

Juego tradicional y escuela. Recursos pedagógicos

Pere Lavega Burgués¹

Resumen

La incorporación del juego deportivo tradicional en la escuela ofrece al profesor de educación física un abanico extraordinario de posibilidades para poner en valor la motricidad en relación a rasgos distintivos de la cultura local. Se trata de prácticas motrices caracterizadas por una riqueza motriz (reglas originales, variedad de relaciones o redes de comunicación motriz, variedad de formas de usar el espacio, variedad de maneras de finalizar la partida y de criterios temporales, variedad de manipulaciones de objeto) y por una riqueza social y cultural (variedad de protagonistas según edad, género y condición social, variedad de zonas, variedad en el calendario de práctica, variedad de maneras de obtener objetos de juego y formas de construcción). Texto y contexto, lógica interna y lógica externa, riqueza motriz y riqueza sociocultural convierten al juego deportivo tradicional en una sociedad en miniatura depositaria de signos, símbolos, significados y valores de la cultura local. Lejos de ser manifestaciones motrices de segunda categoría, este tipo de prácticas permiten aplicar una auténtica pedagogía de conductas etnomotrices, al hacer uso del juego deportivo tradicional en su condición de patrimonio cultural mundial. Diferentes investigaciones apoyadas en la etnomotricidad (relación del juego motor con la cultura) han identificado sus potencialidades pedagógicas, entre las cuales destacamos: la transmisión oral del conocimiento entre personas de diferentes edades; el predominio de las situaciones sociomotrices ante las psicomotrices, es decir la exaltación del diálogo social y encuentro con los demás; la supremacía de situaciones motrices sin contabilización en el resultado ante las que distinguen a los protagonistas entre

¹ Profesor INEFC (Universidad de Lleida, España). Grupo de investigación en juegos deportivos (GREJE). plavega@inefc.udl.cat

XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física y contextos críticos
Departamento de Educación Física
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación
Universidad Nacional de La Plata

ganadores y perdedores; la sostenibilidad o trato respetuoso de los espacios y materiales de juego.

En esta ocasión se muestran algunas estrategias y recursos pedagógicos centradas en una experiencia pedagógica realizada en el pueblo de Horta de Sant Joan de Cataluña (España).

➤ **Introducción**

El juego tradicional lejos de ser una manifestación biológica, corresponde a un grupo de prácticas de naturaleza social, ya que responde a la convención o acuerdo que establecen sus protagonistas al pactar las reglas o condiciones en las que van a participar. Se trata de un contrato social, una auténtica escuela de socialización (Etxebeste, 2000; Lavega, 2007), donde el practicante se familiariza con los códigos, usos y maneras de actuar en sociedad. El juego tradicional se comporta como una sociedad en miniatura (Parlebas, 2001); entrar en juego es entrar en sociedad (Parlebas, 2005), reconociendo que la motricidad que se desencadena en cada juego es una etnomotricidad, ya que las formas y los contenidos de las acciones motrices que se protagonizan están íntimamente relacionados con las características de la cultura que las acoge.

El término etnomotricidad corresponde al *“campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en qué los han desarrollado”* (Parlebas, 2001:227).

Des de esta óptica cada juego establece su propio código de acción que a la vez otorga a cada situación ludomotriz su originalidad e identidad. Todo juego tradicional inventa y propone un universo de acción particular que impone al jugador una forma específica de intervenir, ciertas maneras de relacionarse con los otros jugadores, con el espacio, con los objetos y con el tiempo. Estas formas de acción motriz y relaciones internas propias de todo juego corresponden al concepto de lógica interna. De modo que cada juego deportivo en su condición de sistema praxiológico (Lagardera y Lavega, 2003^a) dispone de una lógica interna distintiva y propia.

Parlebas (2001) define este concepto de lógica interna como *“sistema de los rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que comporta para la realización de la acción motriz correspondiente. Las características de la lógica interna vienen dadas por la propia definición de la acción motriz y están ligadas al sistema de obligaciones impuesto por las reglas del juego deportivo(...) La lógica interna impone un sistema de*

obligaciones que influye y orienta intensamente las conductas motrices de los jugadores” (p. 302 – 304)

La praxiología motriz o ciencia de la acción motriz tiene por objeto de estudio desvelar las propiedades que constituyen la lógica interna de cualquier juego o práctica motriz. Además, esta disciplina clasifica el extraordinario abanico de juegos tradicionales en dominios de acción motriz o clases de experiencias motrices. Uno de los criterios empleados para elaborar esta clasificación es el de interacción motriz entre los protagonistas y origina cuatro clases de experiencias motrices: juegos psicomotores (sin interacción con otros jugadores), juegos de cooperación, juegos de oposición y juegos de cooperación-oposición. El otro criterio que emplea corresponde al de presencia o ausencia de incertidumbre del espacio en el que se interviene y origina dos categorías: espacio estable o inestable. Todas estas categorías combinadas a las anteriores originan un total de ocho dominios o familias de juegos.

