen la misma dificultad práctica en el aprendizaje, pero solo con relación al deporte formativo. Además mencionan que para que el juego motor tenga una mayor representación social debe tener deportividad, es decir transformarse en deportes (deportes tradicionales). Mientras que los expertos ecuatorianos de la Costa afirman que el juego y el deporte están íntimamente unidos por una delgada cuerda que en cualquier instante se puede romper y acabar con uno de los dos ámbitos. Asimismo consideran que el juego y el deporte son ámbitos que sirven para la diversión y entretenimiento, pero con diferentes parámetros e intereses. Al mismo tiempo sostienen que si bien en ambos ámbitos existe una competencia, no obstante el deporte tiene mayor exigencia que el juego.

Por su parte los expertos ecuatorianos han puesto de manifiesto que en el juego y el deporte se desarrolla también la parte afectiva.

Respecto a las diferencias entre el deporte y el juego motor, los expertos de Aragón y de la Costa de Ecuador coinciden en afirmar que lo que los difieren el uno del

otro son: la reglamentación, el terreno de juego y los materiales para su ejecución. En este sentido EG enfatiza que en el deporte:

*“la reglamentación es más estricta, entonces con **relación al tiempo**, con **relación al espacio**, los espacios están muchos más agotados, es que no se puede jugar aquí, no se puede jugar aquí pues hombre no, es que necesitaríamos una canasta, un suelo, no sé qué entonces **el juego motor es mucho más flexible en ese sentido**”.*

Asimismo CN sostiene que el juego motor:

“Es libre y uno lo puede jugar en cualquier momento, en cualquier terreno y con cualquier material, en cambio en el deporte ya hay escenarios establecidos para hacerlo y objetos establecidos para hacerlo”.

Otras de las diferencias aportada por los expertos españoles de Aragón es que en el deporte existe la institucionalidad, así lo manifiesta JA *“el deporte está en un ámbito ya mucho más competitivo, es lo que Parlebas llama “la institucionalización”.* Por otro lado CP revela que *“el deporte es algo que nos viene de afuera, nos viene impuesto, lo aceptamos, mientras que el juego es nuestro son nuestras raíces, creo que lo vivido, propio de nuestra sociedad, entonces el deporte es, pues como algo menos nuestro”.*

No obstante para los expertos ecuatorianos de la Costa sostienen que lo que lo diferencian al juego y al deporte es la forma de prepararse para la competencia. En virtud de aquello CA expresa que hay una diferencia establecida *“en la intencionalidad porque el uno es básico (el juego), en cambio el otro (deporte) ya es de técnicas y tácticas”.*

En cuanto a que si el juego motor es “hermano pobre” o “hermano rico” del deporte, tanto los expertos españoles de Aragón como los ecuatorianos de la Costa han puesto de manifiesto que el juego motor es el “hermano pobre”, pero con relación al tema económico, y que es “hermano rico” en lo que corresponde a recursos, en

posibilidades de latitudes, y en todo, también ha sido considerado el “hermano mayor del deporte”.

Con respecto a si acabará el deporte con el juego motor, la mayor parte de los expertos tanto de Aragón como los de la Costa de Ecuador declaran que “el juego motor no puede acabar”. En este sentido FM argumenta que:

“Nunca, porque, mira... durante toda la historia de la humanidad ha habido guerra que han destruido catedrales, han destruido civilizaciones y sin embargo los niños siguen jugando al trompo...el deporte mismo se auto eliminara, porque el deporte es un invento moderno”.

De la misma forma MT agrega que no porque “*el juego motor es la base, ahí se fabrican los deportistas*”.

En relación a los valores negativos que el deporte o el juego motor contienen, los expertos españoles de Aragón como los ecuatorianos de la Costa, consideran que el deporte tiene varios valores negativos y de manera general coinciden que el hacer trampa para ganar (doping) es cada vez más frecuente en el mundo del deporte. En virtud de aquello JA nos da a conocer varios ejemplos en el que se está presente este valor negativo:

“Armstrong siete veces ganador del tour de Francia admirado, pero al final este hombre, pues ya esas siete veces hay que quitarla del ranquin, pues las ganó haciendo trampa; todos los atletas ganadores, los que practicaban halterofilia en Europa del este, la mayor parte de ellos se ha descubierto que es un fraude total, hormonas, anabolizantes, etc. En España también hemos tenido casos de deportistas que han tenido problemas”.

Por su parte en Aragón FM considera que además del doping, existe un tema identitario porque,

“Cuando hablamos de juegos decimos... mi calle, mi pelota, mi espacio, mis amigos, mi, mi, mi, es nuestro, ese motivo forma parte de lo nuestro, el deporte es el campo de fútbol, el balón, no es mi campo del fútbol ni mi balón y tal, entonces el juego la positividad ese es el tema de pertenencia de ser parte de... y el fútbol (deporte) no tiene esa pertenencia”.

RL sostiene que otro valor negativo en el deporte es la violencia,

“La violencia que generan... A ver los valores negativos los tiene más en los adultos, en el deporte de adultos, pero claro eso se transmite a los niños y entonces se repite los roles, lo mismo que hablábamos de que los niños aprendían los juegos viendo a los mayores, pues los niños en este momento aprenden el deporte viendo a los mayores y entonces no repiten lo bueno que tiene el deporte si no lo repiten los malos porque es lo que más lleva por desgracia eso... es así”.

Con este mismo sentido FM nos da a conocer la siguiente reflexión:

“En el juego entran unos valores que en el deporte han desaparecido... tú ves pues a los niños jugando al fútbol y los padres pegándose en las gradas jajaja, no sé, no sé, no tiene sentido, yo no he visto algún padre de sus hijos estén jugando al trompo y se estén pegando, verdad que no”.

En la Costa de Ecuador, CA manifiesta que otros valores negativos en el deporte son:

“*el egoísmo*”, es decir la búsqueda excesiva de ser el mejor, mientras que en el juego no existe eso las personas son más solidarias. Otro anti valor sería “*el racismo*” o el rechazo a personas de otro tipo de raza o cultura, cosa que no sucede en el juego por ser un ente de carácter integrador.

4.1.6. Juego motor y grupo étnico.

Los expertos de Aragón consideran que en España son varias las culturas que le dan mayor importancia al juego motor. En virtud de aquello JA señala,

“Que tanto la cultura vaqueira como la pasiega sí que mantienen las raíces... Hay un día al año que realizan folklore y juegos, danzas, sí que mantienen el juego y lo ven importante para el crecimiento de sus hijos... mientras que en el tema vasco esta hablado que el euskera es una lengua muy diferente, no procede del latín, pues efectivamente ahí tenemos una lengua que tiene una riqueza, pero el juego, no, los juegos que practican los vascos son prácticamente los juegos que se practicaban en el norte de España, luego ocurre que ellos tienen, y eso hay que valorarlo mucho, los han mantenido, pero no que sean de ellos, son juegos que se hacían en Aragón y son cualquier juego vasco, vamos la mayoría, se practicaban en Aragón, Cantabria y Asturias, lo que ocurre que allí se han mantenido y el resto de comunidad los han ido perdiendo”.

En este sentido EG añade que:

“En general todas las culturas han utilizado y manejado el juego, seguramente la conservación de esas manifestaciones en algunos sitios ha sido mayor que en otros... el norte seguramente ha mantenido mejor el juego de tradición que el sur y los factores pues son muchos....La España de las autonomías el juego tradicional pues junto a otros elementos han sido bandera de identidad nacional, de identidad entonces aquellas regiones en las que bueno ha habido más necesidad o más interés por situarse de manera.... diferenciada, pues el juego se ha utilizado como es la pelota vasca es que unos cuanto que además coincidía con que realmente esa identidad era real, es decir creemos que ha sido un juego que aun ha prevalecido a las fuerza del deporte y se ha mantenido.

FC manifiesta que son varias las comunidades españolas que le dan mayor importancia al juego motor,

“Por ejemplo aquí tienes a Cataluña, Navarra, País Vasco, Asturias, Canarias que los políticos han considerado que merece la pena invertir dinero en eso, en otras lo han dejado olvidado y es que lo consideran como si estuviera muerto y aquí en Aragón cuesta mucho conseguir los recursos económicos para los juegos”.

Mientras tanto en la región Costa de Ecuador MT afirma que en general en la cultura ecuatoriana el juego tradicional tiene poca importancia,

“Aquí en el Ecuador lamentablemente no se está dando esa importancia... el niño indígena ya no está en el campo, el niño indígena está ya en la ciudad, y en la ciudad ha cogido los hábitos de ciudad, entonces son muy pocos los que se quedan en el campo y siguen practicando sus costumbres las costumbres las han perdido, si se pierden las costumbres se pierden los juegos”.

Con respecto a la transmisión del juego motor. Los expertos de Aragón creen que existe una sola forma ancestral de transmitirlos, En virtud de aquello JA manifiesta,

“Que el juego en la plaza se aprendía por transmisión oral, y de unos niños a otros; esa era la forma. Es que ahora ya hay publicaciones, hay libros, un profesor puede introducirlo en clase pero la tradición vamos; la forma ancestral es la oralidad. La transmisión del juego ha sido por transmisión oral, y bueno prueba de ello es que cuando vemos incluso juegos Rebeláis, Gargantua y Pantagruel, por ejemplo pinturas que tenemos del siglo XVI, no, que aparecen ahí en Flandes, no pues estamos viendo ahí como aparecen reflejados cuarenta o cincuenta juegos de la época, y son juegos que hoy se siguen jugando es decir pues entonces y no estaban escritos en ningún sitio lo que pasa que ha habido una transmisión oral.

En este mismo sentido FM señala que la transmisión del juego,

“Normalmente era de abuelos a padres, de padres a hijos, llevan una transmisión vertical si, vale. ¿Qué pasa que cuando esa transmisión vertical sale de casa y yo se la enseño a mi vecino y mi vecino al otro? Esa tradición se socializa”.

Además sostiene que *“la mayor escuela ha sido la calle, sabes, yo juego, yo te enseño a jugar, Y tú juegas, y tú me enseñas a jugar. Ese intercambio sí que ha existido en todos sitios”.*

Entretanto que en la Costa de Ecuador MT destaca aspectos importantes sobre la transmisión del juego autóctono de forma general en la cultura indígena.

“Las transmisiones orales son las que se han dado en los países de América, hablando de la cultura indígena se han dado los conocimientos orales... no es así en los países más antiguos por ejemplo egipcios chinos, no cierto ellos tuvieron desde un inicio una escritura y pudieron transmitir esa cuestión, lo que no pasa acá con el indígena de América ... No han perdurado y no hay rasgos de juegos que sean autóctonos de los indígenas por lo menos aquí en el Ecuador no se conocen que sean juegos, hay un programa que hace el Ministerio del deporte... Juegos autóctonos, pero no son juegos autóctonos..... Juegan vóley, juega fútbol, juegan básquet,

juegan pelota nacional y creo que hacen un concurso de flecha de tiros de precisión y puntería” además afirma que “ el lenguaje oral fue una forma de transmitir los conocimientos pero el lenguaje oral puede haber cambiado de generación en generación y desvirtuado así el concepto original, lo que no ocurre cuando un documento, cuando existe un documento escrito, a través de un lenguaje escrito, de un idioma escrito, entonces ese se va manteniendo a pesar de que en los años también puede haber tenido sus variaciones pero llega con mayor fidelidad hacia el destino”.

Los expertos de Aragón y de la Costa de Ecuador afirman que el juego en ambas regiones y países, ha mantenido la misma forma de transmitirlo, es decir la transmisión oral, de generación en generación, de padres a hijos y de unos niños a otros.

En cuanto a la permeabilidad geográfica. Los expertos españoles consideran que son varios los aspectos por el cual ha perdurado el juego motor en algunas culturas de Aragón y de España. En este aspecto JA señala,

“Justamente zonas donde el relieve es accidentado, ha habido valles y poca comunicación, entonces se ha mantenido más los juegos, no solo los juegos, también los carnavales, las fiestas, el folclore, la gastronomía, es decir eso ha ayudado aquellas zonas más aisladas”.

Sin embargo EG cree que en las zonas de clima frío es donde ha habido menor permeabilidad de los juegos,

“Se ha mantenido más el frío, el clima pos también tienes un efecto pues que lleva a unas dinámicas de reunión, de reuniones en zonas... y todo eso también condiciona la aparición de determinados juegos y si, si... Son elementos que sin duda influyen”.

CP expone la zona que menor permeabilidad tiene en Aragón con relación a otras,

“La zona del Pirineo, en la zona de las montañas, se han conservado más algunas tradiciones, como se han conservado más la lengua propia, porque han sido valles, que han tenido un acceso más difícil, es decir para llegar allí, había que ir de propio, mientras que las zonas que están más, en el corredor, que comunica Madrid con Barcelona por decirlo de alguna manera, o el interior con la costa, pues estas zonas han sido más transitadas y por tanto, han llegado más las modas, que han llegado al juego, pero han llegado también a la música, han llegado también a la lengua, han llegado.... y estas han diluido más los valores propios”.

En tanto que los expertos ecuatorianos de la Costa estiman que los juegos que menos permeabilidad han recibido son los que están en determinadas zonas. Así CA afirma que en Manabí *“en las partes más fuera de la ciudad son zonas que más mantienen los juegos”*.

PO señala también que en determinadas zonas de otra provincia, específicamente en la de Santa Elena, se observa a niños jugando,

“Cuando uno visita ciertas comunas usted todavía encuentra niñitos que a veces están jugando ciertos juegos, especialmente el de las bolitas (canicas) ya, lo hacen porque no exige mucho material simplemente hacen sus huequitos en la tierra y están jugando”.

Del mismo modo MH sostiene que en varias partes del Ecuador aún se mantienen los juegos de tradición,

“Si usted va a la península (Santa Elena) tú los encuentras por así decirlo en las comunas no cierto, en la Sierra cuando usted va a las partes, en la ciudad usted poco va a encontrar, pero si usted va donde los pueblos indígenas ahí está el folklore, están las costumbres y están los juegos puros”.

Sin embargo MT asevera que algunos juegos más bien han mantenido una permeabilidad muy evidente,

“El intercambio se ha dado en la cultura nacional se ha dado de productos, de tradiciones, de juegos, de lenguajes, no, de oralidades, de escrituras, no, por ejemplo, amorfino del Guayas es diferente al amorfino de Manabí o de los Ríos, no es lo mismo que el juego de.... el ratón y el gato, no cierto, ese ha tenido una permeabilidad muy notoria porque el ratón y el gato en Guayaquil en Quito en Manta, en Cuenca en el Oriente en cualquier parte se lo juega de la misma manera, entonces ese juego ha sido transmitido, de unos a otros, en un espacio a otro, con pura claridad.

Los expertos de ambas regiones coinciden, en que las zonas más aisladas es donde ha habido mayor preservación de los juegos. En los Pirineos en el caso de Aragón; En el caso de la Costa de Ecuador en la parte del campo o zona rural y en las comunas de los pueblos indígenas.

4.1.7. Las instituciones públicas y su función en el mantenimiento y la recuperación del juego motor.

Con relación al interés seguido por parte de los gobiernos e instituciones del Estado en el rescate o conservación del juego y deporte tradicional en Aragón. Los expertos de esta región tienen opiniones variadas. Así J.A señala que:

“En Aragón, (...) también tiene una función de fomentar el deporte tradicional en adultos y niños, luego muchas facultades de las universidades, por ejemplo en esta que estamos también se imparten las asignaturas de juegos tradicionales, en los colegios, profesores pues también en sus currículos de Educación Física con el marco se ha estipulado y han empezado a aplicarlos, sí que sí que es un marco institucional, que también se hacen exhibiciones de juegos tradicionales, en Aragón por ejemplo. Sí que hay un apoyo, podría ser mayor, bueno, pues desgraciadamente los tiempos de crisis los tiene todo el mundo, los temas culturales han sufrido un recorte brutal, y es una pena que parece que la cultura no se interesa cuando realmente son las raíces de un pueblo”.

CP ratifica que el juego está presente en la ley con respecto a la Educación y Educación Física,

“En la legislación oficial sí que aparece, pues en nuestra Educación Física está presente un apartado de juegos que es un apartado que debe abordarse en el Sistema Educativo, obligatoriamente se debe abordar ese apartado...”

Además testifica que los gobiernos de izquierda han sido los que más apoyo han dado al ámbito de la Educación Física y dentro de ella el juego,

“Cuando hice mi tesis doctoral sobre la historia de la Educación Física, pude detectar que, los gobiernos progresistas, apuestan por la Educación Física y dentro de esta asignatura, los contenidos incluyen los juegos; y cuando llegan las derechas, pues, intentan dar importancia a otros contenidos y el juego queda relegado a un segundo plano, como la Educación Física”.

Sin embargo FC cree que en los gobiernos también intervienen otros factores como la ideología nacionalista y la identificación con el territorio de cada gobierno:

“Influye tanto el signo político, muchas veces a mejor, claro, cuando están en el poder no sé el Partido Aragonés o gente así que de la tierra, nacionalista, pues eso, cuando hacen su política intentan pues también enfocar un poco el presupuesto para esos sitios, pero luego ya llegamos con

otros partidos nacionales de todo el Estado y ya no es lo mismo, ya no se puede contar con esa labor, no se puede contar y con esa ayuda que es imprescindible”

Mientras que en la Costa de Ecuador, CA sostiene que el gobierno nacional se involucra por otros ámbitos *“ellos intervienen de manera general en la actividad física.... es más, la tendencia es el deporte....”*. De igual manera DE cree que en relación al juego *“el gobierno se ha despreocupado de eso... Porque no hay programas que aseguren su continuidad”*.

En virtud de aquello MT agrega que:

“Lamentablemente han perdido toda la iniciativa en esto, no solamente del juego sino de lo que es la base del desarrollo motor de los niños, la Educación Física, la Cultura Física entendida como Educación Física deportes y recreación, como procesos para aprender en las instituciones educativas”.

Por lo tanto, los expertos ecuatorianos ven que la realidad actual del Sistema Educativo parece no apostar de manera decidida por un juego motor que, como parte fundamental de la Educación Física dote de los recursos formativos a los docentes que posteriormente deban promoverlo en las aulas.

Los expertos españoles de Aragón por el contrario afirman que el juego tradicional en Aragón sí está presente y se ve favorecido dentro del Sistema Educativo e incluso fuera mediante la promoción del mismo, aunque en los actuales momentos estas iniciativas “extracurriculares” han experimentado considerables recortes en los presupuestos; esto a su vez se ha podido ver amortiguado o agravado por la presencia e importancia de los grupos nacionalistas (tanto de derechas PAR como de izquierdas CHA), que en los últimos años han perdido capacidad de influencia en el gobierno regional. En este sentido los expertos de la región Costa, alegan que en el Ecuador, en general, el gobierno actual también ha relajado algunos esfuerzos realizados en épocas

anteriores (como la que impulsó el Convenio ecuatoriano-alemán), y actúa de un modo más pasivo respecto del ámbito del juego y de la Educación Física.

En cuanto a las iniciativas existentes de apoyo regional, nacional o supranacional, en Aragón los expertos manifiestan que las iniciativas de apoyo institucional son de forma variada y corresponden a periodos distintos. De acuerdo con JA en Aragón existen varios tipos de iniciativas,

“En lo regional pues es lo que hemos comentado: federaciones de juegos tradicionales, las facultades, los centros, las comarcas; los ayuntamientos también algunos han potenciado más que otros. A nivel nacional bueno sí que todas las federaciones tiene una especie de unión de consorcio entre ellas se reúnen y el consultor de deportes las apoyaba bastante. Hay publicaciones de juegos tradicionales solo por su, supra deportes y cuando se dio los juegos olímpicos en Barcelona 92, los 10 días anteriores de los juegos, estuvo dedicado a juegos tradicionales de España y de fuera de España; Supranacional bueno pues hay reuniones, por ejemplo en la Unión Europea hay grupos de trabajo que están trabajando sus últimos juegos tradicionales es decir que, bueno yo sé (...) Fernando Maestro veo que asiste a muchas reuniones en Italia, en Francia, ósea que sí que hay encuentros que buscan de alguna manera el potenciar todo este tipo de juegos”.

Por otro lado CP sostiene que cada autonomía es responsable de implicarse en mayor o menor medida en el juego,

“Cada región quiere buscar una referencia propia, se han intentado recuperar los valores que teníamos anteriores y entre ellos estaban los juegos, porque el juego ha sido un referente, sin duda, de los valores propios de cada región, aunque tras la Guerra Civil en España, se ha diluido mucho en favor de otros tipos de prácticas”.

A su vez FM manifiesta que el juego tradicional no está enmarcado en el ámbito en que debería estar,

“El problema es que los juegos tradicionales están encuadrados en el ámbito deportivo, y han sido tratados como otro deporte minoritario más. El tema es que esto no es solamente deporte, es cultura, es patrimonio. Tendrían que estar en Educación”.

No obstante RL da a conocer la existencia de una estructura política en favor de los juegos a nivel europeo, de la cual relata su experiencia vivida a partir de un apoyo puntual conseguido:

“Cuando comencé a estudiar lo de los juegos era a través de unas subvenciones europeas. Yo sé que si hay una organización a nivel del juego tradicional a nivel europeo que está intentando que no se pierda.... el problema es que las políticas europeas por ejemplo que se están haciendo están cayendo un poco en los mismos errores que las políticas nacionales.... Porque muchas de las que se han hecho y se siguen haciendo por voluntad de las personas, no porque realmente hay un apoyo gubernamental”.

En tanto que en la Costa de Ecuador, CA manifiesta que con respecto al juego no existen iniciativas de apoyo *“ni regional, ni nacional, solo como actividad física y más al deporte”.*

A su vez MT plantea que el Estado no propicia en este campo y que el juego motor, incluido la Educación Física, no tiene ninguna participación,

“el Ministerio de Educación quiere manejar el currículum, el Ministerio del deporte quiere manejar el currículum deportes recreación, Pero en resumidas cuentas no hacen absolutamente nada, más bien lo que se hizo hasta el 2012 hasta el momento ha quedado desplazado a segundo orden”.