Paralelamente, las condiciones sociales y culturales, las características de sus protagonistas, así como los significados y efectos relativos a los procesos de socialización que se desencadenan al protagonizarse en un juego corresponden a la lógica “externa”. Si bien estos aspectos (sistema sociocultural, Lavega, 2000) han de estudiarse para entender la lógica del juego en el seno de la sociedad que los acoge, se trata de cuestiones cuya naturaleza es sustancialmente diferente a los aspectos que contempla la lógica interna y por esto requieren estudiarse desde otro enfoque disciplinar. La etnología, la antropología o la sociología son las disciplinas más apropiadas para desvelar este tipo de cuestiones.

Texto y contexto, lógica interna y lógica externa, sistema praxiológico y sistema sociocultural, especificidad y transversalidad disciplinaria constituyen los principales ingredientes y a la vez los retos científicos a asumir cuando se plantea un estudio o incluso una aplicación contextualizada de los juegos tradicionales.

➤ **Inicio del proyecto educativo**

Cualquier persona que pretenda servirse de los juegos tradicionales para iniciar una experiencia pedagógica podría plantearse en una primera fase de intervención tres retos (Lavega, 2000):

- Pensar si se quiere realizar una experiencia esporádica o si se quiere dar continuidad a esa iniciativa
- Plantearse qué competencias y resultados de aprendizaje (objetivos) se quieren alcanzar.
- Identificar si previamente se ha realizado alguna experiencia en ese centro o en otras instituciones cercanas. En el supuesto de que no haya precedentes, entonces se sugiere iniciar acciones dirigidas a:
 - o Catalogar juegos tradicionales en esa zona a partir del uso de fuentes orales. Los propios alumnos podrían preguntar a sus abuelos y padres cuáles eran los juegos que realizaban en su infancia.
 - o Elaborar una descripción exhaustiva de cada juego, describiendo muy bien las reglas y también las condiciones en las que se realizaban (características de los protagonistas – según edad, género, condición social...-, momentos del año – fiestas, estaciones, momentos del día...-, espacios de juego – plazas, calles, eras...-, procedencia de los materiales – lugar de procedencia, manera de obtenerlos y de elaborar objetos de juego...-)
 - o Estudiar la lógica interna de esos juegos, así como de las condiciones socioculturales. Agrupar los juegos por dominios de acción motriz; identificar juegos con o sin contabilización del resultado; juegos con o sin material; juegos en espacios estables e inestables. Igualmente se pueden agrupar los juegos atendiendo al tipo de protagonistas (juegos de adultos, juegos infantiles, juegos mixtos; juegos masculinos, femeninos y mixtos; ...), a los momentos (juegos festivos, juegos sin calendario, juegos en invierno, primavera, verano, otoño); a los materiales

(juegos con objetos reciclados del entorno doméstico, del entorno natural...).

- o La información obtenida en el apartado anterior va a servir para identificar los rasgos distintivos más representativos de este tipo de prácticas motrices: predominio de juegos psicomotores o sociomotores; predominio de juegos con o sin contabilización del resultado; predominio de juegos con o sin material..., variedad de reglas (un mismo juego con nombres distintos y reglas parecidas; un mismo nombre respondiendo a juegos distintos...)

Diversos estudios (Etxebeste, 2001; Hernández Moreno et al., 2007; Lavega, 2006, Navarro, 2006; Nogués, 2000; Parlebas, 2003, 1988) confirman algunas de las siguientes propiedades de los juegos deportivos tradicionales:

1. **El placer del encuentro con los demás.** Predominio de la sociomotricidad ante la psicomotricidad. El placer de compartir experiencias motrices de interacción motriz. Se trata de juegos en los que es necesario intervenir con compañeros y/o con adversarios, de modo que el diálogo interpersonal aparece como el principal “idioma” de estas prácticas motrices. Este apartado es de gran interés para favorecer las relaciones y cohesión grupal entre alumnos que proceden de diferentes regiones o culturas .
2. **El placer de compartir y de competir.** En los juegos tradicionales infantiles existe un equilibrio o incluso un predominio de los juegos sin contabilización del resultado ante los que distinguen a los jugadores en ganadores y perdedores. Los juegos sin victoria están asociados a redes de comunicación motriz con estructuras originales, en las que un jugador puede pasar de ser compañero a adversario, de ir con un equipo a oponerse; también es posible identificar juegos en los que los roles se van permutando continuamente, e incluso juegos en los que no es posible diferenciar compañeros de adversarios. En cambio también se localizan juegos en los que se sabe cómo obtener la victoria ante los demás. Sin embargo los criterios que se emplean pueden ser muy

variados: finalización por puntos (puntuación límite); finalización por consecución de la tarea motriz (por ejemplo tras dar un número determinado de vueltas, de saltos, de lanzamientos...); finalización por tiempo (este criterio aparece en menor número de ocasiones); finalización combinando los anteriores criterios; finalización por otras causas externas.