Como valoración final, puede considerarse que los expertos españoles destacan que en Aragón si existen y han existido iniciativas de apoyo regional, nacional y supranacional que, si bien no son todo lo espléndidas que convendría, han contribuido y contribuyen a que el juego motor y el deporte tradicional no desaparezcan. En contraposición, en la región Costa de Ecuador no existen ningún tipo de iniciativa por parte del Estado que favorezca la práctica del juego motor a nivel nacional, y mucho menos regional, ya que al tratarse de un país mucho más centralizado que España, los gobiernos regionales y locales tienen muy poca capacidad normativa que pueda incidir en iniciativas que favorezcan la conservación y la promoción del juego motor, tanto general como autóctono. Tampoco a nivel supranacional se tiene constancia de

iniciativas compartidas por varios países del continente americano en las que se aborde la problemática del juego motor y que conlleven iniciativas de promoción del mismo.

Otra diferencia a destacar en España es el nivel económico y su vinculación con el apoyo al juego, cuando hay necesidades de primer nivel el juego se desatiende.

4.1.8. La transmisión del juego motor entre culturas diferenciadas

En cuanto a la similitud de juegos entre regiones países o continentes, los expertos españoles de Aragón expresan que sí se han planteado reflexiones que abordan el hecho de que existan similitudes entre algunos juegos desarrollados por culturas diferentes con mayor o menor vinculación entre sí. En virtud de aquello JA manifiesta que:

“Por ejemplo, la tirada de sogas forma parte de muchas fiestas... aquí se llama sogas-tira y concretamente en Alaska y algunas poblaciones esquimales hacían el tiro de sogas premonitorio que quería decir que, ojo, si gana de este lado es que este año abundará el arenque y si ganan los de este año, pues tendremos muchos osos o focas, esto es pues una especie de premonición (...) el tiro de sogas esta universalizado. La morra de los de Teruel, curioso también lo que pasa, que no solo se juega en Teruel, en Cerdeña se juega morra, los romanos jugaban a morra, sí que a este en concreto no se juega en el País Vasco, (...) vamos a relativizarlo, es decir que te llevas sorpresas en zonas del mundo que siguen practicando los mismos juegos eso sí que ha de ser sorprendente, que el mismo tipo de juegos los encuentres aquí y en otras culturas”.

A su vez RL menciona que se ha sorprendido notablemente por las semejanzas entre juegos de regiones, países y continentes,

“Cuando empiezas a conocer los juegos de tu entorno, tú al principio claro lo que más conocía era los de tu pueblo, entonces yo pienso que se jugaban a esos juegos y cuándo empiezas, como ha sido en mi caso, a preguntar por los juegos, te das cuenta que muchos de los juegos de tu pueblo que se jugaban en los pueblos de alrededor, claro al principio dices pues es lógico estamos muy cercanos es normal que se juegue eso, pero te vas dando cuenta que es muy enriquecedor que hay pequeñas variantes, a lo mejor puedo estar 10 km del tuyo que está muy cercano se juega al mismo juego, se llama igual pero hay una pequeña variante y fíjate es interesante pero es un mismo juego y sobre todo cuando ya saltas la barrera ya no solo los juegos de tu pueblo, de tu entorno si no que empiezas a ver de otras regiones, pues como te gustan los juegos, pues cuando te vas de vacaciones a no sé dónde, preguntas: ¡ oye, ¿no tienes algún libro sobre juegos tradicionales de la comunidad valenciana! ¡Ah pues sí mira que tengo este! Y te lo compras y te lo lees (...) Y... si se juega a este, y a este, y a este... Y dices pues ya es otra región, pero bueno en principio somos muy iguales o de la comunidad catalana y era el mismo reino y tal pues por eso será... y ya compras uno en Badajoz y dices: esto ya es Extremadura que está ya... y digo, jolín, pero coinciden mucho y ya cuando ya más te sorprendes es

cuando... yo por ejemplo tengo un primo chileno, y hablándole del tema de los juegos, (...) pues nosotros también jugábamos a esto, yo también juego y tú dices, jolín, ya hemos saltado España y nos hemos ido al otro lado del charco”.

Los expertos de la Costa de Ecuador también han puesto en consideración que algunos juegos conservan ciertos parecidos en cuanto a su forma de ejecución. De acuerdo con MT existen,

“Muchos juegos que podríamos llamarlos que son juegos universales, no, y que han tenido pocas variaciones en las diferentes sociedades y esas variaciones sean dados de acuerdo a la necesidad que han tenido las sociedades de orientar ese juego o esa actividad hacia un beneficio común, no, es importante por ejemplo en, en ver por ejemplo nuestro famoso “ecuavoley”, no cierto es una parte, es una derivación del.... voleibol, el voleibol es un juego universal como deporte, pero como juego puede tener muchas variaciones y una de esas variaciones llegó acá... también por ejemplo en Argentina tienen un deporte que se llama pelota al cesto en donde el equipo de seis jugadores tiene un solo cesto para encestar, entonces son situaciones que en las sociedades se van conformando para satisfacer las necesidades que tienen su comunidad por el movimiento”.

En este sentido PO expone las experiencias encontradas al elaborar su libro, en el cual se hace mención a la similitud de juegos en varios lugares del planeta,

“Cuando yo hacía mi investigación me llamó la atención el trompo por ejemplo ver que cuando usted me refiere a la peonza exactamente yo leí también que en España también lo consideraban así, entonces, las bolichas también, las canicas, los juegan en Centroamérica, lo juegan en Sudamérica, los juegan en... yo diría que muchas partes, lo mismo las cometas también, las cometas y así una serie de juegos que están muy similares”.

FF manifiesta que un mismo juego se practica en varias partes y con varios nombres,

“Pero lo que pasa que tienen diferentes nombres, por ejemplo, mi esposo también creció en el campo y esa fue una de las afinidades, porque nosotros cuando fuimos a estudiar a Guayaquil, allí nos conocimos y yo le preguntaba de los juegos. Él jugaba por ejemplo el juego de la rayuela, pero ellos no le llamaban rayuela sino el coquito dice, porque la ficha que lanzaba era una almendra”.

Los expertos españoles de Aragón y los ecuatorianos de la Costa, convienen en afirmar que con frecuencia se han visto sorprendidos por la semejanza de muchos

juegos motores que se practican en lugares diferentes tanto dentro de una misma región como en países o continentes alejados, afectando sus diferencias solo a pequeñas variantes o a la denominación que se da a cada uno de ellos en los distintos entornos en los que han sido detectados.

En relación a cuál han sido las causas que justifiquen la similitud entre los juegos de regiones, países o continentes diferentes. Los expertos españoles de Aragón han conferido variadas opiniones. De modo que JA cree que:

“Antes la gente también viajaba, sino cómo se explica que en América toda la población llegase allí. ¿De dónde llegaron? Es la gran pregunta, ¿De dónde llegó esa gente? No estaban allí, llegaron de algún sitio, está la teoría del estrecho de Bering, la teoría que llegan en barquitas hacía... bueno hay varias hipótesis.... entonces lo que pasa es que esas culturas a lo largo de su historia han estado en contacto unas con otras (...) también ha evolucionado en zonas, es como ocurre con los alimentos, porque claro sí que hay productos, la patata, aquí no existía, existía en las zonas andinas y de ahí la trajeron, también de allí procede el tomate, igual que se llevaron de aquí productos para allá, es decir (...) que esa comunicación se ha ido pasando de unos lugares a otros”.

De igual manera RL declara que el desplazamiento de la gente de un lugar a otro ha sido una de las principales formas de transmisión del juego motor,

“Las migraciones han sido muy importantes, de cara a aquello los juegos se hayan pasado de un sitio a otro... Porque yo creo que toda la vida... Ahora nos empeñamos a encerrar los países y poner fronteras por todos los sitios y que la gente no pase y mi cultura que no me la pise nadie... Pero yo creo que durante toda la vida porque... como está pasando ahora las guerras, el clima, queramos o no queramos va a seguir habiendo migración porque si yo donde estoy viviendo no puedo vivir me tengo que ir de ahí...”.

Por otro lado FM afirma que en relación al contexto:

“El ser humano viva donde viva con las mismas necesidades, las mismas respuestas, y resulta que el juego es una acción básica, por lo tanto puede cambiar el material, puede cambiar el contexto, pero lo que es el hecho de jugar y lo que es la respuesta ante el juego.... son exactamente las mismas”.

En este mismo sentido CP sostiene, que en algunos juegos existe un paralelismo, del cual ilustra un ejemplo explicativo.

“Existen algunos investigadores, que han puesto de manifiesto que existe un paralelismo entre culturas, que al principio no tenían por qué haber tenido una implicación o una influencia de las otras, y sin embargo existen juegos muy similares en unas culturas y en otras, lo que da que pensar que puede haber un cierto paralelismo en la evolución, es decir que el ser humano llegue por distintas vías a los mismos juegos. El ejemplo que a veces se cita: los castores de todo el mundo construyen sus refugios entre el agua y la tierra del mismo modo, sea en Alaska, o sea en Europa, en Rusia, o en diferentes regiones o países”.

En lo que respecta a la región Costa de Ecuador, CA considera *“que es más bien porque el hombre siempre le ha gustado andar de un lado a otro y aún a pesar de tanta distancia parece que eso ha llegado a través del uno hacia el otro y se ha transmitido”*

Varios expertos tanto españoles de Aragón como de la Región Costa de Ecuador coinciden en afirmar que han sido las migraciones las que han tenido mayor influencia en el hecho que el ser humano participe de los mismos juegos motores (con algunas variantes de mayor o menor importancia) en regiones, países o continentes diferentes. Mientras que otra parte de los expertos consideran que el ser humano tienen un buen número de necesidades similares aunque viva en contextos diferentes, y por tanto un mismo juego se puede llegar a diseñarse y a practicarse en varios lugares geográficos diferenciados sin haber sido previamente divulgado (paralelismo).

4.1.9. Ámbitos de la sociedad en los que se promueve el juego motor

Los expertos españoles de Aragón alegan que el ámbito ritual y el del trabajo no son los únicos ámbitos que justifican el origen del juego motor. De acuerdo con JA existen también otros ámbitos como el de las apuestas y el de los conflictos bélicos entre territorios y culturas,

“En el ritual también habría que incluir también todo el aspecto mágico religioso, ósea la religión es un tema que siempre ha preocupado a las sociedades y tú has analizado que en cada sociedad o hay un culto al sol, o hay un culto a la luna, o hay un culto a los astros, o hay un culto a las montañas o a la pacha mama a la madre tierra. Es decir, el culto acompaña al ser humano siempre, así como pensar también en su transcendencia, es decir, cuando muero ¿Qué pasa? ¿Esto se acaba aquí o no?, mi cuerpo, mi alma van a otro lugar, es decir entonces cuando hablan de religiones actuales pues de alguna manera también han seguido profundizando..., pues mira los cristianos, pues hay una creencia de que tenemos una vida después de esta, los musulmanes también lo creen, los budistas creen que el alma luego pues va a pasar ... Hay unas creencias (...) Muchos de los juegos tienen que ver con una práctica mágico-religiosa, es decir que yo le añadiría el trabajo, el rito, creencias mágico-religiosas, a veces también la apuesta, y podría haber algún tema más... Las guerras como preparación requieren de los juegos de lucha (...)

Sin embargo FM plantea que uno de los ámbitos más importantes sería el de la adaptación:

“Primero yo considero que es la necesidad de adaptación, y es un ámbito básico iniciático; vale, luego está el juego como necesidad... tío tienes que jugar a lanzar piedras a un palo, porque luego tienes que ir a cazar y a defenderte, no te vas a ir tú de casa y decir que eres muy bueno con una lanza y por tu culpa va a estar ese mes sin comer la tribu porque tú no te has preparado desde niño a jugar (...) y cuando el hombre tiene garantizada sus necesidades básicas, viene la ritualidad, lo mágico, lo religioso, (...) lo profano con ciertas cuestiones vienen después, e incluso viene lo lúdico, viene lo lúdico y van a ver el juego como elemento lúdico, pero yo creo que es un proceso y luego el trabajo, primero trabajan y luego lo convierten en juego, no creo que el juego lo tomen como trabajo, porque una característica del juego, es que el juego es libertad, y el trabajo no es libertad”.

No obstante, EG piensa que otro ámbito también importante es el de la poesía,

“Es la poesía y la poesía realmente es jugar con las palabras, el jugar con los ritmos y no es necesariamente o no tiene por qué ser necesariamente, aunque luego tenga su entronque en actos rituales, evidentemente no es trabajo, pero cuando yo juego con la palabra y empiezo a ver que hay una gracia a la hora de repetir determinadas palabras, determinadas terminaciones, yo estoy jugando la forma de orientar el juego”.

Mientras tanto RL pone de manifiesto que dentro del ámbito ritual se puede observar también como complemento o como ente independiente la necesidad de que las personas que participen en el rito vivan la experiencia de forma agradable, entretenida, es decir, se podría considerar también la necesidad de diversión como uno de los rasgos que sustentan el origen del juego así como su presencia e importancia,

“Ritual te acaba llevando a la propia diversión por el simple hecho, está claro que el juego progresivos de qué enseña mucho para la vida tiene que estar muy unido al trabajo, o a la cultura, al rito... Pero que siempre yo no olvidaría que tiene que untar una parte de placer de diversión por diversión porque en lo ritual ha habido veces que también ha sido como muy cortante u opresor y si fuera opresor el juego no tendría razón de ser, porque alguien no se va a poner a jugar para padecer, eso está claro, los juegos siempre para divertir”.

En tanto que en la región Costa de Ecuador, CA señala que *“la tendencia es por la parte religiosa siempre ha sido en esa parte más temeroso; siempre el hombre ha sido así temeroso a un Dios”.*

No obstante MT cree que uno de los ámbitos que ha tenido mayor importancia ha sido el ámbito de la familia,

“El ámbito que ha desarrollado es la familia, la familia desarrollado mucho el juego motor o la actividad motora en especial.... yo me recuerdo cuando jugamos a los caballitos con la escoba entonces nace en esas situaciones en el hogar....ese no es un aprendizaje que te da la escuela sino es un aprendizaje que te da la comunidad, la sociedad. No, ese es el aprendizaje oculto”.

FF expresa que por la necesidad de jugar se inventaban sus propios juegos, en el caso de ella dice que:

“Nadie nos enseñó sino que comenzábamos nosotros a ver a qué podemos jugar, entonces a uno se le ocurría algo al otro se le ocurrirá algo y lo importante era jugar, entonces comenzábamos a crear ese tipo de juegos”.

Los expertos de Aragón y Costa de Ecuador coinciden en afirmar que además del ámbito religioso y del trabajo, existe otro ámbito que haría referencia a “la necesidad de jugar” como algo innato en el ser humano. No obstante los expertos de Aragón consideran que al ámbito ritual también podría incluir un sub-ámbito denominado “mágico ritual”, o “mágico religioso”, y también el propio de la diversión, de la fiesta. Asimismo han puesto de manifiesto la existencia de otros ámbitos como puedan ser el iniciático, el de las apuestas, el de la preparación para la guerra, e incluso el de la poesía. Mientras que en la Costa de Ecuador uno de los expertos cree que otro ámbito que se podría tener en cuenta es el de la familia.

En cuanto a identificar cual es el ámbito que adquiere mayor importancia dentro del origen de los juegos motores, varios expertos españoles de Aragón y ecuatorianos de la Costa, coinciden en que es el ámbito “ritual” es el que más destaca.

Otros expertos españoles de Aragón consideran que también son importantes el ámbito del trabajo, y el iniciático. Mientras que varios expertos ecuatorianos de la Costa destacan como ámbitos que a su juicio tienen más importancia el de la necesidad de jugar y el de la familia.

En relación a que si los tipos de juegos están en concordancia con su origen, el experto español de Aragón, JA, considera que hasta la fecha no existe un estudio de rigor que aporte conocimiento sobre el origen de los juegos,

“Lo que pasa, eso también claro, la luz del tiempo se pierde. Ahora, cuando lanzan la barra eso ha quedado, pero se sabe que los romanos también la lanzaban, entonces lo que sí que ocurre es que en la actualidad practicamos este juego. Los historiadores, si estudian los orígenes, habrán de buscar qué origen, dónde surge este juego, en qué momento, qué documento histórico, primero el momento, si está documentado

históricamente, si algún autor habla de él. En el Quijote concretamente aparece un personaje que dice lanzaba la barra. Bueno, si Cervantes nombraba la barra por ejemplo, ya es importante, no es igual entonces. Los romanos eso se sabe también. Es decir, hay que buscar algún escrito que hable de ello, algún resto arqueológico...”

Sin embargo EG cree que cada juego que se practica es de acuerdo a las necesidades de los individuos,

“Evidentemente hay familias de juegos verdad que seguramente se podría por ejemplo; juegos de pastores y entonces dice claro pues todos esos juegos tienen que ver con la forma de ser del pastor, más que la forma de ser lo que representa el pastoreo, pues el tocho, la gayata, o el vale o el lanzase, pero claro ese es un primer análisis, pero detrás de ese análisis está también lo que decíamos antes, es decir el pastor lanza, y lanza la gayata, o la lanza si quieres la boina o lanza verdad, pero lanza retándose, enfrentándose, entonces te vas a otra familia y dices esto está vinculado a la herrería y entonces lanza la barra, o lanza, pero el origen seguramente es el mismo, la confrontación, o... la entonces bueno pues el origen de cada escenario, cada contexto tiene que ver, pero seguramente también las circunstancias, las necesidades, de, de la persona, la forma de ser de la persona marca un referente que, que es común y que si decíamos cada uno marca referencias daría también identidad”

Del mismo modo CP considera que los tipos de juegos tienen relación con el entorno en que se desenvuelve un grupo de personas,

“Cada juego se pone en marcha en un entorno determinado, ese entorno si el juego necesita materiales, el entorno tiene que tener materiales, por ejemplo un juego que se haga con cañas, pues se tiene que jugar en algún lado en el que haya cañas, o sino difícilmente se puede llevar a cabo el juego. O un juego en el que necesites un trozo de madera muy dura pues para golpearla y que no se rompa y que salte y luego le puedas pegar y demás pues, necesitas un entorno en donde encontrarlo fácilmente. Como un instrumento musical dices, un instrumento musical tradicional pues qué componentes tiene que llevar, ¿Tiene que llevar un metal muy elaborado de valor?, no puede, tiene que ser una piel de una cabra, una oveja o un..., las cañas que están el campo, la madera, elementos naturales. Pues en el juego lo mismo, un juego está vinculado a los elementos naturales que haya, pero además están vinculados a la forma de ser de las personas.... el juego viene a ser un reflejo de la sociedad que lo juega, en la que se desarrolla un tipo de sociedad, pues un tipo de cultura tendrá sus características y el juego que se adapte a sus características”

En la Costa de Ecuador DA manifiesta que los tipos de juegos si tienen concordancia con su origen porque *“teniendo las mismas connotaciones de desarrollo,*

de capacidades coordinativas y condicionales..., qué es lo que cambia..., volvemos a los entornos y volvemos a los tiempos”.

La mayor parte de los expertos de ambas regiones consideran que los tipos de juegos si tienen concordancia con su origen y que cada juego pertenece a un entorno determinado. Mientras que JA de Aragón pone de manifiesto que en la actualidad no existe un estudio importante que ayude a explicar el origen de los juegos motores.

4.2.- Consideraciones en relación con las concordancias y diferencias en la percepción sobre el juego entre los expertos aragoneses (España) y costeños (Ecuador).

Esta parte de la investigación, que intenta complementar desde una nueva perspectiva lo aportado por la revisión histórica realizada a ambos lados del Océano Atlántico y la parte normativa que ha servido de base en la organización y funcionamiento de los sistemas educativos de Ecuador y España, parece poner de manifiesto una serie de semejanzas en lo relativo al modo como el juego se vincula a ambas sociedades y una serie de particularidades que lo entroncan con cada uno de los territorios analizados.

De los juegos mencionados por los expertos de ambas regiones en relación a los practicados en sus respectivas infancias puede afirmarse que existen juegos que mantienen los mismos nombres, otros que se ejecutan de la misma forma pero con diferentes nombres, y que hay un grupo de juegos cuyo evolución ha dado lugar a la creación de algunos deportes, aunque en muchos de los casos estos coexisten con los juegos que pudieron ser el origen. Asimismo coinciden en afirmar que estos juegos se aprendían en la calle y se jugaban también en los recreos de las escuelas. Por tanto se detecta una interesante evolución. Antes el juego se aprendía y practicaba fundamentalmente en la calle y conforme la sociedad cambia el juego requiere de la Institución Educativa para mantener su pervivencia.

En relación a la diferencia existente entre los juegos aludidos por los expertos de cada región, es preciso resaltar que algunos de los juegos motores aragoneses son juegos propios tradicionales y lógicamente no son practicados en Ecuador, aunque puede haber algunas semejanzas entre algunos de ellos. En tanto que los practicados en Ecuador algunos son juegos que se practican en España en versiones similares, y otros son juegos nuevos con modificaciones curiosas.

En cuanto a los cambios surgidos en relación al juego motor, los expertos de las dos regiones coinciden en afirmar que la tecnología y los deportes han incidido en la práctica de estos juegos, por tanto muchos de los que en la etapa anterior eran conocidos y practicados frecuentemente, hoy día ya no se juegan. Los expertos de Aragón han puesto de manifiesto que los juegos se han visto afectados también por las modificaciones en la estructura familiar moderna en relación a la tradicional; y también por las denominadas actividades extracurriculares y por los cambios en los espacios de tierra muchos de los cuales son ahora de hormigón o asfalto. Mientras que los expertos ecuatorianos afirman que la industria ha ofrecido nuevos materiales que en muchos casos han sido adoptados por los juegos tradicionales, y hacen mención a que estos cambios también se deben al déficit que muestran los maestros de algunas instituciones educativas de esta región del país.

En correspondencia con los juegos motores que se continúan practicando en las dos regiones, los expertos de Aragón consideran que actualmente estos juegos se practican porque forman parte de los contenidos de la asignatura de Educación Física y de la formación de sus docentes. También se siguen realizando gracias al apoyo existente por parte las Federaciones de Juegos tradicionales que los promocionan constantemente. Entretanto que en la Costa de Ecuador los expertos afirman que los mismos docentes han generado que los niños reemplacen los juegos que sus padres realizaban en la infancia.

En relación a la importancia de impedir que los juegos motores lleguen a desaparecer, los expertos ecuatorianos manifiestan el peligro real e inminente de desaparecer, mientras que los expertos españoles no ven tan próximo este peligro por la diferentes iniciativas manifestadas anteriormente.

En cuanto al juego tradicional del trompo o peonza, los expertos de ambas regiones afirman que este juego en su mayor parte era practicado por hombres y muy pocas veces por mujeres, también coinciden en que actualmente ha habido una evolución en la demostración de las habilidades y destrezas mostradas con el trompo. Además, la investigación realizada ha puesto de manifiesto la existencia de ciertas semejanzas y diferencias en las distintas formas de jugar así como la constatación de la existencia de variantes del juego existentes en ambas regiones.

En relación a los motivos que llevaron a los expertos entrevistados a investigar o involucrarse con el juego motor, en ambas regiones se coincide en que fueron motivados por su vinculación hacia la carrera docente o por la inducción de terceras personas relacionadas al ámbito del juego motor. También se ha constatado el interés generado por el propio juego y la curiosidad por conocerlo y profundizar en él como otra de las razones que influyó en su acercamiento al mismo.

Respecto al juego motor en la sociedad tradicional y actual. Los expertos de ambos países consideran que el juego motor actualmente involucra el ámbito social y el ámbito educativo. Los expertos de Aragón agregan que el juego motor puede ser utilizado en el ámbito de la salud, específicamente en la reeducación motriz. Entretanto que los expertos ecuatorianos han puesto a consideración que el juego motor implica también el ámbito espiritual y el ámbito socio afectivo.

En lo que refiere a la importancia del juego motor en el ámbito educativo, tanto los expertos españoles como los ecuatorianos coinciden en que el juego motor además de educar el movimiento del cuerpo humano, educa también la parte cognoscitiva y la parte afectiva.

En cuanto a la importancia que tiene la formación de educadores en el juego motor, los expertos de ambas regiones han coincidido en que el juego motor puede ser

enseñado tanto por los profesores de Educación Física en las enseñanzas intermedias como por los educadores de Magisterio que trabajan con los alumnos y las alumnas en las primeras edades.

Con respecto a los valores asociados al juego motor, los expertos de los dos países coinciden en afirmar que el juego motor desarrolla, además del respeto, un sinnúmero de valores humanos diferentes.

En cuanto a la vinculación entre el juego y el deporte, los expertos hablan de rasgos comunes a ambos como la motricidad, la competición, el cumplimiento de unas reglas, etc. Respecto de las diferencias entre el juego y el deporte, tanto los expertos de Aragón como los de la Costa coinciden en que a ambos ámbitos los diferencian la rigidez de la reglamentación (en el deporte respecto del juego), el terreno o espacio utilizado que puede variar en el caso del juego y debe mantenerse estandarizado para la práctica del deporte, así como los materiales para su ejecución a los que ocurre lo mismo que en lo relativo al espacio de juego. Otras diferencias destacadas por los expertos españoles se concretan en la necesidad de la existencia de instituciones en el caso del deporte para velar por el mantenimiento de sus reglas y organizar las competiciones de modo estandarizado (institucionalización), y la circunstancia de que el deporte se considera como algo procedente de fuera, mientras el juego es considerado como más propio es decir, “más nuestro”. Para los expertos ecuatorianos el juego tiene un tipo de competición “básica” (ganar solo es importante hasta cierto punto) respecto del deporte que es más competitivo, y para ello se sirve de la técnica y la táctica.

En relación a los valores negativos que el deporte o el juego motor contienen, los expertos de ambas regiones consideran que el deporte se asocia con más valores negativos, fruto en la mayor parte de los casos, del deseo o la necesidad imperiosa de ganar a toda costa, lo que conlleva el incumplimiento de las reglas y el uso de la

violencia (doping, compra de partidos, violencia entre jugadores y entre seguidores, insultos, descalificaciones, etc.).

En lo que referido a la importancia que se da al juego motor, los expertos de Aragón han puesto de manifiesto que en España hay varias regiones que dan mayor importancia al juego tradicional, ya que lo vinculan con las diferencias étnicas que busca el nacionalismo (País Vasco, Cataluña, etc.). En tanto que en Ecuador los expertos afirman que el juego tradicional tiene muy poca importancia respecto a la que se le da en España, aspecto que puede tener relación con la ausencia de nacionalismos regionalistas en el país sudamericano.

En relación a la trasmisión del juego motor, los expertos de ambos países consideran la importancia de la transmisión generacional, principalmente verbal, como pilar principal en la existencia y mantenimiento del juego en épocas pasadas, frente a las iniciativas actuales desarrolladas en ambos países y concretadas en iniciativas institucionalizadas que buscan la pervivencia del juego mediante iniciativas que potencien su afianzamiento en la Educación sistematizada.

Con respecto a la permeabilidad geográfica, los expertos de ambas regiones han puesto de manifiesto que las zonas más aisladas, es decir, aquellas en las que la relación con otras culturas ha sido más escasa, es donde ha habido un mayor mantenimiento de las tradiciones y por lo tanto, una mejor conservación de los juegos.

En relación al interés seguido por parte de los gobiernos e instituciones del Estado en el rescate o conservación del juego motor, los expertos españoles afirman que el juego tradicional en la región de Aragón sí está presente y esta circunstancia ha favorecido dentro su expansión tanto dentro de ámbito educativo como en iniciativas extracurriculares. Mientras que los expertos ecuatorianos alegan que en el país en

general el gobierno actual actúa de un modo más pasivo en el ámbito del juego y en el propio de la Educación Física.

En cuanto a las iniciativas existentes de apoyo regional, nacional o supranacional, los expertos españoles de la región de Aragón afirman que sí existen y han existido diferentes tipos de iniciativas (locales, comarcales, regionales, nacionales e incluso europeas). Mientras que los expertos de la región Costa destacan que en el país son escasas las iniciativas orientadas a conservar y potenciar estos juegos.

Respecto a la similitud de juegos entre regiones países y continentes, los expertos de ambas regiones coinciden en afirmar que frecuentemente se han visto sorprendidos por la semejanza entre algunos juegos practicados en diferentes áreas geográficas, a veces extraordinariamente distantes entre sí y con pocas vías de comunicación cultural entre ellas, en las que se mantiene la esencia del juego y son pequeñas las diferencias que se detectan entre ellos. Las reflexiones derivadas del intento de explicar este hecho constatado pueden ser la base de un nuevo proyecto de investigación.

En lo referente a los ámbitos de la sociedad en los que se promueve el juego motor, los expertos de ambas regiones han puesto de manifiesto que además del ámbito religioso y del propio vinculado con las actividades laborales, existen otras justificaciones entre las que destaca la propia necesidad de jugar, como algo consustancial al ser humano. Los expertos de Aragón consideran también otros ámbitos como el iniciático, el de las apuestas, el de la preparación para las guerras y el de la poesía, etc. Entretanto que los expertos de la Costa ecuatoriana estiman que la familia puede considerarse como otro ámbito que ha dado cabida a la potenciación del juego motor.

En cuanto a la vinculación del juego con un origen determinado, la mayor parte de los entrevistados coinciden en que los diferentes tipos de juegos sí tienen vinculación con el contexto geográfico y cultural en el que se detecta su presencia. Esta realidad se considera poco analizada, por lo que se sugiere, en alguna de las entrevistas que justifican este apartado de la investigación, la necesidad de que se lleven a cabo nuevos estudios centrados en determinar esta singular relación.

4.3. - Notas Bibliográficas:

¹ Taylor, S.J. Bogdan, R. 1992. Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de los significados. Ed. Paidós, España, Pág. 101.

² López, M.D. 2010. Fundamentos de Economía, Empresa, Derecho, Administración y Metodología de la investigación aplicada a la RSC. La Coruña España: Netbiblo, S.L. Pág. 294.

³ Benney, M. y Hughes, E. 1970: «Of Sociology and the Interview», en DENZIN, N. (Comp.): Sociological Methods: A Sourcebook. Chicago, Aldine. Pág. 137.

⁴ Cohen, L., Manion, L., Morrison, K. 2011. Research Methods in Education. Nueva York: Routledge.

⁵ Caro Rodrigo. 1978. Días geniales o lúdicos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etievre. Madrid: ESPASA-CALPE, S.A. TOMO II, págs.16-20.

⁶ Guaman Poma de Ayala, F. 1615. La primera nueva crónica y buen gobierno. (Edición de 1980). México, DF: Eds. John V. Murra, Rolena Adorno, and Jorge L. Urioste. 3 vols, Siglo XXI.

CAPITULO V

CONSIDERACIONES FINALES

CAPITULO V. CONSIDERACIONES FINALES

5.1. Aspectos de reflexión finales

Una vez desarrolladas las fases de la investigación abordadas en los apartados anteriores, es importante destacar algunas deferencias respecto al tema de estudio. Entre estas se encuentran las siguientes:

El estudio realizado ha puesto de manifiesto que en ambas regiones existen ciertas semejanzas que adoptan muchos de los juegos y su correspondencia tanto en el estudio histórico, como dentro de la normativa legal o en las consideraciones manifestadas por los expertos.

Entre los aspectos que tienen correspondencia entre lo analizado en América y lo estudiado en Europa podría confirmarse lo afirmado por Huizinga en relación a que “*la vida medieval estaba impregnada de juego*”¹. Es decir que en la Edad Media europea y en la América precolombina la gran cantidad de juegos motores adquieren un valor muy significativo dentro de las distintas clases sociales que existieron en dicha épocas.

Entre los juegos motores más destacados puede mencionarse a los juegos de pelota como los más comunes y populares que se practicaron en ambas sociedades, puesto que son estos los que mejor caracterizan a la especie humana, ya que los de lucha, carrera, etc. pueden compartirse con acciones habituales lúdicas manifestadas por los mamíferos superiores.

En cuanto a las diferencias existentes entre los juegos de ambas épocas, puede afirmarse que en la América precolombina el golpeo con las distintas partes del cuerpo

¹ Huizinga, J. 1938. Homo ludens. Madrid; Emece editores. (Edición de 2007). Pág. 228.

en muchos de los juegos indígenas (nalgas o caderas, rodillas, hombros, cabeza, etc.) es totalmente diferente respecto al golpeo con la mano o el pie como actividad predominantes en algunos juegos de pelota pertenecientes a la Edad Media de Europa.

Otra diferencia manifestada entre ambas épocas, es el carácter ritual que preside al juego precolombino, y la crueldad en algunos casos concretos respecto a otras características del juego europeo (diversión o catarsis).

Con respecto al análisis realizado sobre la normativa legal en ambas regiones de Ecuador y España, puede afirmarse que el juego motor en una y otra normativa legal se hayan vinculado a la Educación Física. Es decir, que en dicho estudio la mayor parte de los documentos legales seleccionados hacen mención a la práctica de los juegos como contenidos a desarrollar dentro de las clases de la asignatura de Educación Física, que aparece referida con esta o con otras denominaciones similares.

En la normativa legal de ambas regiones estudiadas, también puede destacarse la presencia del juego tradicional/ancestral como contenido constitutivo de los apartados correspondiente a la práctica del juego motor.

Otra similitud a considerar dentro del estudio de la normativa legal de ambos países, es la presencia del juego motor en la mayor parte de los diferentes niveles educativos en los que se estructura la Educación tanto de la región de Aragón (España) como de la región Costa (Ecuador).

En cuanto al desarrollo real de lo reflejado en la normativa legal, en España se confirma en la mayor parte de los casos que el juego tiene la importancia que se le otorga en los documentos oficiales, y en Ecuador a veces resulta un compendio de buenas intenciones que no llega a plasmarse en la realidad educativa del día a día. Sirva de ejemplo lo ocurrido con las aportaciones derivadas del Convenio ecuatoriano-

alemán, que dieron como resultado la promulgación de unos planes de estudio que no fueron implementados con la contribución económica necesaria ni con la formación especializada del profesorado que debía poner en práctica las aportaciones teóricas que reflejaron las propuestas metodológicas publicadas.

Respecto de las denominaciones del juego motor manifestadas a lo largo del tiempo en los diferentes documentos legales de ambas regiones incluidas en el estudio, puede considerarse que dentro de la riqueza y variedad de términos utilizados en uno y otro caso, en ellas sí que existen alusiones diferentes en cuanto a los nombres utilizados para referir al juego motor, aunque estos no constituyen en sí mismos un elemento diferenciador claro. En lo que sí se han detectado diferencias significativas que se confirman en los otros apartados de la investigación es en lo referente a la formación del profesorado específico y a los contenidos que se trabajan vinculados con el juego.

Respecto de las opiniones puestas de manifiesto por los expertos, puede señalarse que estas ponen de manifiesto la gran variedad y riqueza de los juegos motores tanto en la región Costa de Ecuador como en la región de Aragón en España. En el análisis realizado a con los datos provenientes de sus aportaciones se deduce la existencia de coincidencias en el modo de practicar algunos, así como en los términos utilizados para denominarlos. Otros juegos motores pueden considerarse como no compartidos, ya que los expertos coinciden en ignorarlos.

En relación al juego tradicional, los expertos de la región Costa de Ecuador sostienen que a este tipo de juegos motores se les da poca importancia dentro y fuera del ámbito educativo del país sudamericano. Mientras que los expertos españoles de Aragón, por el contrario, afirman que el juego tradicional en Aragón sí está presente y se ve favorecido dentro del Sistema Educativo e incluso fuera mediante la promoción

del mismo.

En tanto en una región como en otra existe la coincidencia de que en las décadas pasadas los juegos aprendidos y jugados en la calle o dentro del ámbito de la familia eran practicados con frecuencia en la escuela; sin embargo en el período actual existe una tendencia que en el caso de Aragón (más que en el correspondiente a la región Costa ecuatoriana) puede considerarse contraria; es decir, los juegos motores son aprendidos y practicados en la Educación sistematizada, y en algunos casos se detecta que estos aprendizajes escolares tienen una cierta transferencia en las actividades que desarrollan los alumnos fuera del ámbito educativo.

También existen similitudes o paralelismos en la influencia negativa que algunos elementos externos han ejercido modificando la presencia e importancia del juego motor en la sociedad. Entre estos los expertos destacan: la tecnología y los nuevos juegos virtuales, el espectacular desarrollo del deporte, el modo de vida “moderno” cargado de actividades extracurriculares (informática, inglés, danza, clases particulares, etc.), las nuevas formas de organización familiar y los nuevos modelos de familia, el modo de vida más urbano aún incluso en el medio rural, la modificación de los espacios naturales que facilitaban la práctica del juego y han sido reconvertidos, asfaltados, etc.,. A su vez, puede afirmarse que la influencia e importancia de cada uno de ellos varía en relación con lo que ocurre en Ecuador respecto de lo que refleja el estudio en España. Sirvan de ejemplo los cambios en el modo de vida que se están produciendo en el medio rural; en este sentido y para el caso concreto de Aragón se percibe la “urbanización” del modo de vida en los pueblos con mucha mayor intensidad que en el caso de la región Costa ecuatoriana.

En cuanto al apoyo institucional vinculado al juego motor tradicional, puede afirmarse que en ambas regiones existen diferencias marcadas. En el caso español, han

existido importantes iniciativas que trascienden el ámbito educativo en favor de la recuperación y la promoción de este tipo de actividades lúdicas. Sin embargo no se tiene constancia (y así lo indican los expertos ecuatorianos) de que existan iniciativas concretas en este sentido dentro de la región del país andino estudiado.

En relación al peligro o riesgo de que en las próximas décadas el juego motor pueda llegar a desaparecer siendo sustituido por otro tipo de actividades, existe una percepción diferente por parte de los expertos de una y otra región. En el caso de la Costa de Ecuador el peligro se percibe como próximo y real, mientras que los entrevistados de Aragón lo perciben como poco probable.

En el período actual el juego motor en las escuelas de Aragón adquiere un importante valor educativo, haciéndose presente dentro de los niveles de enseñanza del Sistema Educativo de España, y reforzado, además, en la normativa legal que rige la Educación de la Comunidad Autónoma aragonesa. En la región Costa de Ecuador la enseñanza del juego motor también se encuentra incluida en la normativa legal que rige su correspondiente Sistema Educativo, aunque los expertos ponen en cuestión el desarrollo real de lo estipulado en la norma. Entre las posibles causas que propician este desajuste destaca la relativa a las carencias en el tratamiento del juego motor dentro de la formación del profesorado de Ecuador, que derivan en deficiencias a la hora de introducir y abordar correctamente el contenido aludido. En este sentido, los expertos afirman que en Ecuador los profesores no aprovechan el potencial educativo que brinda el juego motor. En el caso de España parece existir consenso en la utilización correcta del juego motor por parte del profesorado, aun siendo conscientes de la existencia de posibilidades de optimización y mejora.

Entre las causas que justifican el apoyo diferenciado que se ha dado al juego motor tradicional en la región española de Aragón y en la región Costa de Ecuador conviene señalar también el resurgimiento y la presencia en España de un sentimiento “nacionalista” recuperado tras el fin de la dictadura del General Franco y confirmado en la Constitución de 1978, en lo que se ha venido a llamar “El Estado de las Autonomías”. La mayor parte de las regiones españolas, incluida Aragón, han indagado y promocionado aquellos valores propios que contribuyen a una identidad diferenciada de las otras regiones colindantes. En este sentido, el juego motor ha sido utilizado en numerosas ocasiones como elemento diferenciador, aun cuando en realidad existen semejanzas en muchos de los juegos que superan el encorsetamiento marcado por este tipo de fronteras artificiales.

En el caso de Ecuador, la región Costa no ha experimentado este resurgir identitario con la intensidad con la que se ha producido en Aragón. Ni tampoco el juego motor tradicional ha sido utilizado como un elemento propio que diferencie a la Región estudiada de las otras que conforman el país.

5.2. Conclusiones

La investigación realizada y expuesta en este trabajo permite confirmar las siguientes conclusiones:

1.- Los juegos motores pertenecientes a la región Costa de Ecuador y los propios de la región de Aragón España tienen vínculos en sus antecedentes medievales y precolombinos, en su estructura organizativa como elementos presentes de los sistemas educativos de sus correspondientes países, y en su vinculación al contexto social y cultural que los acoge, a la vez que presentan peculiaridades que los diferencian entre sí, otorgándoles un carácter propio.

2.- Los juegos motores practicados en la Europa Medieval y los pertenecientes a las diferentes culturas que conformaron la América Precolombina poseen rasgos comunes que tienen un reflejo en los juegos motores practicados tanto en la región Costa de Ecuador como en la región Aragón de España. A su vez participan de características propias y singulares que también aparecen reflejadas en algunos de los juegos presentes en ambas culturas actuales.

3.- El carácter ritual puede considerarse como el rasgo que prevalece en el juego motor precolombino en contraste con el carácter recreativo y catártico que destaca en el juego motor de la Europa medieval. De dichas características participan el juego motor contemporáneo y son claramente reconocibles en las manifestaciones deportivas actuales.

4.- La normativa legal que regula la Educación en la región Costa de Ecuador y la propia de la región de Aragón en España incluye al juego motor integrándolo en los contenidos que conforman la asignatura de Educación Física. Sin embargo existen diferencias sustanciales en su organización e impartición que evidencian un nivel de integración real claramente diferenciado, con carencias destacadas en el caso de la región Costa.

5.- La presencia del juego motor en la formación de profesorado dibuja importantes diferencias en las dos regiones estudiadas. Mientras en Aragón existen materias que abordan de forma específica los contenidos vinculados con el juego motor, en la región Costa se afronta su impartición de modo general en asignaturas comunes.

6°.- La opinión de los expertos entrevistados permite confirmar la existencia de un período de crisis actual en el ámbito del juego motor que afecta de manera diferenciada a cada una de las regiones analizadas. En el caso de Aragón, se percibe como un retroceso no preocupante, y en el correspondiente a la Costa de Ecuador se intuye como un peligro real que puede desembocar en la práctica desaparición del juego motor.

7.- La vinculación del juego motor tradicional con los valores propios de la región con la que se identifica ha permitido, en el caso de Aragón, dedicar acciones y recursos que facilitan su recuperación, mientras que en el caso de la región Costa ecuatoriana, la no identificación con estos valores identitario está poniendo en peligro su continuidad.

VI

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VI.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Las citas y referencias bibliográficas constituyen una parte esencial de los escritos científicos, en esta tesis dichas referencias se encuentran incluidas al final cada uno de los cuatro primeros capítulos, de la siguiente manera:

Las notas y referencias bibliográficas correspondientes al Capítulo I, están organizados desde la página 59 hasta la página 65.

Las notas y referencias bibliográficas correspondientes al Capítulo II, se hallan dispuestos desde la página 143 hasta la página 153.

Las notas y referencias bibliográficas correspondientes al Capítulo III, se localizan desde la página 191 hasta la página 194.

Por ultimo las notas y referencias bibliográficas correspondientes al Capítulo IV, se encuentran agrupadas en la página 267.

CAPITULO VII

ANEXOS

VII.- ANEXOS

7.1.- Ejemplo de transcripción de entrevista en profundidad realizada a un experto de la región de Aragón (España).

ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD

Fecha: 29/09/2107 Hora 10: 00 am

Nombre: F M Edad: [REDACTED]

Ciudad /vivió su infancia: [REDACTED]

Ciudad/residencia: [REDACTED]

Cargo: [REDACTED]

[REDACTED]

Correo: [REDACTED] Teléfono: [REDACTED]

Publicaciones:

Libros:

[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

TRANSCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
<p>MR ¿Qué juegos de su infancia recuerda con mayor intensidad lo que consideres que ha dejado más huella en usted?</p> <p>FM El trompo y la mulanda la que se llamaba el salto de pídola, un salto que se tazaba el niño y tú saltabas por encima, ese además teníamos un sitio bien concreto en frente de mi casa, en la puerta de mi casa que jugábamos los niños de la calle jugábamos ahí, pero el trompo con material y sin material, la mulanda o salto de pídola.</p> <p>MR Y usted jugaba en la escuela también.</p> <p>FM Si, lo que pasa que en la escuela por la diferenciación que había de sexos, había aula de niñas y aula de niños vale y claro que jugábamos, los niños jugábamos con los niños y las niñas jugaban con las niñas, que ocurre que cuando salías de la escuela y el espacio natural a contrario que pasa ahora era la calle jugábamos chicos y chicas juntos, no había diferenciación entre juegos de niños y juegos de niñas.</p> <p>MR No había diferenciación. En la escuela sí.</p> <p>FM En la escuela sí pero porque estaba marcado por las propias aulas, aulas de niños y aulas de niñas vale, a la niña la educaban pues para ser mujer y al niño no sé para qué nos educaban... Pero... Nos educaban para otra cosa.</p> <p>MR Y usted veía jugar a jóvenes y adultos mayores o ancianos.</p> <p>FM Sí, bueno en mi época menos porque el hombre se escondía para jugar, el hombre se esconde para jugar... porque por varias cuestiones una de las para que mirar las motivaciones al juego, en los niños podemos entender que la motivación del niño a jugar es una cuestión de aprendizaje motriz. En el hombre una de las motivaciones que había era el tema de la apuesta vale, el tema de la apuesta, y para apostar que estaban prohibidas se tenía que esconder en la cantina, en los bares no, y muchos juegos tradicionales surgen con las faenas laborales en el tajo de trabajo eeh comprendían las apuestas por eso veremos luego verás que se emplean herramientas como material de juego vale, entonces qué pasa... el juego se populariza cuando estás actividades que se hacen en el medio rural, pasan a las plazas y se convierte en exhibición, aquí en Aragón pues tienes levantamiento de saco, lanzamiento de barra, todos estos juegos que de alguna forma tienen un origen laboral.</p> <p>M R Pero ahí practicaban los adultos, practicaban.</p> <p>FM Sí, practicaban juegos vale, pero.... yo no sé si senti cuánto por un tema lúdico de divertirse, que sí porque el juego si uno no se divierte no es lúdico, sino más bien con la motivación o bien de una puesta, o bien de demostrar actitudes que lo signifiquen del resto, yo soy más fuerte que tú, tú</p>	Tema 1

eres más fuerte que yo, tú eres más rápido que yo vale, porque antiguamente había un cierto culto al cuerpo, porque la actividad de los hombres estaba más relacionada con la potencia del hombre, la fuerza, la resistencia, la técnica vale, entonces estos juegos que venían de esas actividades agrícolas también servían para demostrar antes los demás decía el judío, es que yo asumo el movimiento porque levanto muchos sacos, muchos pesos, entonces el tema lúdico yo creo que se ha encuadrado única y exclusivamente o en mayor medida al mundo infantil a la etapa infantil.

MR ¿De los juegos motores practicados en su infancia que ha cambiado?

FM El contexto, el entorno, el entorno y la sociedad al no dar la oportunidad a nuestros hijos de que jueguen, porque, porque hoy en día es mucho más cómodo dar una tablet, dar un teléfono móvil que estar 3 minutos con tu hijo jugando con él vale, entonces... sí claro las cosas que estamos en la era tecnológica, sí pero, no se trata de restar se trata de sumar vale, entonces qué ocurre pues que lo que ha cambiado es eso y sobre todo lo que ha cambiado es el punto de vista, porque, porque el niño cuando juega, juega, juega... y no se da cuenta de otras cuestiones que desde fuera podemos observar vale, porque si tú vas a un niño y le dices... tío que ostia has hecho coordinación óculo manual, Igual se muere de susto, qué he hecho el que... no perdona pero si no he hecho más que darle a este palito vale, entonces el niño juega le importa crecimientos vale, entonces qué ocurre que la visión desde afuera también ha ido en contra del juego porque no nos hemos puesto a jugar, luego se ha adivinado desde fuera aquí un juego que se llama el churro va, el caballo falso que te ponías encima y saltabas encima vale, que ahora no se juega, ahora no se juega, que si las espaldas que si no sé qué no sé cuántas... coño sí vimos tienen espaldas, todas espaldas hemos tenido, no es que ahora la alimentación los niños son más flojos, niños haciendo flojos...

MR Si comen lo mismo.

FM O a lo mejor o comen, o comen todo, no, no, pero esto lo dicen educadores, esto lo dicen educadores es que nos estamos equivocando, aquí hay gente que es que hay que picar piedra y cuando se habla del juego... pues hay que tener mucho respeto, hay que tener muchísimo respeto al hecho de jugar y saber dónde te metes vale, porque cada uno podemos tener tres ideas, cada uno tenemos nuestra historia, pero el juego es tan poliédrico tiene tantas aristas que es que muchas veces no llegamos a completar el mapa del juego, y lo que ha cambiado en el juego ha sido la relación... antes en la plaza de mi pueblo nos juntábamos 15 o 20 niños a jugar en la calle, ahora tú has visto en alguna plaza... no, no oye, hace... una vez me han pasado vale, una fotografía de una placa que ponía "Plaza de la Libertades" y debajo ponía "prohibido jugar a la pelota".

MR Jajaja.

FM Pero vamos de cabeza..., ahora tú vas a un patio de recreo y el suelo es de caucho, es de caucho, los cantos están redondeados, ahora los niños no llevan escorrones en las rodillas, eso es una porquería de niño, un niño sin escorrones en las rodillas eso no es un niño, eso no es un niño vale, todo es yo eso es que reivindicó es que los niños tengan escorrones en las rodillas puñetas que son niños, no son niños, y nos estamos equivocando y la vamos a pagar.

MR ¿Se podría decir que hoy en día hay unos enemigos del juego?

FM Claro.

MR Cuáles son esos enemigos.

FM Los nuevos juegos que lo llamamos juegos sin ser juegos...

MR Cuáles son esos.

FM Por ejemplo, un juego en una tablet... la principal característica del juego, del juego, ya no digo del juego tradicional, del juego es que el niño juega porque quiere, y porque quiere y cuando juega es feliz, sí. Entonces podemos definir que el juego es un estado de felicidad en el niño vale, un sentimiento de felicidad es la sonrisa, si... estamos de acuerdo vale, un niño cuándo juega la tablet sonrío... Eso no es un juego, un niño que no sonrío está haciendo una actividad la que no sé cómo se llama vale, pero qué ocurre los juegos tienen un principio y un fin, hay juegos que el fin... el juego no termina con la consecución del juego sino con un tema horario, vamos a jugar hasta las 16:00 Porque después está jugando todo el día, sí es juego repetitivo no pasa nada vale bien, pero es que en el juego estos que llamamos juegos sin ser juegos, sin ser juegos al niño le generamos ansiedad, porque el niño está esperando la siguiente pantalla, y está poseído a conseguir otra pantalla, claro que cambia entre una pantalla y otra pues que en vez de matar al bicho verde tienes que matar al bicho azul, pero es exactamente lo mismo, exactamente lo mismo, entonces cuando salieron las Wii estás de esto, pues una gente entre ellas yo que escribimos que hicimos artículos para decir señores es que nuestros hijos pues no hacen ejercicio y lo vamos a sentar más en un sofá y además de ver la televisión van a jugar a la Wii vale, y que hicieron... sacaron la wii deportiva de deporte vale, y tú puedes coger una Wii y puedes coger un mando y jugar al FIFA, al fofo, al tenis o lo que quieras... Pero claro entonces se digo oye tío pero qué bien que no hacen deporte, que no hacen deporte, pero es que además, además que eso es mentira no se relacionan, entonces inventaron jugar a dos a tenis...Jugamos tú y yo en una pantalla jugamos al tenis pero yo no me relaciono contigo me estoy relacionando a una televisión yo a ti no te toco tú a mí no me tocas pues vaya porquería de juego vale, entonces pero nos han vendido esa mecánica, claro por un lado la tecnología y el tema económico han apostado por eso y él contestó que no ayuda joderrr pues el caldo de cultivo ya está, entonces juego primero habría que saber lo que es juego y llamar a la cosa por su nombre y el problema que no llamamos a las cosas por su nombre.. Eso no son juegos... un juego tiene que ser... tiene que jugar el niño porque le da la gana y tiene que ser divertido, tiene que ser alegre y si es alegre el niño sonrío, y si eso no lo hace el niño, no lo hace el niño porque... qué libertad tiene un niño entender una Wii o una tablet... un amigo mío dice que le dijo al hijo de él papá tengo la PSP o sea me compraste la PSP 3 y medio, ahora quiero la número 4, dice pues hombre si te la compre hace 6 meses... dice jo y qué, qué diferencia hay, dice 100 €, era lo mismo pero claro mi colega tiene las 4 yo no puedo tener la 3 y medio, nos han metido y claro y que venden el tema del juego, mentira es una falsedad... A qué punto de vista.

MR ¿De los juegos que practicaba en su infancia que se mantiene?

FM En mi caso.

MR Sí en su caso.

FM Todo, es la base, de 0 a 6 años qué es cuando empezamos a aprender, absorber por todos los sitios nuestros contextos nuestras posibilidades se mantienen de toda la vida, se mantienen toda la vida...

MR Te lo puedo escuchar practicaba los que me nombró, el trompo, la pídola.

FM Ah que se mantienen vivos ahora....

MR Exactamente.

FM Vale, pues sí da la oportunidad muchos, porque desde jugar muchos... Qué ocurre que como la competencia ha sido muy fuerte muchos han desaparecido, pero han desaparecido como digo por el contexto, entonces muchos se podrían volver a jugar si se le diera oportunidad, pero es que es incómodo dar oportunidad vale, y encima el problema que tenemos es coger es una este un profesor va a un pueblo y se lleva un tocho de libros para hacer juegos en vez de coger y decir a la gente del pueblo oye aquí a que jugabais y jugar el juego del contexto porque ahí sí que hay un barbecho para que eso tenga sentido, aquí no tiene sentido que las niñas jueguen al frisbee motor mente, igual eso es un demás pero y está muy bien pero antes si hay un juego exclusivo de mujeres qué las mujeres juegan... aprende primero ese juego, primero porque la línea transmisora no se rompe y se mantiene el juego local, y luego suma, suma vale, yo creo que ese es el tema y además otra cosa si se recupera los juegos por recuperarlos no sería bueno porque sería moda... esto mira esto se ha puesto de moda, el trompo, el trompo ahora ha vuelto a las escuelas y de qué forma... de plástico con la punta que gira no sé qué... bueno pero tiene que saber un proceso y tú enseñas.... yo tengo una clase de trompo personal qué es de medio mundo y que es trompo, porque el trompo no es un juego infantil es un juego de adultos, el niño juega por imitación, el juego infantil no existe es una falacia, tú dejas un niño ahí y no juega, juega por necesidades pero por necesidad de la relación pero sobre todo por imitación vale, entonces el trompo es un juego de adultos, entonces el niño el trompo pues si tú sabes que es de madera tú le enseñas un trompo de madera y le enseñas un trompo de plástico, además de jugar con el trompo de plástico sabe qué ha habido un proceso eso está muy bien vale, y el trompo, los pitones, las canicas siguen jugando, el salto a la cuerda pues eso.

MR ¿Usted cree que llegarían algún día a desaparecer los juegos?

FM Hombre si se terminan los juegos es porque se habrá terminado el ser humano, el ser humano fundamentalmente es un ser sociable y la primera excusa que tiene el ser humano para socializarse es el juego, una madre lo primero que hace para comenzar a un bebé que está en la tripa son caricias o canciones, son retahílas que le canta y es a través del juego, lo primero que investiga un niño a descubrir su... Es con un juego es con movimiento, entonces sí desaparece el juego desaparece el ser humano y además otra cosa que no nos damos cuenta... el ser humano es un ser sociable, pero fundamentalmente un ser creativo y lo que propone el juego fundamentalmente es la creatividad, si no la creatividad quién la propone... los científicos cuando tienen 40 años.

MR ¿Usted ha jugado al trompo?

FM Sí.

MR Como jugaba al trompo usted.

FM Igual que tú, tú cómo jugaba al trompo

MR Yo.

FM Sí.

MR Le Digo como jugaba al trompo

FM Sí.

MR Nosotros jugábamos a llevarlo de un lugar a otro, y el que perdía le dábamos con la punta del trompo, le llamábamos nosotros quiños, quiños le llamábamos...

FM quiños... aquí quicazo.

MR Quicazo.

FM Sí.

MR También jugamos a veces ya no jugábamos de quiños signo de piedrazos de a romper el trompo, el que perdía pagaba 10 piedrazos, entonces si perdía ponías tu tiempo allí y venían con la piedra encima del trompo.

<p>FM Entonces a qué me preguntas. ..</p> <p>MR Cómo lo jugaba.</p> <p>FM Si me has contestado jaja claro. había muchas formas una era ponerla en un círculo y con otro una punta que preparábamos especial intentar romperlo, golpear con el trompo al trompo del otro para intentar romperlo vale, para intentar romperlo y si le rompías al otro se quedaba sin trompo pues vale, otra manera era coger e intentar sacar al otro del círculo vale, entonces ibas eliminando hasta que un trompo quedaba solo y vas lanzando y golpeando al resto, claro sí yo golpeó a tu trompo, sacaba tu trompo pero muy pronto no giraba se quedaba muerto no valía, entonces tenías que golpear al otro y que tú trompo siguiera bailando... aquí en Aragón hacíamos unas cosas pero la vi en Cataluña Unas cosas concretas de la baraja que se llamaban cartetas, que se hacían con cartas usadas de la baraja era una especie de huera una especie de cartoncitos que la emplea vamos como apuestas, entonces con el trompo cada una poníamos nuestra apuesta y tirábamos el trompo y las carpetas que conseguían salir fuera del círculo te las quedadas vale, luego a ver quién aguantaba más y luego malabares... ponértelo en la mano, pero es que además estos eran los que estaban muy difundido sigamos más, más estandarizados pero había muchas veces que nos juntábamos dos o tres chavales y decíamos vamos a ver sí lanzamos el trompo y concebimos que gire encima de un espacio concreto, claro era un hecho puntual no era un juego que se hacía de forma general pero el trompo el elemento te da muchas posibilidades lúdicas que no tienen por qué normalizarse y difundirse son habilidades espontaneas en ese momento y se pueden hacer, el trompo es uno de los juegos más versátiles que hay.</p> <p>MR Claro.</p> <p>MR ¿Usted ha jugado o ha visto jugar una variante del trompo?</p> <p>FM Sí claro las pirinolas, perinolas, perinolos, reinadero, reinaderas, batrufos, batrufas Tiene muchos nombres, pero cosa que nos hacíamos nosotros, córtese de una chapa de refresco un agujero, un palito le ponías cera y hacías una bailarina y con esas se podía jugar porque eso costaba dinero a pon uno, pon dos, pon tres, pon cuatro era una forma de apuesta un juego que luego salía unas cosas que eran un juego relío hiper salían en mi época de crío,</p> <p>MR Sí, sí</p> <p>FM El hombre el trompo es fundamental, y sabes porque el trompo es fundamental en el mundo lúdico...</p> <p>MR No, porque es fundamental.</p> <p>FM Porque vivimos en uno..., No vivimos en un trompo... No hay nada, pero además igual que el trompo eeh de traslación y sobre el eje.</p> <p>MR Sí, sí.</p> <p>FM Y te has dado cuenta... y el tiempo y se juega en todos los continentes, y sabes porque...</p> <p>MR Porque...</p> <p>FM Porque el hombre ha sentido fascinación por las cosas que giran, porque tú crees que el hombre inventó el fuego... es que gira un palito, porque inventó la rueda... porque la rueda gira, las danzas sufies, las clases, las tocas, las danzas sufies que vas girando, los danzantes se lían a dar vueltas, se lían a dar vueltas hasta que llegan al éxtasis vale, y el giro es una acción que lo eleva a un estado superior vale, y entonces es una pieza que gira, entonces por eso esa fascinación y por eso parte en todos sitios. Hay muchos juegos sobre todo los juegos de mujeres qué el hecho de jugar representa un rito de paso sí, el trompo en muchas culturas es un rito de paso porque el niño deja de ser niño pasa de niño a adolescente y adulto cuando es capaz de fabricarse un trompo y es que el trompo gira vale, en Brasil por ejemplo hay tribus que emplean trompos para ese rito de paso.</p> <p>MR Interesante.</p> <p>FM No, se trata de observar solamente.</p>	
<p>MR: ¿Que la llevó a investigar sobre el juego motor a usted?</p> <p>FM Eeh dos cosas, porque fui niño y tenía abuelo. .. ya está, a mí el juego a mí me fascinaba de niño, lo que pasa que a mí el hecho de investigar el juego vino después y de tomármelo en serio vino muy después, pero fue simplemente una cuestión personal de curiosidad, de curiosidad y lo que pasa que a ver... yo hice electrónica, yo no tengo nada que ver ni con la educación, ni con esto y llevo 30 y tantos años exclusivamente dedicados a esto, yo dejé mi trabajo en telefónica para dedicarme a esto no, y el camino para mí ha sido súper feliz he recorrido medio mundo, conozco un montón de gente y pero ha sido muy duro sobre todo aquí en Aragón, porque aquí que tenemos una cultura muy importante lúdica, pues empezando por las instituciones, siguiendo por universidades, siguiendo por colegios y siguiendo por otras instituciones no hemos hecho más que el puñetero caso y ha sido una pena porque esto que pase en otras comunidades a mí me es igual pero esta es la mía y esta comunidad Aragón yo la conozco, la conozco pueblo a pueblo y llevo 40 años dedicado a esto vale, entonces me duele qué aquí se trabaje el juego cómo se trabaja vale, y fuera que no tiene ni puñetera idea y estén valorando el juego tradicional o los juegos como algo... Con apoyo institucional, con respuestas de las escuelas vale, y entonces bueno, Yo... a mí no me costó pasar del modo de vida y eso que entonces era el rey del mambo porque trabajaba en telefónica y macho no tenía ningún problema por ningún lado, ahora tampoco y nunca me han dado problemas los juegos, todo lo contrario y dar ese cambio fue fuerte, pero yo estaba convencido de que se estaba perdiendo algo y qué quería poner mi pequeño granito de arena... qué ha servido de algo qué no sé qué, te lo digo muy en serio a estas alturas de mi vida me es igual tío yo he disfrutado como un enano, he hecho lo que me ha parecido ya está y ya está y trabajo en lo que me gusta y qué pasa que el 90% de mi actividad lo hago fuera de Aragón, es igual la semana pasada estuve haciendo un curso de Educación en Tarragona y el único que hablaba castellano era yo, y yo digo bueno no me vais a invitar más no, ya estoy apuntado para el año que viene para la</p>	<p>Tema 2</p>

segunda jornadas, pero me han apuntado umm a lo mejor porque... porque a lo mejor yo soy muy respetuoso yo no soy nada académico yo lo que hablo es porque lo he vivido sino no lo cuento y de lo que digo estoy muy convencido, sabes, entonces sabes hay gente que estudia que lee, que luego en casa le da vueltas a la cabeza y dice bueno esto es así vale, yo no yo prefiero ver las cosas y trabajarlas... ahora estamos en un proyecto allí con la escuela que vienen el martes que viene y hacemos el juego de Brueghel aquí en la casa de campo con varias escuelas un proyecto que hemos hecho, pues guaa... pues ya está lo hacemos aquí y ya no vamos a dar más pavos ni más historias, hace 2 años tenemos un proyecto con gente de Alzheimer de recuperación de juegos con gente con Alzheimer espectacular, espectacular sabes no se enteró nadie, no se enteró nadie, a los pocos días salió un programa hecho del fútbol sobre el Alzheimer uno de Barrua y otro de Madrid, les han dado ni sé cuántos millones de euros y las conclusiones que hemos llegado nosotros nos las han sacado ellos, y el proyecto del Alzheimer a mí personalmente me costó 300 € todavía tengo que ir a Zaragoza y estoy todavía con la investigación, pero que eso a mí me suma, me suma, pero nada, no ha pasado, no ha trascendido ni prensa ni radio ni televisión, afortunadamente Porque la terminada ahí la prensa nada más que jodela vale, entonces claro prefiero estar por esa línea y estar feliz con lo que hago y ya está por eso me he dedicado el juego.

MR: importancia del juego en el ámbito educativo ¿Por qué es importante el juego en el ámbito educativo?

Tema 3

FM Porque es una herramienta multidisciplinar... podemos acometer todas las áreas a través del juego, todo, porque pero para poder atacar todas las áreas del juego, todas las áreas educativas tenemos que tener en cuenta una cosa, el objetivo en el juego es conseguir una meta y el juego tiene un desarrollo un principio y un final, si somos educadores y proponemos el juego como herramienta educativa no tenemos que centrar solamente aquí empieza el juego y aquí termina, tenemos que pensar primero con qué grupos vamos a trabajar y muchas veces lo educativo es la presentación del juego, la forma que el educador enseña el juego y el juego simplemente lo que hace es fijar, fijar lo que lo que tú le has transmitido en el aprendizaje vale mira un ejemplo si quieres, en el año 2004 en Barcelona hubo una cosa que se llamó, se llamó el Forum de las Culturas y un equipo de gente que formamos 4 personas fuimos los responsables de diseñar todo el proyecto del Forum de las Culturas vale, y en el 2003 estuvimos recogiendo juegos por todo el mundo sabes, y en el Tíbet, el Tíbet es una región un lugar muy pequeño que está pegado a China sabes, que allí la gente va de naranja.. Va pero no porque sean repartidores de butano sino porque son budistas y aquí en esta aldea, perdón en este país que está para el sur de Francia y pegado a China que está en la remota mata del mundo van todos de naranja, pues allí hay una aldea y que se llama Shuensulay si, y allí en Shuensulay vive un pescador tibetano que en tal caso eres tú vale bien... y este pescador tiene seis hijos vale y todos los días tiene que levantar a pescar peces sí... mira este es un pez tibetano (mueve el dedo de la mano) como lo pescarías... cómo lo pescarías...