3. **Sostenibilidad.** Una gran mayoría de los juegos tradicionales se realizan con objetos obtenidos del entorno cercano. Cualquier material puede llegar a transformarse en objeto de juego. Este apartado bien tratado es una excelente herramienta pedagógica para acercarse a conocer el entorno que nos rodea, a tratarlo con respeto y a poder activar acciones de reducir impacto, reciclar o reutilizar.

Con todas estas consideraciones se podría estar en condiciones de llevar a cabo experiencias pedagógicas muy variadas y todas ellas sumamente enriquecedoras. En este texto se sugiere que cualquier iniciativa educativa que se pretenda iniciar vaya orientada a la promoción de alguna de las competencias y saberes que se derivan del estudio de las propiedades de esos juegos. Se trata de poner en valor la etnomotricidad de esa zona, elevando el juego tradicional a la condición de patrimonio lúdico cultural. Desde esta perspectiva se puede plantear una pedagogía de conductas motrices (Lagardera y Lavega, 2003b, Ribas, 2008) basada en la etnomotricidad.

3 Estudio de caso. HortaJoc, una experiencia educativa y recreativa

A partir del marco teórico que aporta la praxiología motriz, y de las consideraciones indicadas anteriormente, en este texto se describe una experiencia educativa y también recreativa, realizada en el marco de la undécima edición de la escuela de verano FestCat de juegos tradicionales (Botey et al., 2007). En mi opinión, la descripción precisa y detallada de esta experiencia muestra las bases que fundamentan esta actividad y servir de modelo para otras posibles aplicaciones en el contexto de la educación física.

Esta experiencia se realizó en Horta de Sant Joan (Tarragona, España) en julio de 2007, dentro de la FestCat organizada por el Departamento de Cultura y Medios de comunicación a través del Centro de Promoción de la Cultura Popular y Tradicional Catalana y por la Universidad Rovira i Virgili. Con el nombre de Hortajoc! se propuso el reconocimiento del imaginario lúdico de los hortelanos localizándolo en los escenarios tradicionales dónde el juego tomaba protagonismo. En síntesis el proyecto Hortajoc pretendía dar a conocer una localidad, sus espacios, a través de sus juegos.

Esta iniciativa, encuentra su fuente de inspiración en experiencias previas similares, que han dirigido o en las cuales han participado diferentes miembros del equipo de coordinadores académicos de la Festcat:

- (1998) Conocer **Lleida en la época medieval a través de los juegos tradicionales**². Organizada por el Ateneo Popular de Ponent de Lleida y llevada a cabo por Antoni Costes y Pere Lavega con la participación, como monitores, de los alumnos del INEFC-Universidad Lleida. Se realizó una visita turística guiada por la Lleida medieval, mediante la localización de diferentes juegos tradicionales en zonas emblemáticas de la ciudad. Es decir, se partía de la lógica externa del juego tradicional (zonas de práctica) para mostrar las relaciones motrices y socioculturales que ofrecían los distintos juegos de la época.
- (1998) Cerca de doscientos alumnos de las escuelas de educación primaria de la comarca Pallars Sobirà del Pirineo Catalán participaron en un **encuentro de juegos en Ribera de Cardós**³. A partir de un trabajo de inventario de juegos tradicionales previo coordinado por Pere Lavega y Antoni Costes, se identificaron diferentes juegos con estructuras (lógica interna) variadas y también con aspectos peculiares en su contexto (lógica externa). Combinando ambos aspectos, texto y contexto, lógica interna y lógica externa, todos los

² Lavega, P. (2002). Jeux traditionnels et éducation. En J. Guibert y G. Jaouen, *Jeux traditionnels. Quels loisirs sportifs pour la société de demain?* (p. 81-116). Institut Culturel de Bretagne / Skol-Uhel ar Vro.

³ Lavega, P. (2005). (ed). *Jocs i Esports tradicionals, Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, Volum 3, Barcelona: Enciclopedia catalana.*

escolares, divididos en grupos de 10, fueron pasando por diferentes zonas del pueblo dónde se practicaba alguno de los juegos catalogados en esa zona.

- (2002) El Museo de Juegos Tradicionales de Campo –Huesca- y el INEFC de la Universidad de Lleida organizaron conjuntamente el **primer festival de juegos populares-tradicionales**, en la localidad Campo (Huesca) situada en el Pirineo Aragonés. Fernando Maestro y Pere Lavega, con la colaboración de 200 alumnos universitarios de educación física del INEFC-Universidad de Lleida, organizaron un gran encuentro; esta experiencia pedagógica fue dirigida a alumnos universitarios de ciencias de la actividad física y del deporte y también a 240 escolares de 11 y 12 años de las escuelas de la zona. El principal objetivo de esta actividad era conocer y reflexionar sobre las posibilidades educativas de los juegos tradicionales, a partir de una experiencia real entre personas de diferentes edades y procedencias.