MR Cómo lo pescó.

FM Sí como lo pescas.

MR Arriba.

FM Cómo que arriba, cómo coges el pez, cómo lo cogerías el pez venga cógelo... bien vale muy bien. cómo lo cogería vale muy bien bueno, con mucha delicadeza normalmente se te escaparía si no lo coges y si no lo coges bien se te escaparía el pez vale, pero tú tienes un problema, bueno antes pero tienes 6 porque tiene 6 hijos vale, entonces tienes que pescar peces para darle de comer a tus hijos, que ocurre que aquí en este río que está en Shuensulay en el pueblo del Tíbet además de peces hay ranas, sí, y a ti te gustan los peces o te gustan las ranas, sabéis los dos para que emplean la rana los ojos.. no... vale, lo emplean para ver pero también para tragar porque la rana no tiene musculación en la tráquea, la tienen en la lengua, entonces casan el insecto y lo ponen detrás cierran los glóbulos oculares y hacen una presión con el insecto qué va al estómago vale, qué ocurre de qué va el juego... de qué va el juego.... de qué va el juego yo te estoy contando te pregunto....

MR De cuál de la rana o del pez...

FM No si no te lo he dicho, no te lo he explicado verdad, y qué información te he dado.

MR Ninguna.

FM Cómo que no... el Tíbet cerca de China para Dios gracias está la montaña más alta del mundo con el Everest la gente va de naranja y las ranas usan los ojos para poder tragar, tío te estoy educando eres un niño te estoy explicando, mira las cosas que te he enseñado cómo que no has aprendido hombre si es educativo el juego, claro qué pasa si ahora seguimos la entrevista y no jugamos esto se te olvida pero si cerramos el círculo y jugamos esto no se te olvida jamás y me da pie además a trabajar esos aspectos que yo te he explicado, habla de Geografía, habla de naturaleza, habla de contexto, habla de conflictos, entonces el juego es educativo, sí, pero la forma de ser un profesional de la Educación también ayuda al proceso educativo, entonces para que no se te olvide vamos a jugar... a ti te gustan los peces no te gustan las ranas sí...

MR Sí.

FM Si, cómo coges el pez (juega con el dedo índice lo mueve y cuando lo voy a coger hace que coja el dedo pulgar, el índice es pez y el pulgar rana) Claro, claro que pasa que es muy triste te dice guaa el juego de oposición estamos enfrente objetivos distintos vale, disimétrico porque, porque tu objetivo y el mío son contrarios vale, entonces hemos trabajado de forma deportiva y además podemos analizar que la relación que tenemos tú y yo hay una relación disimétrica, cuál es la ventaja del juego tradicional, que el juego tradicional y para mí lo fundamental y estoy afónico es que los podemos modificar porque jugamos porque queremos, entonces si yo pongo este pez y tú pones ese pez y yo te pescó y tú me pescas a la vez convertimos el juego disimétrico en un juego simétrico vale, entonces para trabajar el juego primero elijo el juego y luego contextualizarlo dentro del ámbito educativo... mi opinión con ejemplo incluido.

MR: Importancia del juego en la recreación y el tiempo libre y ocio.

FM Fundamental, fundamental o sea las personas somos cuerpo y mente, y el cuerpo para que está para sujetar la mente, sí pero eso está para movernos vale, y porque nos movemos porque utilizamos la mente, es decir que el juego nos prepara y nos complementa tanto física como mentalmente y emocionalmente que ahí no nos damos cuenta... físicamente, mentalmente y emocionalmente es básico, es básico tú has una prueba entra a un aula y di... niños examen de física cuántica... excepto el empollón todos o no fastidies no será... todos protestarán... ahora tú di "niños a

jugar"... nadie dirá "a que" todo el mundo saldrá y al patio, ahora a que jugamos pero ya están en la calle vale, eso es fundamental, es fundamental.

MR: Importancia del juego en las relaciones interpersonales familiares y amigos.

FM Claro, claro el juego fundamentalmente relación, hay relación y es una relación... dónde empiezas a jugar contigo mismo... cuándo estás en la cuna y mueves las manos y juegas luego con tu padre y tu madre ves ya el círculo se va ampliando, luego con tus vecinos, con los de tu colegio, es una forma de relación, pero es una forma de relación que tiene la facultad de que es libre y porque nos da la gana, nadie nos obliga a relacionarnos, jugamos porque queremos hay niños que se forman ricos y no juegan, a lo mejor no le interesa relacionarse en otro ámbito igual sí, entonces es el vehículo fundamental para relacionarse desde que nacemos e incluso o antes de nacer menos 9 meses hasta que somos adultos.

MR ¿Hay una diferencia entre la sociedad tradicional y la familia moderna en la función que cumplía el juego?

FM Claro, el problema siempre es el contexto, y el problema es que el tema de familia... ahora hay muchos tipos de familia ahora hay... antes había padre y madre y abuelos y abuelas, ahora si no están divorciados, hay chicas con chicas que han adoptado niños - niñas gente homosexual que han adoptado, entonces el concepto de familia tradicional ha cambiado, el trabajo y la labor de los padres profesional también ha cambiado a evolucionado porque la sociedad evoluciona, evoluciona todo, entonces la relación entre los hijos con las diferentes tipos de familia también ha cambiado, eso llevado a que el contexto también varía evidentemente evoluciona, que yo no digo que sea malo, pero poco a poco pues las cosas lleva soluciones y lleva su adaptación no jugamos como en la época romana, bueno unos juegos si todavía se mantienen pero no jugamos igual, el juego es fruto de la evolución de la sociedad, otra cosa es que nos vendan motos y nos digan juegos lo que no es juego, pero el juego tiene que ser.. Claro que sí.

MR: ¿Es diferente la función que cumple hoy en día el juego, la sociedad tradicional tenía muchos roles claros, los niños jugaban por algo, para algo y hoy juegan para lo mismo o juegan para otras cosas?

FM Ahora no hay una libertad de juego, entonces tienen que jugar a lo que la televisión le propone, a lo que la tecnología le propone, porque lo otro ha desaparecido lo otro no está, entonces el problema es que no sumamos que vamos restando vale, entonces hoy en día a mí a mí me hace gracia que dice la gente... mira un ejemplo básico, la semana pasada tenía qué asegure trece niños, y había una niña gitanita ee morena con unos ojos así preciosos 3 añitos, 3 años, oye y no la podían dejar quieta, no, no... la maestra la sentaba y la niña no paraba vale, y vino la profesora que había dijo pero hay gente que se tenía que jubilar antes de aprobar la oposición, dijo es que usa un espíritu libre... mentira no es cierto esa niña no es un espíritu libre, esa niña es una niña, esa niña es una niña vale, y sí en vez de decirle gitana la quinta de cinco hermanos tenía 4 master y supervivencia, la cultura gitana tela marinera... cinco hermanos mayores uff ella la pequeña vale, qué quieres que se esté quieta... no hombre no, pero su contexto y su cultura es totalmente distinta y la forma... bailaba y movía el culo que no te puedes ni imaginar, digo en vez de estarle quieta vamos a hacer un corro y nos enseñe cómo se... y la tía más feliz un corro siendo ella la que controlaba el bacalao, esa oportunidad no se las damos a nuestros hijos... lo sentamos, los dejamos quieto y además muchas veces nos equivocamos con el objetivo del juego, y el objetivo visto desde fuera no es solamente divertirse, no es solamente divertirse, hay muchos más objetivos.

MR: El juego motor educa. ¿Qué educa?

FM Es básico, es básico pero es... Vamos es que la actividad física se inicia a través del juego, lo que pasa que la propuesta del juego y las propuestas del contexto del juego desde los formadores de Educación Física tienen que ser muy rigurosos y tienen que contextualizar muchísimo el juego vale, entonces no solamente tendríamos que mirar los aspectos motores y los beneficios digamos físicos sino que de alguna forma explicar y contextualizar muchísimo porque hacemos esto y no hacemos otra cosa... Porque tú puedes saltar a la cuerda vale es un juego tradicional saltar a la comba vale, y puedes hacer el mismo ejercicio sin cuerda, tú puedes saltar pero sin embargo si tú saltas, saltas no estás jugando estás saltando, si coges una cuerda ya puede decir tenerlo como un juego pero tienes que contextualizar ese juego ¿porque? ¿Cómo? ¿De qué manera? entonces sí que tiene sentido, porque yo creo que el problema de trabajar el tema de los juegos en la Educación Física es que nos dedicamos única y exclusivamente a los aspectos motrices, que sí, pero si además detener los aspectos motrices contextualizamos ese juego montamos lo contextualizamos hacemos un corpus qué es mucho más operativo y mucho más educativo y sirve mucho más para la formación, porque cojo este juego y no tengo otro, de qué depende el juego que coja, de si yo y si lo lleve de dónde está dónde no está pues no sé tendrá que depender del grupo que estés trabajando más que de otras cosas no, yo creo que el juego es que es fundamental, fundamental, pero... y vuelvo a decir sí lo encasillamos únicamente como... y te entiendo eh como motricista y lo dejamos solamente como elemento motriz, perdemos toda la potenciabilidad que tiene el juego y además, aún te voy a decir más, si le damos un corpus al juego, le damos un contexto a ese juego motriz, es más operativo, más positivo para trabajar el tema muse, porque me das un sentido a esa motricidad si no yo creo que cara más y se entiende se entiende mucho más, se entiende mucho más... mira hace es que el pulgar que yo tengo, mira yo no hablo más de lo que vivo y de las experiencias personales porque... en fin... entonces mira hace unos años estábamos en una actividad y había que derri... el juego se llama los boliches una especie de bolos que había que derribar, 6 palitos así con un palito así vale, eran niños con necesidades distintas, necesidades especiales, la gente dice discapacitado pero a mí no me gusta llamar discapacitado, porque... sinceridad, verdad, pasión, entrega, cariño jajaja nos dan mil vueltas tío, nos dan mil vueltas no, y había un niño que luego hemos coincidido muchas veces más... y lo habían dejado en una silla de ruedas, el tío que estaba así en una silla de ruedas en un rincón, y la fila de niños con síndrome de Down no sé qué todos ahí en fila y el niño abandonado, pues esto no puede ser... y cogía el niño y lo puse en el primero de la fila, nadie dijo nada, nadie dijo gua, gua qué te has colado y si hubieran sido de los que entran por ahí ostia.. Bueno y el niño cogió la lanzadera y tardo más de 10 minutos en hacerlo vale, de aquí a aquí 10 minutos.. Bueno y lanzó el cacharro que no le pegó ni a España pero él tío una sonrisa de oreja a oreja y los ojos se le iluminaron... cuál era el objetivo del juego, cuál era el objetivo del juego.

MR Del juego...

FM Del juego si, si, cuál era el objetivo...

MR Que sonría.

FM Eso, bien ya está, la sonrisa... qué me importa que no le haya pegado sí el objetivo era la sonrisa...

Tema 4

MR Se divirtió

FM Claro, o no pero sonrió ostia tío había que hacer el objetivo... que no le pego a ninguno gua allí, mira los pelos de punta, la gente dice no le pegó al palo... idiota... jajaja no tienes idea, no tiene ni idea el objetivo era la sonrisa vale, pues por eso te digo que el juego, que la motricidad que está muy bien, pero o sea trabajarlo solamente los demás motriz está bien pero dentro de unos contextos, con unos objetivos, con unas historias vale, yo aquí el listón hace más tenía de todo un día con colegios... lo estoy bajando a conseguir a un niño que de dos escalones salte a pies juntos... no saltan, no saben saltar a pies juntos y yo saltaba de 8 a 9 escalones cuando era crío vale, y ahora no saben, saltan y no apoyan los dos a la vez, apoyan uno antes que el otro, vamos cortando, cortando, cortando, eso no se puede no se hace ten cuidado que te vas a hacer mal... Se puede.

MR: ¿En qué etapa de la Educación resulta más, de mayor interés trabajar el juego motor?

FM El juego a partir de 0 a 6 años eso es básico, y el juego motor de 0 a 6 años pero aquellos juegos motores que se han adaptados a la edad del niño, por qué claro el mover una mano derecha izquierda esto es un juego motor y esto se hace con 3 meses de edad vale, entonces es fundamental en toda la etapa del individuo, qué pasa... claro que tenemos qué... a un niño de 2 meses no te vas a decir que salte vale, o qué lance el trompo vale, todo va apropiado a su capacidad, claro pero qué ventajas y qué posibilidades tiene el juego tradicional de otros juegos, que el juego que tal y como está rigurosamente tiene su edad concreta de práctica desde un punto de vista educativo el juego nos permite modificarlo para adaptarlo a otro grupo de edad vale, eso depende del educador, pero si adaptamos el juego a otro grupo de edad tenemos que ser rigurosos y explicar por qué y cómo deberá mente se juega... no hacemos así pues hazlo de otra manera vale, pero explicarlo pero se puede adaptar... el juego tradicional es una herramienta que podemos adaptar a nuestros intereses sin ningún problema, sin ningún problema y de hecho uno de los objetivos del juego tradicional tendría que ser precisamente es... Ah es que eso es mentira no se ha jugado así... yo la sé, pero a mí que me interesa... que los niños jueguen sí, pero sobre todo tener unos objetivos motrices que aprendan hacer algo, además de coordinación fina, coordinación gruesa, todo este tipo de tema adapto echar a los juegos y se pueden adaptar perfectamente.

MR: ¿Considera importante que los educadores se formen en el juego motor?

FM Es fundamental, porque somos seres humanos y nos movemos nos desplazamos, pensamos, nuestra vida es movimiento claro que sí es que es básico, es que la Educación Física y la filosofía qué es en contra de los que estamos hoy en día es básica del ser humano, es que a mí a mí a ver de qué me sabe saber muchas matemáticas y saber muchas historias... mira hace unos días es que ya me cabrearon digo mira... hoy en día nuestros hijos saben decir... Fresno, el fresno es un árbol sí vale, saben el fresno en inglés y ninguno sabes lo que es un fresno, de qué sentido tiene que mis hijos sepan fresno en inglés si no saben lo que es un fresno vale, pues porque es básico contextualizar te sabe lo que es el entorno qué es lo que te rodea, y el juego esa propuesta de la motricidad del juego y del movimiento es lo que te hace aprender el contexto entorno, es básico, es fundamental, es fundamental nos movemos nos desplazamos, somos movimiento, somos movimiento, hombre lo primero que hacemos es aprender a gatear, andar, a caminar, a correr, si no, no aprenderíamos eso primero aprenderíamos otra cosa no, vamos digo yo para mí es básico.

MR: ¿El juego como contenido o como metodología?

FM Contenido, cómo contenido, pero con metodología.

MR O sea los dos.

FM Claro, primero como contenido pero como metodología, sin método, sin método, es que aquí... a ver... y con esto me gano muchos portafolios pero bueno mira aquí el juego te hace dos propuestas, una propuesta que es la no formal, es natural anterior al niño jugamos y aprendíamos una serie de acciones que no sabíamos que estábamos aprendiendo vale, que no sabíamos que estábamos aprendiendo y eso era un aprendizaje digamos no formal, ahora el aprendizaje formal vale, que cuando el juego es dirigido, entonces tu padre genero un juego dirigido... qué tienes que hacer... primero recoger ese material, recoger de las personas mayores cómo jugaban luego una vez que tienes recogido ese juego, lo tienes que jugar porque si no lo juegas de que te sirve recogerlo vale, como eres educador. Como eres profesor qué tienes que hacer cuando se juega al juego... observar vale, observar y ver de esa observación para qué lo quieres dedicar y con quién lo dedicas, y luego que modificas y al mes planteas para mejorar la capacidad educativa de ese juego... Es el método. para mí eso es método, entonces claro que sí es una herramienta fundamental y sobre todo cuando un mismo juego sí entre comillas en el laboratorio lo estudias en el laboratorio ahí viene ya la parte científica, lo estudias verás que lo puedes modificar y si no juego emplearlo en muchísimos ámbitos, entonces la herramienta es fundamental, y a ver la posibilidad de cambiar el rol en el juego es brutal, la posibilidad del juego paradójico qué ahora no salimos tío para fastidiar a este y él me fastidie a mí, tú la mente he de salir conmigo te interesa ir con él, tú pasarte de que te aprecio mucho a que te odio y ahora apareció este y ahora.. Eso al niño en un deporte moderno eso no pasa, tú sabes quién lleva una camioneta y quién lleva la otra odio muerte llévale otra camiseta, tú no te ves pasando el balón al otro y hay juegos que favorecen eso... Aún quieres una herramienta más educativa y más... no sé.

MR: ¿Otros valores asociados al juego motor?

FM Primero a ver... el... Para mí y la más fundamental el tema emocional la empatía, la empatía, el mundo sería mejor sería mejor si supiéramos ponernos en el lugar del otro y hay juegos que favorecen precisamente eso, eso favorece la empatía, el valor creativo, el valor de crear una estrategia, trabajar la intuición, trabajar el control de la agresividad, el control de la agresividad... A qué los juegos tradicionales son muy violentos... no es cierto, no es cierto porque si yo tengo un juego en el cual el objetivo es pegarte a ti una patada en el culo vale, y yo claro luego hay una posibilidad que haya un cambio de rol, tú crees que yo te voy a pegar el fuerte, te voy a pegar fuerte la pata en el culo...

MR No.

FM Porque

<p>MR Porque después le voy a pegar...</p> <p>FM Jajaja el niño es niño pero no es tonto el propio... la agresividad.... el propio juego te hace controlar la agresividad vale.</p> <p>CP Por ese motivo y porque si no, no querrá jugar con él ya el juego...</p> <p>FM Sí pero además hay una cosa... A ver es que a mí me encanta una cosa, mira, si hay alguno que se pasa el resto le hacen el vacío y se pasa siempre con el más flojo del grupo y todo el resto apoya al más flojito vale, y para el flojito es una subida de autoestima tremenda y el otro se ve menospreciado por el colectivo porque somos niños, Schiller dijo el hombre es solo hombre cuando juega, porque, porque cuando jugamos nos quitamos la máscara de la cotidianidad, nos comportamos tal y como somos, yo aquí antes y con los trabajos que solíamos hacer... solíamos grabar todas las acciones vale, y la gente decía yo soy ese, digo no perdona tú eres ese, tú eres ese, ese no eres tú, tú te has creado una máscara que has creado una imagen de esto para afrontar la vida, pero tú no eres ese, tú eres tú cuando juegas, cuando no juegas eres otro, otro vale.</p>	
<p>MR: ¿En qué se asemeja el juego y el deporte? ¿En qué se diferencia el juego y el deporte?</p> <p>FM En qué al deporte le hemos llamado juego para subirlo de categoría y hoy en día el deporte no es juego, no es juego, no es juego, porque la diferencia por un deporte es que dicen que el deporte es un juego institucionalizado, con reglas, con normas, pero no sólo es eso... en el juego entran unos valores que en el deporte han desaparecido totalmente y... vamos no hay que ver más que un partido de fútbol y todo el contexto que mueve el tema de lo que rodea al propio deporte, el tema económico, el tema social, los hooligan, las historias, las porquerías que se asocia al deporte... mira este domingo Nadal que para mí es Dios vale, ganó, la onceava vez que ganaba el... Onceavo campeonato de Roland Garros vale, y la gente dice ostia qué buen tenista es, es el mejor tenista del mundo y sabes porque, porque es mejor persona que tenista sabes, entonces claro y sin embargo pues vemos Ronaldo no sé qué ostia.... O sea la virtud el juego es que es mucho más humano, es mucho más social, es mucho más de relación, tiene unos valores que el deporte no tiene, el deporte no tiene, el deporte tal cómo está ojo... no cómo podría estar sino el deporte como lo hemos llevado y el concepto allá lo hemos llevado en el deporte sobre todo en el de alta competición, tú ves pues a los niños jugando al fútbol y los padres pegándose en las gradas jajaja, no sé, no sé, no tiene sentido, yo no he visto algún padre de sus hijos estén jugando al trompo y se estén pegando, verdad que no, no sé.</p> <p>MR: ¿Es el juego motor el hermano pobre o hermano rico del deporte?</p> <p>FM Claro, es el hermano rico.</p> <p>MR Porque el hermano rico.</p> <p>FM Y pobre económicamente. Rico en posibilidades de latitudes, en todo, en todo, el juego es riquísimo tiene una riqueza brutal, claro si decimos riqueza en cuestión económica en cuestión de promoción evidentemente es el hermano pobre, jugamos con desventaja, la sociedad, el capitalismo, los medios de comunicación vale, pero en valores gaa riquísimo lo que no tiene el deporte.</p> <p>MR: ¿Usted cree que el deporte acabará con el juego?</p> <p>FM No, nunca.</p> <p>MR Porque...</p> <p>FM Porque, mira ... durante toda la historia de la humanidad ha habido guerra que han destruido catedrales, han destruido civilizaciones y sin embargo los niños siguen jugando al trompo, mira sabido eh ya... Y ha jugado Tutankamón madúrame ya sacaron una peonza un trompo del ático y siguen jugando mirar si ha habido catástrofes, o sea no creo. con el deporte sabes quién terminará... el deporte, el deporte mismo se auto eliminara, porque el deporte es un invento moderno, no tiene y allí hay muchos juegos... muchos deportes que el origen es un juego tradicional, el fútbol tú vas por muchos pueblos y ves unos niños que están jugando... y piensan que están jugando al fútbol y no están jugando al fútbol sabes porque... porque el fútbol son 11 contra 11, con dos porterías, 110 x 54 y un señor con un pito en la boca, y juegan 15 contra 15, 20 contra 20, y están jugando con un balón, eso no es fútbol eso es jugar al pelotón, eso es jugar a la pelota, que lo hemos hecho toda la vida cómo se hacía en el Reino Unido, entonces a lo mejor el fútbol se destruye pero los niños sacarán un balón y le darán patadas literalmente no sé va.</p> <p>MR: ¿Existen valores que el uno contenga y el otro no?</p> <p>FM Claro la empatía al juego... la empatía... pero vamos a ver... cómo te puedes poner en lugar del otro y dices... te voy a machacar nos vamos a hundir pero como puedes en el fútbol, eso es empatía, eso es violencia eso es agresividad, todo valores que están relacionados con el hecho del ser humano lo propone el juego, el deporte de competición me refiero al colectivo del fútbol y los demás vale, a lo mejor el que corre 3500 metros no, pobre hombre desgraciado estamos metiendo aquí a coger unos sacos y no hay que meter un atleta por ejemplo que el tema del fútbol, pero ya como dicen los críos del pueblo sea futbol sigamos con el fútbol, entonces todo lo que se aprende, todos los valores que te da el juego el deporte deja de darlos, deja de darnos el juego propone normas y valores, unas normas que no son estancas pero que las normas sobre todo lo que hace es protegerte y la norma te da libertad, la norma no te limita no, no, no, te da la libertad porque como para respetar las normas si no, no estás jugando es mi libertad con tu libertad vale, entonces en el deporte no, en el deporte más que normas es reglas, no la puedes modificar son estrictas, sabes... entonces yo creo que el deporte será que eliminé el deporte.</p> <p>MR: ¿Existen valores negativos que el uno contenga y el otro no?</p> <p>FM Valores negativos en el deporte la focalización de cómo se va evolucionando el tema del deporte hacia un tema mercantil y a un tema de una identidad falsa porque cuando... mira el juego tradicional surge, surge por un tema de identidad, yo soy aragonés porque yo lanzó la barra, pero es que resulta que los de Castilla y León también son castellanos porque también lanzan la barra, entonces es un tema identitario vale, y cuando hablamos de</p>	<p>Tema 5</p>

<p>juegos decimos... mi calle, mi pelota, mi espacio, mis amigos, mi, mi, mi, es nuestro, ese motivo forma parte de lo nuestro, el deporte es el campo de fútbol, el balón, no es mi campo del fútbol ni mi balón y tal, entonces el juego la positividad ese es el tema de pertenencia de ser parte de... y el fútbol no tiene esa pertenencia, qué ocurre que para el espectador sí, el espectador necesitamos pertenecer a la tribu como la sociedad está cómo está pues se tienen que sentir identificados cuándo soy del Madrid, soy del Barça o soy de no sé quién, pero eso es gratuito porque yo por mucho que quiera yo no podré dejar de ser de la Almunia y debajo de mi calle, yo hoy soy del Barça pero mira cómo ha ganado la Champions el Madrid pues mañana voy a ser del Madrid pues tú fijate qué porquería de identidad. Los americanos porque se agarran a la bandera, tú vas a Estados Unidos y tienes bandera por todos los sitios porque... Porque no tienen raíces, no tienen identidad, no tienen entidad del pueblo, entonces tienen que agarrar un trapo porque no tienen identidad, bueno pues la gente que no tiene identidad gente que agarra a un deporte como sea el fútbol y esa es una de las cosas negativas que tiene que tener el fútbol o el deporte.</p>	
<p>MR: ¿Usted Considera que algunas culturas dan más importancia al juego que otras?</p> <p>FM Claro, claro que sí y además... y yo lo veo... pues yo he trabajado en los países del norte tienen mucha menos riqueza en variedad de juegos tradicionales y sin embargo la importancia de todos los problemas curriculares son muy importantes vale, en otras culturas cómo es un hecho cultural cotidiano no lo han valorado como educativo, sabes y ahora algunas están en proceso por ejemplo en Costa Rica están en proceso de trabajar el juego tradicional dentro de la escuela, aquí como se ha perdido el hecho de jugar en la calle vale, pues o es la escuela la que tiene más relevo y si la escuela no quiere pues hay por ahí vamos no, pero claro es que hay sitios dónde se practica y se valora mucho más sobre todo como herramientas educativas.</p> <p>CP Oye Fernando y por qué crees qué ocurre esto que unas culturas le den más importancia al juego y otros los valores menos, de qué depende...</p> <p>FM Bueno de la propia idiosincrasia qué forma la cultura, aquí... vamos yo tengo para escribir un libro, para hacer un libro y es alucinante... y yo sé a quién muestro las herramientas igual que editaba estos como son juegos... No le demos nada de importancia y nos hemos conformado con poco, con poco vale, entonces ha habido otros sitios qué... Nada más tú tienes que ver el aparato de praxiología de Per Labega joder, joder y están trabajando en unos niveles que ahí no llego, ni quiero tampoco eeh, unos niveles y hasta el... somos un tan de los dos ahí, somos como hermanos pero él lleva su rollo yo llevo mi rollo, complementamos una animalada pero no aquí es pa esto... va mira, no es que este año no sé a quién poner... íbamos a hacer... y yo me encargo de la asignatura, vamos que coges como un referentes reales, coges referentes bibliográficos y depende a quien cojas o depende tu interés y luego... en Aragón se ha cogido el juego en las escuelas cómo pasa el tiempo y punto pelota, como herramienta educativa y verdad realmente no se ha trabajado seriamente jamás y cuando alguien lo ha intentado... va tú eres maestro y solo de apellido, y tiene razón pues va esto es otra historia. En otros sitios va y funciona pero aquí en Aragón somos aragoneses pero sabes cuál es el problema... que si nos pasará y de tu sabes algo, si nos pasará solamente con los juegos diría bueno yo soy el tonto de la película que vamos a hacer... qué pasa con la música, como los dances, qué pasa con la gastronomía... Bueno ahora está de moda, qué pasa con la artesanía...</p> <p>CP O sea que lo llevamos como pueblo, es una maldición que llevamos los aragoneses...</p> <p>FM Sí, por qué yo prefiero que te quedes ciego a que yo me quedo tuerto y no valoramos lo nuestro, mira aquí luego lo veréis esto es una colección que yo donde para hacer este museo llevamos... vamos a hacernos 19 años, 400 habitantes tiene este pueblo, hay gente del Ayuntamiento que aún no está... en mi pueblo de Almunia he donado mi colección de juegos de toda Europa, está como esto pero esto es de España y de aquello de toda Europa hay 468 juegos, hay piezas que los aconsejo que vayáis, hay piezas desde romanas hasta la más moderna que es antes del año de 1992 de las Olimpiadas de Barcelona, bueno una colección única en el mundo, claro me ha costado 40 años, muchos viajes, muchas historias, mucho rollo y allí está... Gente de fuera, gente de todos sitios e investigadores de un montón de sitios aquí han estado hasta rusos, han venido rusos hacer sus tesis doctoral sobre juegos tradicionales eso es lo juro que pueda ser libro, pero a ver tú y yo nos entendemos, pero el ruso a ver... yo jo... joder, joder, a ver tú y yo hablamos la misma lengua, pero anda con un ruso qué puñetas, qué puñetas no, entonces a ver no sé, no sé... que no, que no, y luego sabes cuál es el problema, sabes cuál es el problema... vosotros sabéis porque yo no hago pasteles... porque no soy pastelero y hay mucho pastelero, hay mucho pastelero, y entonces a mí yo soy muy pudoroso, yo sé un poquito de juegos tradicionales, un poquito, y lo poco que se porque lo he vivido... y yo no quiero vender nada ni convencer a nadie, yo cuento mi película cuento lo que he vivido, yo cuento mi experiencia... y el que quiera escuchar y que le venga bien, bien no y siendo tan amigos.. Sí luego ah y a que vamos a Campo... pues no sé tío eso es lo que hay, es lo que hay no, en fin bueno.</p> <p>MR: ¿Considera que existen modelos diferentes en la transmisión del juego motor entre una cultura y otra?</p> <p>FM No, no, porque básicamente el juego motor se ha transmitido dentro del contexto, dentro del contexto y siempre adaptado, entonces el uno normalmente era de abuelos a padres, de padres a hijos, llevan una transmisión vertical si, vale, que pasa que cuando esa transmisión vertical sale de casa y yo se la enseño a mi vecino y mi vecino al otro, esa tradición se socializa, se socializa, y esa transmisión se adapta al contexto, y de ahí viene el juego popular que la gente no se aclara, qué jota es el juego popular... Yo lo tengo claro hace muchísimos años bueno, en entonces se populariza vale, por eso no todos son juegos tradicionales, el Candy crush del ordenador o el tetris es un juego popular no es un juego tradicional vale, bueno pues juego tradicionales o juegos populares de origen tradicional vale, entonces qué pasa que en todos lugares el juego se ha transmitido así, y son distintos por el hecho de que el contexto y las culturas son distintas... sabes pero la transmisión es la misma y la forma de transmitir es la misma, y además ha sido una transmisión vertical directa pero oral a través de la oralidad vale, y yo creo que en todas culturas que yo conozco es así y la mayor escuela ha sido la calle, ha sido la calle, sabes yo juego yo te enseño a jugar y tú juegas y tú me enseñas a jugar, ese intercambio ese rivax sí que ha existido en todos sitios.</p> <p>MR: La permeabilidad geográfica y su relación con el juego motor, la permeabilidad geográfica, eso le decía los juegos que más permanecen son los que están en zonas aisladas.</p> <p>FM Claro, total sí claro y pero todo hecho cultural por esa misma razón está... Tiene menos agentes que... Contaminantes, contaminantes.. aquí en el Pirineo los juegos de mujeres se han mantenido de toda la vida igual, porque la transmisión era de abuelas a madres y de madres a hijas y encima cuando eran observadas por gente de fuera pues se sentían como qué eran... dicen que nosotras somos así, sí como somos de pueblo, sabes... Claro que sí porque además mira el tema cultural tanto como los juegos, como el tema del Carnaval, el tema de muchos bailes y muchas historias vale, han estado protegida muchas veces por la dificultad que se tenía geográficamente de llegar a esa sociedad, entonces eso ha hecho islas completamente culturales vale, y se han defendido entonces han pasado padrejos exactamente igual, en cuanto la tecnología llegó mucho más tarde, los medios de comunicación más tardes, las carreteras mucho más tardes pues habido una aculturación ha habido un cambio en la cultura vale, y hay muchas cosas que luego se han recuperado por cuestiones turísticas como el carnaval de Bielsa otros apretos así, mira este mismo sábado me pasó una cosa tremendamente curiosa, yo</p>	<p>Tema 6</p>

<p>soy de la Almunia Godina y a 14 kilómetros hay un pueblo que se llama Cosuenda qué significa casa Honda vale, tú vas a esta alma y está metidito así hasta que no estás en el pueblo no se ve sabes un pueblo muy curioso vale, bueno yo en ese pueblo he estado dos millones de veces, yo en ese pueblo he estado y tengo íntimos amigos una auténtica pasada no, a mí se me escapa muy poco pueblo de España, porque reculé España de norte a sur, Europa no se va muchos sitios pero España le patea vale, y he recogido juegos en toda España, bueno vino una señora y dice es que mi padre jugaba los vídeos a esto llamaban los birlos... digo de dónde es usted y dice mi padre es de Cosuenda, digo hay donde jugaba, dice en Cosuenda, en Cosuenda los abuelos jugaban antes a los birlos... me quedé helado, me quedé helado, claro que pasa que han jugado hasta prácticamente antes de la guerra y de la guerra hay una fractura, el pueblo se vuelve en sí mismo, se cierra, se bloquea por el tema de la Guerra vale, y cuándo se abre, que si el vino, que si la cooperativas, que si las uvas que no sé qué, sale y estas cosas que habían dejado se olvidan totalmente, a mí ningún informante me había hablado de los birlos, ningún informantes y he estado allí miles de veces yo me quedé.. cuando me dijo la señora dice pues mi padre que tiene 94 años si quieres te contara cómo se jugaba dónde y cómo y de qué manera porque tiene una cabeza fenomenal, ya queda para dentro de dos semanas porque voy a estar en las birlas para ir a Zaragoza para hacerle una entrevista a este hombre, claro pues fíjate que estaba a 14 km de mi pueblo eeh que el último que en chillón que está a 800 km de aquí un pueblo que juega con tres bolos y lo localicé, y en mi pueblo 14 km y localizarlos, es por eso porque han tenido mucha permeabilidad como tú dices.</p>	
<p>MR: ¿Cree usted que las políticas de gobierno Se interesan por el ámbito del juego?</p> <p>FM Para nada, para nada y sobre todo actividades que tienen un contexto diferenciador cultural, no interesa yo he estado Consejo deportes no quisieron montar la Fundación Laia ni puñetero caso, sobre todo los del PP, estos socialistas ya veremos ahora, pero con el PP no interesa, no interesa, no interesa porque... Porque con señas de identidad y España es una grande y libre, sabes dicen y eso es mentira España no es una grande y libre, España son muchas grandes y libres, pero no interesa...</p> <p>CP Y sin embargo a nivel regional hay políticos o partidos políticos que se han enterado y se han interesado en reivindicar lo propio.</p> <p>FM En la tele, Tenemos la Federación Aragonesa de deportes tradicionales qué es un auténtico desastre, la lleva un hombre que desgraciadamente es de las europeas porque metimos a la federación tal, no hace se ha cargado completamente lo que es la escuela, porque el juego tradicional, el deporte sin escuela no tiene sentido, se ha cargado la promoción se ha cargado la escuela, se ha montado un garito con otro de Huesca que Dios me libre algún día alguien escribirá la verdad sobre estas cosas de los hermanos Carrera ya lo verás ambos dos sí vale, pues eso y se la han cargado y el director general el anterior lo sabía, se lo quiso cargar.. Se salieron todos los clubes de la Federación, se quedó cómo el de cómo lo gaste del de Huesca, porque a ver si tú roba 3.000.000 € eres un ladrón pero ostia 3.000.000 € ahora si robas 100 €eres igual de ladrón y encima un desgraciado bueno pues eso es lo que pasa y se lo han pintado y no se dan cuenta, y ya te digo fatal, fatal y luego el político sabía, sabe la verdad sabe toda la historia pero no se mojan, pues digo están para cubrir los 4 años, consolidar escalafón y luego si te he visto no me acuerdo, pero es un auténtico desastre, aquí en Aragón es un auténtico desastre, bueno y de hecho todas las federaciones qué habido a nivel nacional todas se han ido a jar larete todas, excepto la cántabra porque tienen bolos solo y claro tienen más de 400.000 €al año de sus menciones yo también hacen más de 8 o 10 actividades al año, entonces claro sí con canales de televisión, sé que no cuántas promoción pero las federaciones un auténtico desastre.... la de Murcia, Castilla y León lanzan puñetas la catalana... todo, todo, y todas las federaciones que han deportivizado los juegos tradicionales... Habido corrientes y han hecho justamente lo contrario, volver a trabajar el juego tradicional sin normalizar, sin normalizar y esa corriendo se está dando en Cataluña antes del independentismo vale, se ha dado en algunos sitios de Galicia y en Murcia también y ya te digo, y es un desastre, el tema político es un desastre.</p> <p>MR Existen iniciativas de apoyo regional, nacional o supranacional.</p> <p>FM No, por una simple razón... las transferencias en los temas de deporte están transferidos, entonces una cuestión autonómica, entonces desde el gobierno poco pueden hacer vale, cuál es el problema, el problema es que los juegos tradicionales están encuadrados en el ámbito deportivo, y las transferencias como digo la termina con la otra más, cuál es el tema es que esto no es solamente deporte es cultura, es patrimonio tenía que estar es educación, entonces es un área qué junto han abrazado y tenía que estar para bien para bien para bien... yo... vamos... este dimitió, yo lo tenía muy hablado para que en Aragón por lo menos el tema del juego tradicional estuviera desde Presidencia, que realmente su ubicación es en Presidencia porque además la Ley del Deporte nos ampara con dos artículos y nos alumbraba específicamente, lo que pasa que la Federación es un desastre y lo que pasa es que claro elimina Aragón como otros gobiernos, pues es papel mojado, ponen la letra pero no ponen los medios y sería fácil, sería fácil.</p> <p>MR ¿Pueden existir iniciativas de este tipo que a la larga perjudiquen al juego?</p> <p>FM A ver, yo creo... no, creo que las iniciativas que se puedan hacer a nivel oficial son tan mínimas que no hace bien me hace mal, no hace nada, no hace nada, yo creo que el juego motor seguirá funcionando porque es indispensable en la escuela y la universidad, es indispensable, cuál es el hándicap que tiene, cuál es el problema... que no preparamos a nuestros universitarios para que trabajen el tema del juego tradicional para luego emplearlo cómo juego motor en su profesión, ese es el problema, es un problema de educación, yo creo que la escuela y de cada vez es más están viendo la necesidad de incorporar este tema y tomárselo muy en serio, porque en la LOES ya aparecía los juegos tradicionales, pero no ha sido ninguna ley, no ha sido ninguna norma, si no, si no, si no hacemos caso la tenemos para bellavista y no hacemos nada por tenerlo.</p>	Tema 7
<p>MR: ¿Usted se ha sorprendido por la similitud de juegos entre regiones países o continentes?</p> <p>FM No.</p> <p>MR pero si ha visto usted similitud entre juegos...</p> <p>FM Claro, me hubiera sorprendido más que hubiera visto... eres de Ecuador verdad... ay pues yo tengo un trompo de Ecuador de un tío que hace trompo qué es muy famoso en Ecuador vale, yo me hubiese sorprendido más ver a un ecuatoriano con tres piernas... Eso me hubiera sorprendido, pero llevando dos piernas...</p> <p>CP Entonces piensas que el hecho de que tengamos juegos de culturas que no se han visto nunca, o que han tenido poca relación y que haya juegos similares demuestra que es un hecho propio del ser humano, o dices que la capacidad que tiene el ser humano de copiar de emular, cosas que tenía más peso ahí en la transmisión.</p> <p>FM No, mira, yo creo que el ser humano viva donde viva con las mismas necesidades, las mismas respuestas, y resulta que el juego es una acción básica, por lo tanto puede cambiar el material, puede material el contexto, pero lo que es el hecho de jugar y lo que es la respuesta ante el juego... son</p>	Tema 8

<p>exactamente las mismas, por ejemplo... tú como sonrías, como te ríes y un español cómo se ríe...</p> <p>MR Igual.</p> <p>FM Y un filipino.</p> <p>MR Igual.</p> <p>FM Vale y como lloras, cómo lloras igual, y cómo haces la digestión, y como respiras...</p> <p>MR Igual.</p> <p>FM Porque, porque son cosas que son propias del ser humano y el juego forma parte de esa, si no, si no, oye... y además con una... Dices no, no, pero es que los animales también juegan... Claro que sí... pero... Los animales no saben que están jugando, y juegan por la misma que lo son en los seres humanos, por una necesidad de relación y de aprendizaje y de adaptarse al medio, igual que el ser humano, pero los seres humanos racionalizamos el hecho de jugar y sabemos que estamos jugando... si no lo sé porque soy niño y no sé qué estoy jugando, tú qué eres mi padre tú sabes lo que estoy jugando, entonces el ser humano lo racionaliza, el animal no vale, el animal imita, imita la madre, imita el movimiento... Los superiores qué son muy digamos.... investiga mucho, inventan cosas pero, pero el ser humano sabe qué está haciendo.</p> <p>MR ¿Usted cree que responde a causas evidentes o puede asociarse a la evolución paralela del ser humano?</p>	
<p>MR: ¿Son el ámbito del trabajo el ámbito ritual los único que explican el origen del juego motor o hay otros ámbitos?</p> <p>FM Bueno, primero yo considero que es la den ciada adaptación, y es un ámbito básico iniciático vale, luego está el juego como necesidad... tío tienes que jugar a lanzar piedras a un palo, porque luego tienes que ir a agarrar y defenderte, no te vais a ir tú de casa y decir que eres muy bueno con una lanza y por tu culpa va a estar ese mes sin comer la tribu porque tú no te has preparado desde niño a jugar vale, y cuando el hombre tiene garantizada sus necesidades básicas, viene la ritualidad, lo mágico, lo religioso, lo profano con ciertas cuestiones vale, vienen después e incluso viene lo lúdico, viene lo lúdico y van a ver el juego como elemento lúdico, pero yo creo que es un proceso y luego el trabajo, primero trabajan y luego lo convierten en juego, no creo que el juego lo tomen como trabajo, porque una característica del juego, es que el juego es libertad, y el trabajo no es libertad vale, y si no otros juegan una mina a picar piedras... entonces...</p> <p>MR: ¿Cuál considera que tiene más importancia? y ¿Por qué?</p> <p>FM Mayor importancia es el iniciático, porque de 0 a 6 años es importante es vital, es vital vale, si no fuera lo del trabajo.... ya vendrá, está muy distante... Hasta que no vaya a trabajar o que uno funde en el trabajo, tú fíjate cuánto recorrido hay en el ser humano no, el ritual no da de comer, y lo primero el aprendizaje, lo primero, lo primero es garantizar la defensa y la subsistencia de la tribu, luego ya el tema de la enfermedad los chamanes, las cenizas, jugar con astrágalos, pero eso viene mucho después.</p> <p>MR: ¿Los tipos de juego están en concordancia con su origen?</p> <p>FM Sí pero de cada vez menos, porque el juego es un elemento vivo, el juego evoluciona, entonces al evolucionar el juego a lo que evoluciona la sociedad, a lo mejor evoluciona el juego, lo interesante es... y claro y el origen...</p> <p>CP cuál es el origen de cada juego dependiendo de la sociedad.</p> <p>FM A ver, es que toda la vida nos hemos entendido que Edison inventó la bombilla y no es cierto lo invento Tesla, lo que pasa que Edison la patente vale, entonces y es la prensa que teníamos... cuál es el origen... yo creo que el origen del juego es la necesidad y la necesidad es tan variada, es tan variada, claro y nuestras necesidades cambian, la básica no, pero nuestras necesidades cambian, antes era fundamental la necesidad de relación, relación con... nuestros iguales con tendiendo con el contexto vale, y además mira el juego en esto es muy significativo al cambio climático vale, mira mientras la sociedad se ha ido adaptando a la naturaleza el hombre ha evolucionado, mientras el ser humano ha adaptado la naturaleza a sus intereses vale, la sociedad vamos a la autodestrucción... cambio climático, contaminación sí ya lo tiene, y el juego mientras nosotros nos hemos adaptado a nuestro entorno, jugando en nuestro entorno, el ser humano y el juego nos ha ayudado a evolucionar, cuando adoptamos la naturaleza, nuestro entorno a nuestros juegos... La fastidiamos, un ejemplo para mí para que veréis qué es lo que explico entender, para que intentes entenderme, mira hace unos años me invitaron a un Congreso Nacional de ludotecas, una sala.... las vitrinas, juegos con elementos móviles, con literatura sobre el juego, ajedrez, damas, parchises, no sé qué, no sé cuántas, una mojada en el suelo para que los niños se tiran al suelo gua alucinante, alucinante... y yo he visto a muchos ahí dando cursos para ludotecarios en Francia pero eso es otra cosa no tiene nada que ver con lo de aquí, y yo soy una persona muy visceral de piel y me empezó a picar los brazos, sabes y abrí la ventana, digo porque igual hay ácaros como esto está nuevo sabes abrí la ventana para que esto se ventilará. Tenía a mi izquierda un bosque del Pino, un río, una pradera con árboles... Y la ludoteca la ponen en cuatro paredes jajaja y la ludoteca la habían puesto en cuatro paredes tío, entonces para qué haces una ludoteca para qué... pero que ya tienes del juego, qué idea tienes, ves hemos adaptado a nuestros intereses algo que no es natural y sin embargo lo tenemos fuera inversión cero... propones juegos de pista de conocimiento de la naturaleza... Ostia... si tienes el entorno el entorno es favorecedor, el otro no, en foto no, después de 6 horas de clase los críos los fines de semana lo vas a meter a una habitación a jugar al parchís teniendo afuera lo que tienes... mira hace unos días vi en un gráfico que hablaba algo de Educación no sé qué... pues en un claro del bosque rodeado de árboles había cinco o seis niños sentados en el suelo y la maestra llevaba una pizarra con papel reciclado y había pintado un árbol vale, y ponía las partes del árbol raíces, tronco y copa.... y estaba en la mitad de un bosque y lo llevo pintado jajaja pero tú sabes lo que le costó llevar ahí la pizarra... Para decir raíces tronco y agua y lo tenían allí y los niños sentados... Eso es lo que estamos haciendo, eso es lo que estamos haciendo... Yo el otro día cuando estuve aquí con el tema este... Entraron dos chavales de un centro de menores, un chaval de unos 15 años fuerte y un chaval de unos 8 o 9 y dice mira te voy a presentar.... Mira este es Fernando, este es zutano y fulano ah pues mucho gusto no sé qué... Y digo y me dices a qué vienes.... y digo a jugar... A jugar... yo sí ven aquí... en la calle nos pusimos a jugar, nos pusimos a jugar... No lo conocía nada y nos pusimos a jugar... bueno pues resulta que nos fuimos a cenar cada uno a su casa y de día por la mañana fuimos al centro a coger... A echarle una mano porque había unas carpetas, fbamos a otro sitio fuimos a otro sitio muy grande porque había ciento y pico de personas igual que en Aragón por cojones vale, y vamos para allá... oye, oye espera, espera... oye chavales este es Fernando.... No nos conocía nunca, sabían mi nombre porque lo habían presentado, muy bien presentado y de mí no sabían nada, no sabía si era bombero no sé qué, no sabía nada... 3 o 4 juegos... jolín tío tú sabes la herramienta que es el juego, es espectacular y en cualquier sitio se puede jugar, en cualquier sitio se puede plantar un juego.</p> <p>MR Muchas gracias por la entrevista.</p>	<p>Tema 9</p>