- (2005) **Tradijoc**⁴ encuentro anual de los alumnos que cursan 1º de ESO (Educación Secundaria Obligatoria) de diferentes comarcas catalanas. Biel Pubill promovió este encuentro con el objetivo de dar a conocer al alumnado los juegos y deportes característicos de la zona, potenciando el hecho de practicarlos en los lugares donde tradicionalmente se practicaban –calles, plazas, río, ermitas...-. El encuentro, en el año 2012 llega a la octava edición, reúne cerca de 250 niños y niñas y se realiza, de forma itinerante, en las poblaciones de Flix, Mora de Ebro y Gandesa (Tarragona).

Por otra parte la consolidación de la escuela de verano FestCat, en sus nueve ediciones consecutivas, permitió al equipo de coordinación un amplio conocimiento de la actividad lúdica tradicional vivida en la comarca de la Terra Alta. A continuación se destacan algunas experiencias realizadas en esas ediciones y que también permitieron fundamentar y orientar esta actividad de Hortajoc:

⁴ Pubill, B. (2007) La tecnologia al servei de la tradició: els jocs tradicionals entre la teoria i la pràctica (p.44-51) en Lavega, P. y Pubill B. (ed). *Els jocs tradicionals: la recerca i la seva pedagogia*. Calaceit. Departament de cultura de la Generalitat de Catalunya.

- la propuesta de conocer los juegos de la comarca haciendo un recorrido en bicicleta por la Vía Verde⁵ –antigua vía de ferrocarril que la cruzaba-, y aprovechando el entorno natural y el medio rural para contextualizar los juegos, practicarlos y hacer una importante reflexión sobre la suya la lógica externa. La sostenibilidad o los oficios en la naturaleza han sido temas que han servido para mostrar la vinculación del juego con ese entorno natural.
- la introducción a los juegos medievales realizándolos en entornos históricos y patrimoniales reales, como fue la experiencia de la organización de juegos al casco antiguo del Valle-de-robles (2005)⁶ o en los espacios interiores del magnífico castillo de Miravet (2006)⁷
- la recreación, en la extraordinaria plaza del ayuntamiento de Horta, con una gran cantidad de juegos tradicionales recreando el conocido cuadro Juegos infantiles, de Pieter Bruegel⁸ pintado el año 1560.
- otra actividad muy enriquecedora durante estos años ha sido la búsqueda en las fuentes orales, facilitando al alumnado la formación teórica y práctica de cómo formular y realizar entrevistas, a los vecinos de la localidad de Horta y también de pueblos próximos como por ejemplo Prat de Comte, Arnes, Calaceit, Arenys de Lledó...

Todas estas iniciativas permitieron disponer de una extensa documentación que se complementó con la consulta de fuentes bibliográficas⁹ y otros

⁵ Pubill, B. (2006). La Vía Verda de la Terra Alta: un viatge per la senda dels jocs tradicionals en Lavega, P. y PUBILL, B. (ed.) *Els jocs tradicionals, una eina per aprendre, ensenyar i conviure* (p. 128-137). Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

⁶ Costes, A. Et al. (2005). *Vall-de-roures: jocs en un poble medieval. Jocs de pilota i trinquets*, en Lavega P. y Pubill, B. (2005) "Els jocs tradicionals: experiències, recursos i eines per a la seva aplicació". Universitat d'Estiu de les Terres de l'Ebre.

⁷ Costes, A. et al. (2006). Visió històrica dels jocs tradicionals. . Miravet, una fortalesa d'aventures! Jocs medievals, en Lavega P. y Pubill, B. (ed). *Els jocs tradicionals, una eina per aprendre, ensenyar i conviure*. Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

⁸ Lavega P. y Pubill, B. (2008). *L'escola catalana de jocs tradicionals i les noves tecnologies: entre la tradició i la modernitat en IRMU* (ed). "Els jocs tradicionals i les noves tecnologies". (p. 12-30) Mora de Ebre: Institut Ramon Muntaner

⁹ Alanyà, J.(2003). *Etnografia de la Terra Alta*. Edita Consell Comarcal de la Terra Alta. Amades, J. (1982). *Costumari Català. El curs de l'any*. Edicions 62. Barcelona.

materiales generados en programas de búsqueda promovidos por el CPCPTC¹⁰. Por este motivo, en estos momentos se está en condiciones de conocer con suficiente rigor los juegos tradicionales de la comarca Terra Alta y, en particular, de los juegos y las diversiones en el contexto festivo de la localidad de Horta.

3.1. Objetivos de Hortajoc:

Esta experiencia tuvo cuatro objetivos principales:

- Identificar a través de fuentes orales, juegos tradicionales representativos de Horta de Sant Joan practicados por diferentes grupos de población (según edad: niños, adultos; según género: masculino, femenino), considerando posibles anécdotas y condiciones socioculturales en qué eran practicados.
- Diseñar teóricamente un itinerario con juegos por las calles, plazas y otros lugares del pueblo dónde los habitantes realizaban o realizan juegos.
- Realizar juegos representativos de la localidad de Horta con los alumnos de la FestCat y los vecinos de la población, empleando diferentes espacios de esa localidad.
- Documentar y grabar con imágenes todo el proyecto con objeto de poder analizar su desarrollo y establecer criterios que sirvieran para aplicar esa experiencia en otras localidades

3.2 Participantes:

En cualquier proyecto de estas características, además de tener claramente definidos los objetivos que se pretenden conseguir y la idea de cómo se puede vertebrar la actividad, es fundamental saber con qué apoyo humano se cuenta. En el momento de diseñar Hortajoc sabíamos que el éxito de la iniciativa dependería, en buena medida, tanto de la capacidad que tuviéramos de plantear correctamente la finalidad del proyecto al alumnado inscrito a la FestCat, como de saber hacer llegar las expectativas y nuestro entusiasmo a los vecinos del pueblo. Los principales agentes que participaron fueron:

¹⁰ Nogués, P. (2000). *Jocs populars i tradicionals a la Terra Alta* (volums I, II i III). Resultat de les beques de recerca del Patrimoni Etnològic de Catalunya.

- Profesores coordinadores de la actividad: Pere Lavega, Fernando Maestro y Biel Pubill y el apoyo de dos fotógrafos –Quim Botey y Guillem Torner- para hacer el seguimiento audiovisual.
- Alumnos de la escuela de verano –un total de 24- encargados, junto con los profesores, de la recogida de información de juegos, la localización de espacios y la dinamización y práctica de algunos de estos juegos.
- Cinco grupos de informantes de la población con quien pudimos contactar gracias a la relación mantenida con los habitantes del pueblo en las distintas ediciones. También se contó con la implicación de diferentes colectivos y entidades del pueblo como por ejemplo el Ecomuseo, la Asociación de Mujeres, los miembros del Club de Birles (bolos), el Hogar de Gente Anciana o el grupo de música tradicional y gigantes de Horta.
- Más de 200 personas, habitantes en Horta, población infantil, jóvenes y adultos de ambos sexos, que el 19 de julio de 2007 nos acompañó y participó en las actividades organizadas por el recorrido por las calles de la localidad.

3.3 Procedimientos

3.3.1 Primeras acciones: formación teórica y contactos institucionales

Con el fin de enseñar al alumnado a hacer uso de las fuentes orales se programó una sesión teórica, dirigida por Carme Queralt -antropóloga del Museo del Montsià-, donde se aprendieron los aspectos principales que exige una entrevista –formales y prácticos- y se facilitaron criterios, ideas y recursos para su realización . Previamente se había mantenido una reunión con representantes de las principales entidades culturales y deportivas de la localidad para explicar el proyecto y pedir su implicación.



Fig.1 La antropóloga Carmen Queralt formando al alumnado en el uso de fuentes orales. (Autores: Pere Lavega y Biel Pubill)

3.3.2. Identificación a través de fuentes orales de los espacios y los juegos de Horta

Los alumnos de la FestCat se distribuyeron en 5 grupos de 4 o 5 componentes y se destinó una tarde a la realización de entrevistas. Se habían concertado encuentros con grupos de 3 a 5 vecinos de edades comprendidas entre los cincuenta y ochenta años a diferentes cafés de la población y otros espacios abiertos, como plazas, dónde suelen reunirse en verano. Los grupos de entrevistadores, estuvieron acompañados por un profesor; se realizaron entrevistas semi-estructuradas con el objetivo de centrar la atención en la localización de espacios de juego tradicionales y de los juegos más representativos de la localidad.



Fig.2 Alumnado localizando información de juegos tradicionales haciendo uso de fuentes orales mediante entrevistas semiestructuras a la población de edad avanzada. (Autores: Pere Lavega y Biel Pubill)

3.3.3 Diseño teórico del recorrido

Se realizó un análisis de contenido de la información obtenida a través de las entrevistas. Con la ayuda del plano de la localidad se fueron identificando los espacios de juego así como la selección de anécdotas surgidas cuando los habitantes realizaban sus juegos en las distintas zonas de Horta. Con toda esta información se diseñó un itinerario que facilitara la máxima implicación de los habitantes y que mostrara buena parte del patrimonio artístico del lugar.

- Juegos que en la medida de lo posible facilitaran la intervención de niños, jóvenes y adultos de ambos géneros
- Que para jugar se utilizaran elementos materiales habituales en ese entorno rural u obtenidos de la naturaleza.

Una vez diseñado el recorrido con los juegos a realizar, los alumnos de la FestCat fueron distribuidos en las distintas zonas, responsabilizándose de su realización y dinamización. También se realizó una última reunión con las asociaciones del pueblo que iban a intervenir para concretar su participación. Finalmente apuntar que, en el momento de diseñar el recorrido, se tuvieron cuenta aspectos de luminosidad que posteriormente repercutirían en la producción audiovisual.

3.3.4 Realización del Itinerario

El viernes 20 de julio de 2007 se convocó a todos los participantes en la plaza Catalunya, centro neurálgico de la población. En esa zona se inicio el recorrido realizando el juego de birles (bolos) en la modalidad que se sigue en las competiciones federadas.



Fig. 4 Los cabezudos de Horta y los “grallers” abrían paso al recorrido ludofestivo por las calles y plazas de la población.
(Autores: Pere Lavega y Biel Pubill).