--	--

7.2.- Ejemplo de transcripción de entrevista en profundidad realizada a un experto de la Región Costa (Ecuador).

ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD

Fecha: 5/08/2106 Hora 10: 00 am

Nombre: [REDACTED] Edad: [REDACTED]

Ciudad /vivió su infancia: [REDACTED]

Ciudad/residencia: [REDACTED]

Cargo: [REDACTED]
[REDACTED]
[REDACTED]

Correo: [REDACTED] Teléfono: [REDACTED]

Publicaciones: [REDACTED]
[REDACTED]

TRANSCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
<p>M: Bueno, ¿qué juegos de su infancia recuerda con mayor intensidad lo que consideres que ha dejado más huella en usted? MT: Bueno hay muchos, muchos juegos que Lo practicábamos con amigos, por ejemplo, sin que te roce, la rayuela, la gallinita ciega, jugábamos las rayuelas un sinnúmero de rayuelas que existían y que cada una de esas podían demostrarnos varias habilidades que se tenían que adquirir para para eso el otro juego de esa época era el famoso sin que te roce y podríamos aumentarle el de la chivita barbona (Caballo de San Andrés), que era un juego muy interesante que desarrollamos en la edad escolar. MR: Cómo se jugaba la chivita barbona. MT: La chivita barbona a lo mejor es, tiene algunas otras parecidas en diferentes partes del país que consistía en formar una salchicha de personas. MR: Ya. MT: Una detrás de otras sujetas de la cintura, el primero iba apoyado en la pared de un equipo de 6 u 8 personas, el otro equipo tenía que saltar como el caballete y llegar lo más lejos posible. MR: Como el caballo de San Andrés. MT: Mas o menos. MR: Parecido. MT: Más o menos parecido al caballo San Andrés, y entonces cuando estaban todos ahí tenían que dar la lección, y La lección consistía en repetir un cuarteto que dice así: chivita barbona te meto y te saco hasta el mes de mayo poyé poyé, si es que lo decía cualquiera de ellos y si alguien se reía tenían que cambiar a aguantadores. MR: A ya, ya. MT: Entonces y si se caían también tenían que cambiarse los roles, entonces el juego consistía en no reírse y no caerse para seguir saltando. MR: Ah Muy bien. Y dónde lo practicaban esos juegos. MT: En la calle o en la escuela, con el grupo, de los amigos. MR: Lo aprendía en la escuela. MT: No. MR: O en la calle. MT: En la calle yo creo que lo aprendimos más en la calle que.... MR: Y lo practicaba en la escuela. MT: Porque en la escuela era prácticamente, era una, una aplicación de lo que aprendíamos en la calle. MR: usted veía practicar juegos a otras personas por ejemplo a jóvenes, adultos, adultos mayores. MT: Bueno los adultos mayores generalmente no, no participaban de esas actividades, como uno no era de la capital sino de una ciudad pequeña entonces las actividades de los adultos se verían reflejadas en sus, en sus trabajos o en el campo, ya los jóvenes si practicaban ya, practicaban algunas disciplinas, disciplinas deportivas en formas de juegos de género no fútbol, fútbol. MR: Vóley. MT: Basquetbol, jugábamos el ecuavoley y nosotros en la escuela también jugamos el fútbol, jugábamos el básquet, y el ecuavoley, no, no se jugaba mucho porque éramos muy chiquitos porque se necesitaba ser un poco grande para hacer ganchadores, esa era la modalidad que se jugaba. MR: ¿De los juegos practicados en su infancia qué ha cambiado? MT: Bueno ha cambiado mucho, porque generalmente ya no se les ve a los niños realizar juegos. MR: Y peor aún en la calle. MT: Y peor aún en la calle, y ahora en las grandes ciudades no podemos ni hablar, en la ciudad pequeña tampoco se puede hablar porque el que se reúna los chicos siempre los peligros están latentes e inclusive en las ciudades pequeñas el niño ya no sale a la calle ahora se centran en su casa con su televisión con sus juegos electrónicos y el sedentarismo que está avanzando. MR: Y que se mantiene de los juegos que usted practicaba en su infancia.</p>	<p>Tema 1</p>

MT: Bueno lo que se mantiene son los recuerdos.
MR: Nada más.
MT: Los recuerdos las experiencias, las enamoradas, no, porque de todo esto salían.
MR: Salían, verdad, eso sí es verdad.
MT: Esas situaciones, amistades buenas.
MR Sí, que a veces hasta ahora perdura, no.
MT: Éramos sanos, éramos sanos no teníamos vicio si fumamos un cigarrillo, fumaba a las escondidas y nos lavamos la boca después bien, y nos chupábamos caramelo para, para que no, nos huela y no, no sienta en la casa el castigo.

MR: ¿Ha jugado usted al trompo?

MT: Sí varias en la vi... inclusive logré hacer bailar el trompo en la mano, no.

MR: Desde así el vuelo.

MT: Sí desde que se lanzaba con la piola y se lo hacía bailar, en mi pueblo Pujilí, había un fabricante de trompos un señor Jurado, el fabricaba los trompos para nosotros para los del pueblo y eran con marca, marca Jurado eran buenos trompos, trompos cedas los trompos para castigar al otro trompo para romperle.

MR: También jugaba usted a competencias del que perdía le rompían el trompo.

MT: Le rompían el trompo, claro bueno había una serie de juegos.

MR: Sí, sí había una serie de juegos.

MT: No solamente de hacer bailar el trompo, había espacios qué ir ganando en el juego del trompo, sea bailando sea llevándolo en la mano, sea pepiándolo.

MR: pepiándolo, eso.

MT: Cómo se le decía y todo eso te daba puntos y cuándo se acaba el juego y el que tenía mayor puntaje tenía que castigar a los....

MR: A los demás.

MT: Trompos y para eso teníamos un trompo especial, un trompo era para el juego y el otro era para castigar.

MR: Así jugábamos nosotros.

MR: ¿Usted ha visto alguna variante del trompo?

MT: Bueno hay muchas depende de la habilidad qué tenga.

MR: ¿Como cuáles?

MT: Bailar en la uña del trompo, bailar en una cuchara, bailar en la cabeza, aquí en Quito hay un señor qué sabe hacer esa habilidad en el centro, nosotros seguimos eso se puede ahí te puedes visitar ya que estas aquí en Quito es muy conocido creo que en la calle de la Ronda dónde está el señor y....

MR: Y modelos de, modelos de trompos.

MT: Los modelos de trompo, bueno, había trompo clásico que tenía la forma de cono con una cabecita más ancha en la parte superior el otro tipo de trompo es el que no, con cónico más bien esférico y los trompos redondos, el trompo pirinola.

MR: El pirinola exacto.

MT: Y él cuspe que había de diferentes tamaños.

MR: Claro pues que dependía de quién lo fabricaba, porque si se fabrica a mano.

MR: Motivo que lo llevaron a investigar sobre, sobre esto de los juegos, de la Educación Física, ¿qué lo motivó a eso?

MT: Bueno más, más fue un compromiso con el país, al haber sido seleccionado para formar un equipo de profesionales ecuatorianos para trabajar con Los profesionales de Alemania que vinieron en un convenio para reformular los programas de estudio de Educación Física en ese tiempo, y eso fue lo que motivó y nos despertó el interés en investigar, en conocer todas las situaciones del movimiento y del juego, de actividades de las

Tema 2

<p>disciplinas deportivas de juegos tradicionales de juegos populares y en fin en toda la gama que tiene que ver con el movimiento así como danza así como baile, no que fueron rescatados se trató de rescatar varias situaciones que se estaban perdiendo en el país.</p> <p>MR: Si, sí porque fue muy bueno yo me acuerdo que entre esa planificación en una parte decía danza baile y ronda y había que enseñar en la escuela los tipos de danza o baile.</p> <p>MT: Definitivamente era uno de los contenidos más interesante porque a través de ese contenido se preparaban los actos festivos instituciones educativas.</p> <p>MR: Acto cívico se llamaba.</p> <p>MT: O de la ciudad, porque los profesores se encargaban de preparar las rondas el día de la madre, por el día del padre, los bailes de las fiestas patronales, etc., etc., etc. Eran las actividades que salían del aprendizaje de la clase de cultura física.</p>	
<p>MR: Importancia del juego En el ámbito educativo.</p> <p>MT Bueno el juego hay que tomarlo como dos situaciones, el juego como juego, el juego como herramienta pedagógica como un método para poder aprender entonces de esa situación conlleva a que el niño tenga las posibilidades de que cada juego que practique aprenda alguna cosa de este juego, sea una habilidad, sea una destreza, sea un conocimiento, sea una regla o cualquier situación que el niño pueda desarrollar la creatividad que es fundamental dentro del proceso pedagógico de aprendizaje, el niño tiene que desarrollar la creatividad que es fundamental para poder desenvolverse en cualquiera de sus labores y opciones diarias que ellos realizan ,entonces la creatividad no exclusivamente para jugar la creatividad es necesario para todas las opciones de la vida, para sumar, para cantar, para bailar, para correr, para hablar, para recitar entonces eso es lo fundamental que te da el juego como instrumento pedagógico y como una actividad recreativa le podríamos decir para que el niño el joven el adulto pueda distraerse pueda disfrutar, pueda participar, pueda tener amigos pueda socializarse más a través de esta actividad que digo.</p> <p>MR: Y la importancia del juego en la recreación y el tiempo libre y ocio.</p> <p>MT: Bueno hay que hay que definir tradicionalmente el juego era recrearse.</p> <p>MR: Claro</p> <p>MT: Pero, los estudios han determinado que el juego es una parte de una actividad recreativa, la actividad recreativa puede ser cultural, puede ser social, puede ser de diferentes naturaleza y el juego es una naturaleza más para la actividad recreativa como puede ser la actividad deportiva también el deporte no es competencias el deporte es recreativo, cuando nosotros olvidamos reglas olvidamos marcadores, a lo mejor apostamos un vaso de cerveza o apostamos una cola o apostamos un refresco, entonces la actividad deportiva queda a un lado y viene la parte social de la recreación a actuar en el juego.</p> <p>MR: Y en las relaciones, la importancia del juego en las relaciones interpersonales familiares y amigos.</p> <p>MT: Es fundamental, si no jugaste con tus hijos o si no juega con tus hijos prácticamente ha perdido todo los años de tu vida, la relación social, no, ahí se va forjando la familia porque, porque el juego le permite unificar los lazos familiares, yo me recuerdo que en los momentos que he tenía la posibilidad de jugar salíamos con una pelota o salíamos al campo o a la playa o a la piscina, y hacíamos actividades de juego conjuntamente con los hijos, papá mamá, hijos entonces eso es fundamental en la relación y, y cuando se sale del ámbito familiar, el grupo de amigos, de familia de los amigos, los chicos de barrio, entonces se va ampliando la esfera social cómo se va ampliando la relación de movimiento.</p> <p>MR: Como que uno recuerda más a los amigos con los que jugaba, no.</p> <p>MT: Cuando se ha jugado.</p> <p>MR: Sino.</p> <p>MT: Si, si efectivamente</p> <p>MR: Tiene mayor aprecio a, a esas personas.</p> <p>MT: Mayor aprecio por ejemplo cuando se hacía las famosas picardías que eran juegos que era un poquito subido de tono, Jugarle una broma en son de Juego a los amigos, no, golpear la puerta y salir corriendo.</p> <p>MR: Corriendo.</p> <p>MT: Ohooo</p> <p>MR: Eso Era típico</p>	<p>Tema 3</p>

<p>MT: O llevarse los tapones de la luz y dejar sin luz a la casa o entrarse a una huerta a, entre comillas a robar frutas.</p> <p>MR: Se le robaban los mangos, je je je.</p> <p>MT: Entonces esas era actividades permitidas si le podemos decir así que no eran fracasias, porque, porque eran las travesuras de los niños de los jóvenes que nos llevaban hacer esas esas acciones sin ningún tipo de, de mala intención o de, de causar daño a otra persona.</p> <p>MR: ¿Es diferente la función que cumple hoy en día el juego, la sociedad tradicional tenía muchos roles claros, los niños jugaban por algo, para algo y hoy juegan para lo mismo o juegan para otras cosas?</p> <p>MT: El niño ya no juega.</p> <p>MR: Ya no juega, no.</p> <p>MT: El niño ya no juega, ha perdido ese ese interés, el juego porque, la tecnología le ha consumido al niño, el niño a los dos años al año ya le están dando los padres un teléfono y vaya si ya saben manejar un teléfono.</p> <p>MR: Como el otro día le contratan a mi esposa una persona y dice, pero yo quiero que ya le hagan dice y le hagan con música de ahora música actual dice, ya mi hijo tiene 6 años y ya, esa música infantil como que ya no le llama la atención, si se da cuenta quiénes están influyendo en ellos los padres mismo también.</p> <p>MT: Los padres mismo sí porque la educación del hogar ya se ve también sujeta a influencias de afuera, entonces ya no es responsabilidad del padre, antes si había una televisión en la casa era un milagro ahora.</p> <p>MR: Todos estábamos ahí.</p> <p>MT: Una televisión en cada cuarto tienes, tienes juegos en cuarto del niño, juegos en el cuarto de la niña, las niñas ya no juegan con muñecas, las muñecas las tienes de adorno, etc, etc, etc. Así va pasando la vida.</p> <p>MR Sí.</p>	
<p>MR: ¿El juego motor educa?</p> <p>MT: Demasiado educa y educa bien.</p> <p>MR: ¿Y qué educa el juego motor?</p> <p>MT: La personalidad, la conducta, la sociabilidad, y el movimiento creo que son las partes fundamentales de la Educación porque cuando hablamos de educación del movimiento estamos viendo que no es solamente el juego que se mueve si no se trabaja los sentidos, no cierto, si no puedes oír un ritmo si no puedes marcar un paso si no puedes coger un compás, entonces tú no estás educando ese movimiento y para todo eso tienes que utilizar los sentidos ver oler oír sentir y hablar entonces los 5 sentidos en el movimiento son fundamentales.</p> <p>MR: ¿En qué etapa de la Educación resulta más, de mayor interés trabajar el juego motor?</p> <p>MT: Bueno dentro el desarrollo de los juegos motores hay diferentes etapas, en la etapa inicial hasta los 2 años de edad tenemos que ver el tipo de juego el, el con que juega, el objeto que el niño lo está teniendo en sus manos para que le explore a ese objeto y sepa que es, es lo que es ese objeto y qué puede hacer ese objeto no cierto el con qué, luego tenemos el, el segundo espacio en él para que el juego llegarle a conocerle al juego como un proceso ya definido que tenga un objetivo que sea el que le lleve a lograr algún éxito, por ejemplo, si decimos vamos a jugar a los perros y venados, cuál es el objetivo, el objetivo es capturarlo al venado, no cierto.</p> <p>MR: Claro</p> <p>MT: Capturarlo al venado, pero cuál es la idea de este juego, la idea de ese juego qué es la persecución.</p> <p>MR: Persecución.</p> <p>MT: Entonces que desarrolla a través de la persecución, la velocidad, la resistencia y la fuerza, entonces está desarrollando tú las capacidades físicas a través de juegos, el juego motor en este aspecto, en este caso se vuelve un agente que nos permite desarrollar de tal o cual capacidad física y no solamente las capacidades físicas, sino las capacidades sensoriales, también, no cierto porque a través de eso podemos ubicarnos, a través de eso podemos pensar, a través de eso podemos corregir o darle un giro a la intencionalidad que nosotros tenemos sobre la idea del juego.</p>	<p>Tema 4</p>

MR: Pero usted cree que en toda la etapa de la Educación podría ser Indispensable enseñar el juego motor.

MT: Bueno....

MR: En inicial como usted decía inicial, porque ahora cambiaron la denominación antes se llamaba Prescolar ahora se llama a la Inicial, La Educación Básica.

MT: Inicial 1, Inicial 2, Básica, Bachillerato,

MR: Bachillerato.

MT: Eso en el Sistema Educativo, no, si nosotros hablamos en la etapa del desarrollo de las personas que dentro de la psicología vemos que tenemos una etapa inicial.

MR: Inicial....

MT: Etapa de, de pre niñez, otra de niñez, de la pre juventud, de la juventud, Etc, etc, etc. No cierto, entonces esos ciclos vitales son fundamentales, tradicionalmente se creía que el juego era exclusivamente para los niños, y el juego es para todos, juega el niño, juega el joven, juega el viejo, porque el juego en la persona adulta le ayuda a desarrollar su movilidad, entonces hay que dosificar las cargas, los esfuerzos para que se pueda realizar un juego que sea interesante para el adulto, para el niño, para el joven.

MR: Para cada edad.

MT: Para cada edad el mismo juego puede ser aplicado.

MR: Lo que le cambia es la intensidad

MT: Cambia las intenciones, cambia el volumen, cambia la carga, cambia las reglas y el juego puede desarrollarse en las diferentes etapas.

MR: ¿Considera importante que los educadores se formen en el juego motor?

MT: Debería ser, en especial para el docente especializado, no, y el docente general indudablemente qué este, antes nos formábamos de docentes y aprendíamos todas la didáctica y las metodologías y la pedagogía, porque para ser docentes, para ser profesor, yo fui profesor bachiller, entonces nosotros aprendimos didáctica de Educación Física, didáctica de castellano, didáctica de matemáticas, didáctica de ciencias naturales con sus respectivas metodologías, no cierto, entonces salíamos unos profesores por lo menos en los papeles bien formados.

MR: Bien formados claro.

MT: Pero la experiencia la íbamos ganando cada año en la institución educativos, pero teníamos los conocimientos suficientes para poder aplicarlos en la institución.

MR: ¿El juego como contenido o como metodología?

MT: Hay las dos situaciones.

MR: Las 2....

MT: Hay las 2, hay el juego como contenido, por ejemplo, hablamos de juegos populares.

MR: Populares.....

MT: Vamos a conocer los juegos populares este es el contenido y como metodología vamos a utilizar el juego para aprender que, a cantar, a bailar, etc, etc, etc. Entonces el juego como metodología tiene una significación y como contenido tiene otra significación, Pero los dos pueden estar complementados dentro de un objetivo, de un proceso de aprendizaje.

MR: ¿Otros valores asociados al juego motor?

MT: Honestidad, honradez, la sinceridad, el respeto, la disciplina, el orden, bueno hay una, una chorrera de valores.

MR: Valores.....