Los asistentes pudieron recordar o saber aspectos tan importantes en la cultura lúdica de Horta cómo: que en la Plaza Catalunya es el lugar donde tradicionalmente se organizan cucañas para la fiesta mayor; tiradas de birles, carreras de sacos y de recoger piedras e incluso un “correbous”. Además de jugar a muchos juegos de canicas, juegos de persecución como el curi o el juego del balancín practicado por las niñas, delante de una carpintería situada en una de las calles de esa plaza.

En esa zona que hay varias cafeterías donde también son conocidos juegos de cartas, así como otros juegos de adultos de oposición como la morra, el borinot o tirar al garrote.

También se indicó que el famoso pintor Picasso estuvo viviendo en Horta durante un tiempo y que esa plaza fue inmortalizada con el cuadro “*La bassa d’Horta de Sant Joan*” (1909). Este dato, acompañado de una reflexión sobre la vida de Horta a principios del siglo pasado, con la agricultura y la ganadería como principales actividades, seguro que preparan al espectador para vivir con otra expectativa a la que se podía imaginar como un simple itinerario de juegos por las calles de Horta. Y si además, es el grupo de cabezudos picassianos los que a partir de ese momento encabezan el grupo y acompañan todo el recorrido se consigue diseñar un proyecto lleno de coherencia y equilibrio entre el juego y las otras obras culturales del pueblo, elevados todos ellos a la categoría de patrimonio cultural.

Acto seguido, todos los asistentes se desplazaron a la siguiente zona, contando con la animación de la banda de música y del colectivo de cabezudos de la localidad. Cuando se llegaba a una zona de juego, se explicaba y se realizaba ese juego, destacando características relacionadas con las condiciones socioculturales en las que se se practicaba.

En el recorrido realizado se pudo identificar la caserna de la Guardia Civil, antiguamente Hostal del municipio. Con la desaparición del hostel paso a ser la escuela femenina. Por este motivo se explicaron unos cuantos juegos de niñas, entre los que se destacó el conocido juego de saltar a la cuerda acompañados de canciones.



Fig. 5 Saltando a la cuerda delante de la antigua escuela de niñas.
(Autores: Pere Lavega y Biel Pubill)

Posteriormente se siguió el recorrido hasta llegar a la calle Doctor Messeguer donde había una escuela de niños. El listado de juegos que practicaban los niños al salir de la escuela era muy amplio; se recordaron juegos mayoritariamente sociomotores que originaban todo tipo de interacciones motrices de cooperación y/o de oposición : la **bara**, a **pisquitos**, **coques i mossèn**, el **bèlit**, el **mocador**, al **tello**, a **pecos**, al **curi**, a **arrosegar**, a **boles**, al **mismo**, a la **baralluga**, al **planto**, a simular **corrides de bous**, al **capitulet**...

A unos metros de distancia se explicó que en la casa Castella se solía jugar al cavall fort, que se jugaba con la regla original de tener que tocar el balcón de la casa tras saltar el primer jinete sobre los caballos.



Fig. 6 Jugando al cavall fort en la calle Doctor Messeguer, donde antes había la antigua escuela de chicos. (Autores: Pere Lavega y Biel Pubill)
También se explicó que este juego muy conocido en otros lugares fue identificado por el escritor de la zona Artur Bladé¹¹ que describía como se jugaba en una localidad próxima.

¹¹ Bladé, A. *Crònica del país nata* Editorial Selecta, Barcelona, 1958 (p. 102).

Posteriormente el recorrido nos llevó al barrio del Castillo, el casco más antiguo de Horta, cuyas calles van dibujando un trazado elíptico en torno un núcleo, donde antiguamente se levantaría un castillo que protegía la población. En esa zona, en una de las calles más anchas se realizó una tirada de birlas, en la modalidad tradicional de apuesta. Esta tirada fue dinamizada por los jugadores veteranos del club de birles de Horta. Tanto jugadores como espectadores pudieron apostar unas monedas construidas con barajas de cartas (patacons).



Fig. 7 Demostración de tirada de birles con apuesta, en pleno núcleo antiguo de Horta. (Autores: Pere Lavega y Biel Pubill)

Antes de abandonar el barrio del castillo en el cruce entre las calles Moragrega y Gil Membrado, se recordó que en esa zona también había unas escuelas. Se indicó que uno de los juegos preferidos de los más pequeños era el furón o anelleta (anillito) en el que sentados en el suelo, un jugador va pasando un anillo de mano en mano, y ante la mirada atenta de los jugadores se le pregunta a uno de ellos que adivine quien lo tiene, en caso de tener éxito cambia de rol con el portador del anillo.



Fig. 8 Jugando a la anelleta.(Autores: Pere Lavega y Biel Pubill)

Posteriormente el itinerario siguió por la Creurera, en el que se observa un espacio picassiano muy interesante. En ese lugar había un antiguo café de J.A. Vives que frecuentaba Pablo Picasso¹² durante su segunda estancia en Horta el 1909, y donde, gracias al epistolario se sabe que iba a tomar café y a jugar a dómينو. Era el lugar ideal para contextualizar uno de los juegos de taberna recogidos en la zona y que todavía se práctica en las fiestas mayores: la morra. Dos jugadores o equipos se enfrentan en un juego de manos, en el que cada jugador con una mano en la espalda muestra un número de dedos a la vez que gritando indica un número que pretende que sea la suma del número de dedos que han mostrado los dos rivales.

¹² Carbó, Salvador. Guia d'Horta de Sant Joan (p. 236). Edita Diputació de Tarragona, 2007



Fig. 9 Jugando a la morra .(Autores: Pere Lavega y Biel Pubill)

Posteriormente a unos cuantos metros se encuentra un bar, Can Pessetes que conserva el atractivo de las construcciones renacentistas que trasladan al visitante hasta la época medieval. En esa zona se realizó un juego de adultos, el borinot, en el que se desafían tres jugadores, mediante la estructura de oposición de uno contra todos.



Fig. 10 Jugando al borinot .(Autores: Pere Lavega y Biel Pubill)

Acto seguido se llegó a la calle Picasso, en el que se encuentra la entrada al Ecomuseo de los Puertos. En esa zona se jugaba a lo mismo, juego en el que los jugadores alternan los roles de saltador o jinete y caballo, para avanzar hasta otra calle.



Fig. 10 El juego del mismo (potro, saltar espaldas o viola) (Autors: Pere Lavega y Biel Pubill).

Con este juego se llegó hasta la plaza de la Missa o de la Iglesia que es el nombre con el que se conoce la plaza en la que se encuentra una iglesia gótica de San Juan Bautista iniciada en el siglo XIV. En esta plaza se localiza el edificio renacentista del Ayuntamiento construido a finales del siglo XVI.

Esta plaza ha sido testigo de excepción de una gran variedad de juegos tradicionales, motivo por el que se concluyó esta experiencia realizando más de 20 juegos. En otra ocasión esta misma zona sirvió de escenario para realizar otra gran experiencia lúdica con los habitantes del lugar.

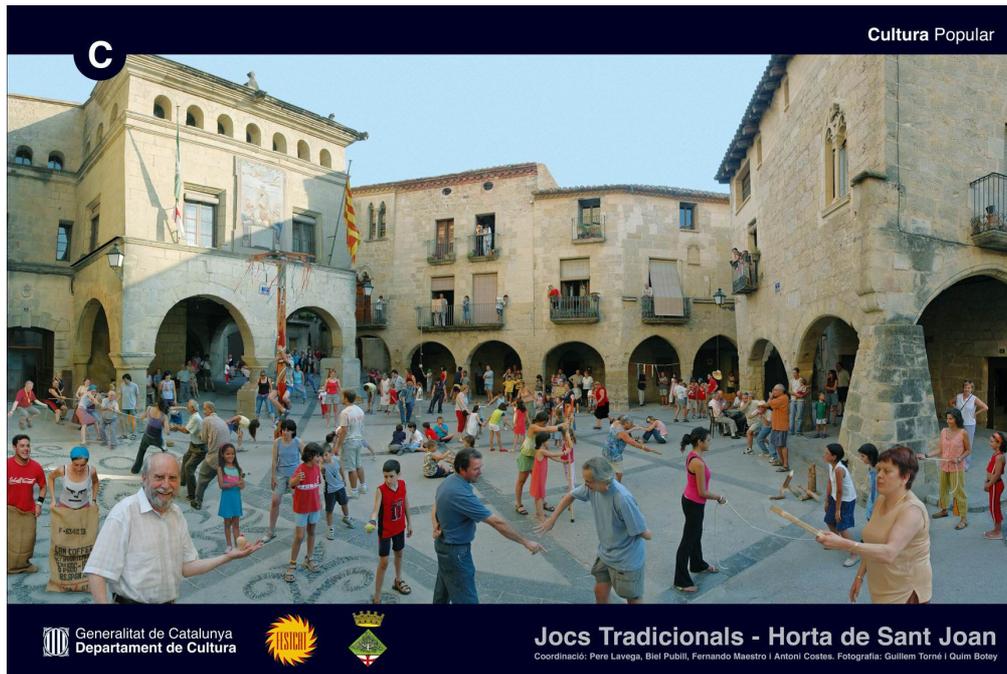


Fig. 11 Ejemplo del póster editado con motivo de la experiencia educativa y recreativa de los juegos tradicionales, Tradijoc, en Horta de Sant Joan en el año 2005.

Finalmente indicar que mientras se realizó este recorrido se hicieron grabaciones de vídeo y se realizaron fotografías de la experiencia, con la intención de dejar constancia visual y al mismo tiempo como producto para la reflexión, para evaluar el proyecto y para valorar las potencialidades que puede ofrecer este tipo de iniciativas desde el punto de vista turístico-festivo.

El resultado de esta grabación se proyectó al año siguiente en una pantalla gigante en la plaza de la Iglesia de Horta. Este acto se realizó el 19 de julio de 2008 a las 22'00 horas con motivo de la clausura de la siguiente edición del curso de verano de juegos tradicionales FestCat.