MT: Que están inmersos ahí, a lo mejor en procura de un juego puede ir direccionado a un valor determinado, si se puede orientar un juego hacia el

<p>que tú quieras conseguir.</p> <p>MR: Si, sí, sí.</p> <p>MT: Como objetivo para desarrollar un valor.</p> <p>MR: Claro.</p> <p>MT: Por ejemplo, cuando no queremos hacer trampa en una competencia, que estamos desarrollando, la honestidad. Entonces, qué es lo que tenemos que hacerle conocer al niño, las reglas, hasta aquí es lo permisible y de aquí para acá no es lo permisible entonces tú vas a estar, tú dices que tienes 6 años vas a jugar con los de 6 años, pero si dice que tiene 7 años y quieres jugar con los de 9 años entonces ahí está haciendo ya la trampa, no, al revés si dices que tienes 7 años, 5 años si quieres jugar con los de 7 años sabiendo que tú tienes 7 años, entonces ahí está haciendo la trampa.</p> <p>MR: Muy bien.</p>	
<p>MR: ¿En qué se asemeja el juego motor y el deporte?</p> <p>MT: Bueno es, explícitamente están ligado, no, el juego motor, el deporte, el deporte, los deportes depende de la clasificación que tú lo tomes, hay deportes juegos, no, que prácticamente son los de conjunto, hablamos del balonmano, baloncesto</p> <p>MR: fútbol...</p> <p>MT: fútbol,</p> <p>MR Básquet....</p> <p>MT: De futbolito y de todas sus manifestaciones, no cierto, eso como deportes, deportes juegos motores, en las carreras competitivas, no son juegos porque tú no vas a las olimpiadas a jugar una carrera de 100 metros.</p> <p>MR: Pero se llaman juegos olímpicos.</p> <p>MT : Claro, pero si tú vas a jugar a las cogidas, a quién gana, quién me gana, quién corre más etc, etc, entonces vas desarrollando esa situación, por eso digo que están intrínsecamente están unidos lo que le separa es una cuerda muy frágil que en cualquier momento se rompe y se lanza hacia uno de los dos lados, el juego empieza a la competencia y en la competencia ya no juega, en la competencia tiene que prepararse, tienes que entrenarte, tienes que prometer, tienes que superarte, tienes que esforzarte etc, etc, y ganar, llegar a la victoria, porque aquí ya no te admite en segundo lugar, así es ganar o ganar, pero en el juego no te interesa eso.</p> <p>MR: Si gana o pierde, lo que interesa es participar.</p> <p>MT: Claro.</p> <p>MR: ¿En qué se diferencia el juego motor y el deporte?</p> <p>MT: La diferencia que podríamos decir de que el motor, que el deporte ahí está ahí reglado y el juego motor está reglado, pero con las reglas más variables, si quieres jugar fútbol tú no puedes jugar si no es 11 contra 11.</p> <p>MR: Y con zapatos....</p> <p>MT: Y con zapatos de pupos.</p> <p>MR: Y con los....</p> <p>MT: Hacíamos.</p> <p>MR: Y el tamaño de los Pupos.</p> <p>MT: Tamaño de los pupos, la cancha tiene que ser reglamentada, tienes que tener árbitros, tienes que tener uniformes, pero el juego motor, puedes jugar un fútbol callejero.</p> <p>MR: Hasta sin zapatos...</p>	<p>Tema 5</p>

MT: Sin zapatos, 3 a 3, etc, etc, cómo juega el ecuavoley, pones una cuerda y una pelota de cualquier tipo y te sirve para jugar ecuavoley.

MR: Sí, sí, sí

MT: Entonces no tienes restricciones acá, pero cuando tú haces deporte, deporte, estás restringidos a lo que se puede y lo que no se debe hacer.

MR: Si la pantaloneta no es del mismo color, no se puede jugar.

MR: ¿Es el juego motor el hermano pobre el hermano rico el deporte?

MT: Yo creo que es el rico.

MR: El hermano rico.

MT: El hermano rico porque en ese juego tu desarrollar tus capacidades, desarrolla tus destrezas, y desarrolla tus habilidades, tanto motora como socio afectiva y estos lo vienes a aplicar acá, aparte que el conocimiento aprendes aquí en el juego motor.

MR: Claro

MT: En el deporte ya no aprendes reglas, en el deporte aplica reglas.

MR: ¿Usted cree que el deporte acabará con el juego motor?

MT: No,

MR: No.

MT: No, no, el juego motor es la base, ahí se fabrican los deportistas, en el juego motor se fabrican los deportistas.

MR: Imagínese si practicamos juegos motores en todo el Ecuador, cuántos deportistas no tendríamos, no,

MT: Si tuviéramos.

MR: Y no contaditos como ahorita.

MT: Si tuviéramos profesor de Educación Física en todas las escuelas, sería fabuloso, no cierto.

MR: Jajajaja sí, sí, sí....

MT: Y si el docente cambiará el criterio para trabajar más con el alumno, y no dejar que los papás o la tecnología trabaje más con el alumno, no cierto, el proceso de aprendizaje tiene que ser en la escuela, ahí tiene que el alumno aprender, entonces el docente tiene que cambiar el rol, a no ser un enseñante, si no ser un guía.

MR: Un guía....

MT: Un orientador....

MR: Para que el niño aprenda.

MT: Para que el niño aprenda lo que él quiere aprender, los programas de estudio son simplemente, son la guía que el maestro tiene que adecuarlos y adaptarlos a las realidades del sistema en sus instituciones educativas.

MR: Exacto, imagínese a veces ponían este, para las de octavo, carreras en pista, no tengo pista en mi colegio.

MT: No hago,

MR: No hago....

MT: Puedes hacerlo en otra parte,

MR: Exacto.

MT: En otro ambiente, en otro lugar, esa es la capacidad que tiene que tener el docente.

MR: El docente. No tengo piscina, no hago no enseñó a nadar....

MT: No puedo hacer nadar.

MR: Puedo llevarlo a....

MT: Al frente, al frente tengo mi río, tengo mi lago, mi Laguna, y si no tienes eso....

MR: Una piscina.

MT: Tienes un pozo dónde cae agua, experimentar con el agua las sensaciones que, qué, es sentir el agua fría, el agua caliente, sentir un chapuzón de agua, sentir que te lancen un lavacarazo de agua, entonces son sensaciones van hacer cambiar el criterio y el conocimiento de lo que piensas del agua, el agua no es solamente para nadar, y no se puede nadar solamente en piscina, para jugar no necesitamos una piscina, necesitamos una lavacara de agua para jugar con agua.

MR: Jugamos carnaval ahí.

MR: ¿Existen valores que el uno contenga y el otro no?

MT: No, en los dos se desarrolla valores, y en el deporte yo creo que con mas, más fuerza tienen que darse esos valores, el deportista tiene que ser un cúmulo de valores, de honestidad.

MR: También depende del entrenador, en el deporte depende del entrenador.

MT: Depende sí, bueno en la actualidad ahora nos dice ganar o ganar, pero hay que ganar con las cartas sobre la mesa, no, hay que ganar limpiamente entonces cómo si ahora quieren que le entregué la medalla de oro a Jefferson Pérez después de 8 años o de 12 años no sé cuántos no me recuerdo en esta olimpiada, Pérez ganó la medalla de plata, ningún oro le va a satisfacer a él.

MR: No pues, ya en ese tiempo ganó esa medalla y así....

MT: En ese tiempo gano esa medalla y a los 8 años salga, no, no eso ya es, no siguen la conciencia del deportista tiene que estar escrito sí actuó con dopaje o no.

MR: ¿Existen valores negativos que el uno contenga y el otro no?

MT: Sí, hay un valor que se pueden estar mucho en, en este tipo de actividad y es el egoísmo, es un valor fundamental pero negativo.

MR: ¿En el deporte o en el juego?

MT: En el deporte y en el juego motor, porque, porque el egoísmo te lleva a ti sólo a ganar si tienes que hacer cualquier cosa para llegar primero.

MR: Porque es verdad hay niños que juegan, juegan no como deporte si no como juego y siempre quieren ganar.

MT: Siempre quieren ganar, esa es la situación, no, no es malo ganar.

MR: Y hacen hasta trampa para ganar.

MT: No es malo ser ganador, no cierto.

MR: Pero si lo hace limpiamente no.

MT: Si más bien el niño sea un ganador sí, pero la diferenciando, ganamos limpiamente, jugamos limpiamente

MR: Exacto

MT: Y reconocemos al que ganó, no cierto si es mejor va a ganarnos todas las veces, pero si yo me esfuerzo yo también tengo la posibilidad de

<p>ganar, entonces en el juego motor tienes que conseguir esa situación.</p> <p>MR: Claro.</p> <p>MT: El niño tiene que aprender a superar esa situación, por eso aquí caería bien en diferenciar lo que es el deporte formativo y lo que es el deporte competitivo, entonces hay largas diferencias entre los dos a pesar de que los dos tienen una sola razón... la victoria, pero cada uno busca de diferente forma.</p>	
<p>MR: ¿Considera usted que algunas culturas dan más importancia al juego motor que otras?</p> <p>MT: Cómo</p> <p>MR: Considera que algunas culturas, o algunos países, algunas ciudades algunas regiones dar más importancia al juego motor que otras</p> <p>MT: Yo creo que sí, en especial en los países más desarrollados,</p> <p>MR: Pero aquí, aquí en Ecuador.</p> <p>MT: Aquí en el Ecuador lamentablemente no se está dando esa importancia.</p> <p>MR: No, no porque en la sierra este más.....</p> <p>MT: Sí, no es que en la sierra haya más y mejores posibilidades, no, eso lo vemos porque es nuestra propia idiosincrasia la que está actuando en ese momento y el juego ha dejado de ser fundamental, el juego motor ha dejado de ser fundamental.</p> <p>MR: En todo el Ecuador....</p> <p>MT: Ahora en todo el Ecuador no vamos a especificar, no, a lo mejor si vemos por ejemplo en Galápagos, porque estamos lejos del continente ellos también están inmersos a través de la tecnología y en las mismas situaciones que se dan en Galápagos se dan en todo el país, no, entonces no es ese el, en la situación por la que se puede atravesar.</p> <p>MR: Creo que son los indígenas lo que más mantienen esas culturas de hacer sus juegos.</p> <p>MT: No podría decir porque en los indígenas también se ve eso.</p> <p>MR: La gente se escapa, no.</p> <p>MT: Esos cambios trascendentales acá, el niño indígena ya no está en el campo, el niño indígena está ya en la ciudad, y en la ciudad acogido los hábitos de ciudad, entonces son muy pocos los que se quedan en el campo y siguen practicando sus costumbres las costumbres las han perdido, si se pierden las costumbres se pierden los juegos, si se pierden las costumbres se pierden las comidas la alimentación, ahora el niño ya no come papas cocinadas ahora come papas fritas, no cierto.</p> <p>MR: Sí, sí, sí.</p> <p>MT: Queda así.</p> <p>MR: Es la verdad.</p> <p>MT: Es la verdad el niño ya no come el mote con chicharrón, el niño ya come la papa frita con la salchicha.</p> <p>MR: La salchipapa.</p> <p>MT: La salchipapa, entonces esas son cosas, el niño ya no toma agua de vertiente, ahora toma cola o toma un refresco con colorante y se acabó.</p> <p>MR: Si, no quieren agua.</p> <p>MT: Entonces....</p> <p>MR: O quieren jugo, no quiere un jugo, no les gusta el jugo</p> <p>MT: Esas son las cosas que se van perdiendo, ahora al niño del campo hay que enseñarle a que coma las cosas tradicionales, porque él ya se ha</p>	<p>Tema 6</p> <p>El idioma Quichua no tenía escritura solo era oral.</p>

hecho una persona de, de la ciudad y quiere hacer las cosas que hacen en las ciudades.

MR: ¿Considera que existen modelos diferentes en la transmisión del juego motor entre una cultura y otra?

MT: Sí, sí, sí definitivamente las transmisiones orales son las que se han dado en más países en América hablando de la cultura indígena se han dado los conocimientos orales no es así en los países más antiguos por ejemplo egipcios chinos, no cierto ellos tuvieron desde un inicio una escritura y pudieron transmitir esa cuestión, lo que no pasa acá con el indígena de América.

MR: Por eso creo que no han perdurado esos juegos.

MT: No han perdurado y no hay rasgos de juegos que sean autóctonos de los indígenas por lo menos aquí en el Ecuador no se conocen que sean juegos, hay un programa que hace el Ministerio del deporte...

MR: Si vi, que hay un programa aja que decía de juegos autóctonos....

MT: Juegos autóctonos, pero no son juegos autóctonos.

MR: Porque no se practican de la...

MT: Juegan vóley, juega fútbol, juegan básquet, juegan pelota nacional y creo que hacen un concurso de flecha de tiros de precisión y puntería.

MR: Y eso no era juegos, eso era actividades....

MT: Actividades para sobrevivir....

MR: Para sobrevivir exactamente.

MT: Entonces, no tuvieron el concepto claro de lo que es no, y generalmente se, la gente habla mucho de qué son los cómo es esta palabra no es tradicional ni autóctono, te ubicas esta palabra que hablan los indígenas.

MR: Es que ellos tienen un dialecto.

MT: No es que no es una palabra muy trillada y por trillada ya se me ha olvidado, bueno pasemos a la.....

MR: No importa después me la... dice.

MT: Repítame la pregunta

MR: ¿Considera que existe modelos diferentes entre la transmisión del juego motor entre una cultura y otra?

MT: Sí, son modelos diferentes dependiendo....

MR: De que, si uno tiene escritura, otros no tienen escritura

MT: La cultura que tenían cada una de las sociedades en las que estaban desarrollándose esas actividades, no, cómo sabemos que el lenguaje oral fue una forma de transmitir los conocimientos pero el lenguaje oral puede haber cambiado de generación en generación y desvirtuado así el concepto original, lo que no ocurre cuando un documento, cuando existe un documento escrito, a través de un lenguaje escrito, de un idioma escrito, entonces ese se va manteniendo a pesar de que en los años también puede haber tenido sus variaciones pero llega con mayor fidelidad hacia el destino.

MR: Muy bien,

MR: La permeabilidad geográfica y su relación con el juego motor.

La permeabilidad geográfica por ejemplo la gente que vive allá arriba en la montaña y cómo no se pueden desplazar de la montaña, ellos como que sus juegos los mantienen ahí, usted cree que aquí también pasa lo mismo.

MT: Bueno más bien, yo creo que no, el intercambio se ha dado en la cultura nacional se ha dado de productos, de tradiciones, de juegos, de lenguajes, no, de oralidades, de escrituras, no, por ejemplo, amorfino del Guayas es diferente al amorfino de Manabí.

MR: Sí.

<p>MT: No cierto.</p> <p>MR: Sí, sí, sí</p> <p>MT: O de los Ríos, es lo mismo que él, el juego de.... el ratón y el gato, no cierto, ese ha tenido una permeabilidad muy notoria porque el ratón y el gato en Guayaquil en Quito en Manta, en Cuenca, en el Oriente en cualquier parte se lo juega de la misma manera, entonces ese juego ha sido transmitido, de unos a otros, en un espacio a otro, con pura claridad.</p>	
<p>MR: ¿Cree usted que las políticas de gobierno se interesan por el ámbito del juego?</p> <p>MT: Lamentablemente han perdido toda la iniciativa en esto, no solamente del juego sino de lo que es la base del desarrollo motor de los niños, la Educación Física, la Cultura Física entendida como Educación Física, Deportes y Recreación, como procesos para aprender en las instituciones educativas.</p> <p>MR: ¿Existen iniciativas de apoyo regional nacional o supranacional?</p> <p>Aquí en... Por ejemplo, en España Iniciativa supranacional qué es como internacional están haciendo de los juegos tradicionales Una asociación de España, de Francia y de Italia, busca de cada región, de la región de Aragón sus juegos tradicionales para meterlos en la asociación y hay reuniones y hay presidente Tesorero todo.</p> <p>MT: Sí es lo ideal aquí ni entre los profesores Educación Física podemos ponernos.</p> <p>MR: De acuerdo.</p> <p>MT: De acuerdo.</p> <p>MR: Porque se meten por todo y creen que son....</p> <p>MT: Claro.</p> <p>MR: La divina cosa ahí....</p> <p>MT: Y el estado no propicia, en este campo no propicia por ejemplo que el estado propusiera que una asociación de profesores funcione normalmente entonces sería una cosa positiva porque entre asociaciones de profesores podrían capacitarse, buscar mejoras para la profesión, pero si tenemos una situación que el propio ministerio, que esta actividad no está ni en el ministerio de deportes.</p> <p>MR: Ministerio de Educación.</p> <p>MT: Ni en el Ministerio de Educación.</p> <p>MR: Ministerio de Educación...</p> <p>MT: Esta botado, el Ministerio de Educación quiere manejar el currículum, el Ministerio del deporte quiere manejar el currículum deportes recreación, Pero en resumidas cuentas no hacen absolutamente nada, más bien lo que se hizo hasta el 2012 hasta el momento ha quedado....</p> <p>MR: Parado.</p> <p>MT: Desplazado a segundo orden.</p>	Tema 7
<p>MR: ¿Usted se ha sorprendido por la similitud de juegos entre regiones países o continentes?</p> <p>MT: Si hay muchos juegos que podríamos llamarlos que son juegos universales, no, y que han tenido pocas variaciones en las diferentes sociedades y esas variaciones sean dados de acuerdo a la necesidad que han tenido las sociedades de orientar ese juego o esa actividad hacia un beneficio común, no, es importante por ejemplo en, en ver por ejemplo nuestro famoso ecuavoley, no cierto es una parte, es una derivación del....</p> <p>MR: Del juego del voleibol.</p> <p>MT: Del voleibol, no, el voleibol es un juego universal como deporte, pero como juego puede tener muchas variaciones y una de esas variaciones llegó acá.</p> <p>Como te decía también él jeny, llego al Ecuador, Un juego muy típico de acá de la provincia de Manabí es el juego del jeny, que es una especie de béisbol criollo, no, y también por ejemplo en argentina tienen un deporte que se llama pelota al cesto en donde el equipo de 6 jugadores tiene un solo cesto para encestar, entonces son situaciones que en las sociedades se van conformando para satisfacer las necesidades que tienen su comunidad por el movimiento.</p> <p>MR: Eso quiere decir qué responde a causas evidentes o puede asociarse la evolución paralela natural del ser humano.</p> <p>MT: Sí obviamente, el hombre lo va asociando a sus necesidades.</p> <p>MR: Necesidades....</p> <p>MT: Y cuando el hombre cree que en la actualidad que ya no es necesario el movimiento vemos con mucha pena el crecimiento de la, de los porcentajes de obesidad ya en niños de...</p> <p>MR: Enfermedades....</p> <p>MT: Cómo enfermedades, no, la obesidad ha crecido tanto en nuestro país aquí en Ecuador ya se detectan casos de obesidad en la escuela, no.</p> <p>MR: Si, si, sí.</p> <p>MT: De los 4 años 3 años de edad ya hay niños obesos porque no han hecho actividad física o porque simplemente no juega.</p>	Tema 8
<p>MR: Son el ámbito del trabajo el ámbito ritual los únicos que explican el origen del juego motor o ¿hay otros?</p> <p>MT: No creo que más adentro de esos ámbitos, el ámbito que ha desarrollado es la familia, la familia desarrollado mucho el juego motor o la actividad motora en especial por lo menos cuando fuimos educados tradicionalmente hacíamos labores en la casa entonces la actividad motora era básica y fundamental, por ejemplo cuando aprendimos a lavar ropa, cuando aprendimos a planchar cuando aprendemos a cocinar cuando aprendemos a limpiar la casa entonces son actividades motoras, y yo me recuerdo cuando jugamos a los caballitos con la escoba entonces nace en esas situaciones en el hogar, en el hogar se van forman y esas son compartidas en la escuela, en la escuela se unen varios hogares y salen otras ideas salen otras actividades que se van aprendiendo entre en comunidad con los niños, ese no es un aprendizaje que te da la escuela sino es un aprendizaje que te da la comunidad a la sociedad, no, ese es el aprendizaje oculto lo que no está en el papel en el programa.</p> <p>MR: ¿Cuál considera que tiene más importancia, el ámbito del trabajo, el ámbito ritual o el que usted me decía el ámbito familiar?</p> <p>MT: El familiar porque se desarrolla más los valores y en los otros ámbitos ya vienen hacer una aplicación de lo que es tu hogar tú reflejas en la sociedad y reflejas en tu trabajo, si en el hogar eres haragán en el trabajo también eres haragán, si en el hogar eres un ocioso, en el trabajo también eres un ocioso.</p> <p>MR: Así es.</p> <p>MT: Si haces con buena voluntad en tu casa, ayuda en tu trabajo, trabaja bien y la remuneración que tiene es ganada con satisfacción.</p> <p>MR: ¿Los tipos de juego están en concordancia con su origen?</p> <p>MT: Depende los tipos de juegos que se estudie cómo se los vaya a....</p>	Tema 9

MR: clasificar, por ejemplo, se tenía una clasificación

MT: Una clasificación, tantas clasificaciones hay como autores de....

MR: Sí, sí, sí hay bastantes....

MT: Sobre juegos, nosotros en el proyecto con Alemania desarrollamos una teoría la teoría de los juegos en donde tomamos una clasificación o creamos una clasificación adecuada a nuestra idiosincrasia, a nuestro programa de estudio, no, entonces en esa clasificación, la clasificación básica viene hacer los juegos grandes y los juegos pequeños, los juegos pequeños y su clasificación juegos nuevos juegos autóctonos y tradicionales y en otros son los juegos pre deportivos, juegos deportivos, los juegos con algo sobre algo, etc., etc, etc, entonces ,no, ahí se va dando el desarrollo psicomotor qué tiene que contemplar cada uno de esos juegos y la secuencia que tiene en el proceso de aprendizaje de los juegos que inicia en edades tempranas va modificando y llega a una tecnificación cuando terminas ya un bachillerato.

MR ¡Muchas gracias!