3.4. Valoración de la experiencia

Estamos convencidos de que la valoración positiva de esta iniciativa se debe a la complicidad compartida de Ayuntamiento, vecinos, entidades e instituciones de Horta de Sant Joan, así como del colectivo de profesores y alumnos de la escuela de verano de juegos tradicionales FestCat 2007.

Todos los participantes pudieron ser testigos de una experiencia que elevó al juego tradicional a la categoría de patrimonio lúdico cultural. En su condición de manifestación cultural, el juego deportivo tradicional convierte a los cuerpos de los participantes en signos de expresión cultural; cada una de las acciones motrices da muestra supone la puesta en valor de la etnomotricidad que caracteriza a una sociedad a través de los juegos tradicionales. Texto y contexto, lógica interna y lógica externa, motricidad y cultura devienen un binomio inseparable que concede sentido y significado a sus actores.

Esperamos que esta actividad pueda servir de ejemplo para ilustrar que es posible llevar el juego fuera de las aulas, y favorecer que éste pueda alcanzar su extraordinaria potencial pedagógica y recreativa. La posibilidad de emplear cualquier espacio de una localidad, de mostrar el juego unido a las costumbres del lugar y ceder la palabra y también la acción (motriz) a sus protagonistas, sin distinción de edad, género o condición social, son condiciones imprescindibles para promover experiencias dirigidas al bienestar social.

Una vez más la praxiología motriz aparece como disciplina de referencia cuando se trata fundamentar con criterios rigurosos y solventes la puesta en valor de programas de juegos tradicionales o cualquier otro tipo de prácticas motrices.

5. Referencias bibliográficas

- Alanyà, J. (2003). *Etnografia de la terra alta*. Edita consell comarcal de la Terra Alta,
- Amades, J. (1982). *Costumari català. El curs de l'any*. Edicions 62. Barcelona,
- Bladé, A. (1958). *Crònica del País Natal*. Barcelona:Editorial Selecta.
- Botey, Q., Lavega, P., Maestro, F., Pubill, G. i Torné, G Carbó, S. (2007)
Hortajocs! Un viver de jocs pels carrers i places del nucli meideval. Els racons lúdics d'Horta a traves de la imatge, en P.Lavega, y G. Pubill (ed.). *Els jocs tradicionals, la recerca i la seva pedagogia*. Matarranya,

Calaceit: [Institut Nacional d'Èducació Física de Catalunya](#), CPCPTC,
URV

Carbó, S. (2007). *Guia d'Horta de Sant Joan* Tarragona: Diputació de Tarragona.

Etxebeste, J. 2001. Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque, 2001. Tesis doctoral. Universidad Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de Sciences Humaines et Sociales.

Hernández Moreno, J.; Navarro, V.; Castro, U. y Jiménez, F. 2007. *Catálogo de los deportes y juegos tradicionales canarios de adultos*. Barcelona: INDE.

IRMU (ed) (2008). *Els jocs tradicionals i les noves tecnologies*. Mora de Ebre: Institut Ramon Muntaner

Lagardera, F. y Lavega, P. (2003a). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Lagardera y Lavega, P. (2003b) La educación física como pedagogía de conductas motrices. *Tandem*, 18, pp.79-101

Lavega, P. (2000). *Los juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE

Lavega, P. (2002). Jeux traditionnels et education. En J. Guibert y G. Jaouen, *Jeux traditionnels. Quels loisirs sportifs pour la societe de demain?* Brest :Institut culturel de bretagne / skol-uhel ar vro

Lavega, P. (2005). (ed).*Jocs i Esports tradicionals, Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya, Volum 3, Barcelona: Enciclopedia catalana*.

Lavega, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

Lavega, P. (2007). Traditional games in Spain. A Social School of values and learning. *International Journal of Eastern Sports & Physical Education (IJESPE)* V. 5, 1 pp. 152-170.

- Lavega, P. y Pubill, B. (2006). *Els jocs tradicionals, una eina per aprendre, ensenyar i conviure*. Calaceit. Departament de cultura de la Generalitat de Catalunya.
- Lavega, P. y Pubill, B. (2007). *Els jocs tradicionals: la recerca i la seva pedagogia*. Calaceit. Departament de cultura de la Generalitat de Catalunya.
- 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.
- Nogués, P. (2000). *Jocs populars i tradicionals a la terra alta* (Vol I, II I III). Estudio del Patrimoni Etnològic de Catalunya, Cpcptc (inéditos).
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: UNISPORT.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2003). Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport. *Revue Internationale de Psychosociologie* 20 (9): 9-36.
- Parlebas, P. (2005). El joc, emblema d'una cultura, en *Enciclopedia Catalana Jocs i Esports tradicionals, Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*: 17. Barcelona: Enciclopedia catalana.
- Ribas, J. (ed) (2008). *Jogos e esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz*. Santa María: Editora Universidad Federal de Santa María (Brasil)