

Didáctica Geográfica, 2.ª época

10, pp. 17-38

ISSN: 0210-492-X

DL: MU 288-1077

Editado en 2009

## **ESPACIO E INTERCULTURALIDAD EN EL JUEGO POPULAR Y TRADICIONAL**

JAUME BANTULÀ I JANOT

Universidad Ramon Llull

### **RESUMEN:**

El artículo analiza la dimensión espacial como uno de los elementos determinantes de la lógica interna del juego. A partir de un estudio taxonómico y comparativo entorno al juego motor tradicional se muestran las concordancias y disparidades que surgen de la comparativa de cinco catálogos de juegos localizados en zonas geográficamente dispares, con la finalidad de enjuiciar si el patrimonio lúdico de la humanidad presenta más allá de su multiculturalidad o de un enfoque intercultural, una esencia transcultural.

### **PALABRAS-CLAVE:**

Juego tradicional, espacio, interculturalidad, transcultural, patrimonio lúdico.

### **ABSTRACT:**

The article analyzes the space dimension like one of the determining elements of the internal logic of the game. From a taxonomic study and comparative surroundings to the traditional motor game are to the agreements and disparities that arise from comparative from five catalogues of games located in geographically different zones, with the purpose of judging if the playful patrimony of the humanity presents, displays beyond its multiculturalism or of an intercultural approach, a transcultural essence.

**KEY-WORDS:**

Traditional game, space, interculturality, transcultural, playful patrimony.

**RÉSUMÉ:**

L'article analyse la dimension spatiale comme un des éléments déterminants de la logique interne du jeu. À partir d'une étude taxonomique et d'un environnement comparatif au jeu moteur traditionnel on montre les accords et les disparités qui apparaissent de ce qui est comparative de cinq catalogues de jeux situés dans des zones géographiquement disparates, afin de juger si le patrimoine ludique de l'humanité présente au-delà de son multi culturalité ou d'une analyse interculturelle, une essence transculturelle.

**MOTS-CLÉS:**

Jeu traditionnel, espace, inter culturalité, transculturelle, patrimoine ludique.

## 1. INTRODUCCIÓN

Para que la acción lúdica se desarrolle con toda su dimensión requiere de un escenario en el cual los actores-protagonistas efectúen su “mise en escene”, necesita de un espacio que es acordado por los jugadores antes o durante el transcurso del juego y fuera del cual éste no tiene sentido. La naturaleza del espacio: público-privado, sagrado-profano; prohibido-permitido; así como sus características: natural o domesticado; regular o irregular; definido o ilimitado; convierten al elemento espacio en una importante pieza de análisis para saber como opera el juego, en que espacios se torna visible y en cuales se vuelve huidizo. El juego para que fluya y se dimensione exige de un terreno, un campo, un territorio.

En el presente artículo va a circunscribirse el estudio exclusivamente al espacio concebido como uno de los elementos internos del juego, puesto que se considera al juego como un sistema en el que se interrelacionan diversos elementos a partir de un orden interno concreto.

Es evidente que las manifestaciones lúdicas están íntimamente vinculadas con la cultura de una determinada sociedad, pero aquello que llama la atención es la pervivencia de la lógica interna en las prácticas lúdicas.

Esta pervivencia va más allá de la diversidad de funciones sociales que puede cumplir un mismo juego. La lógica interna se adapta como un guante a cada piel (léase cultura, época, edad, o situación) y, de la misma manera que actúa un camaleón, es lo suficiente capaz de adecuarse a cada contexto social en el que se

lleva a cabo, sin perder por ello ninguno de los ingredientes que lo identifican como tal. Su ADN lúdico no se transforma.

De hecho es bien conocido que en algunos sistemas abiertos se hace patente la homeostasis. En el sistema se desarrollan procesos homeostáticos que operan delante de las variaciones de las condiciones del ambiente. Corresponden a las compensaciones internas al sistema, que substituyen, bloquean, o complementan estos cambios con el objeto de mantener invariante la estructura sistémica, es decir, garantizan la conservación de su forma.

Las manifestaciones lúdicas son capaces de desarrollar estos procesos. Es obvio que no son seres vivos dotados con la capacidad de activar el proceso, pero cuando un juego no es capaz de resistir el envite exterior, se fragmenta, se desmenuza, desaparece, deja de ser ese juego.

También resulta pertinente referirse a la morfostasis, que es otro proceso que se produce en los sistemas a raíz de sus intercambios con el ambiente. Se trata de aquellos procesos que tienden a preservar o mantener una forma, una organización o un estado dado de un sistema. Es decir, el contexto proporciona aliento, recrea el sistema para conservarlo. ¿Qué pasa cuando desaparecen los materiales que hacían posible un juego y éstos no son reemplazables, cuando sus protagonistas olvidan sus reglas, cuando el espacio disponible no es el adecuado para su práctica?, pues que de ese modo el juego muere de manera irremediable.

Por tanto es el juego el que atraviesa, traspasa y fluye entre las manifestaciones lúdicas del hombre. El juego se muestra invariable al paso del tiempo, es decir, es practicado en diferentes épocas en un mismo lugar y, a su vez, en una determinada época histórica se puede llegar a revivir en territorios incluso muy alejados entre sí en el espacio, esparciéndose su práctica casi por los cuatro puntos cardinales del globo terrestre.

A pesar de que resulte obvia la diversidad cultural lúdica, cimentada en la existencia de contextos socio-culturales diferentes alejados geográfica y/o temporalmente, que hacen que esta tenga un desarrollo multicultural, tampoco puede resultar extraño que el paso del tiempo haya provocado un aumento de la porosidad en las culturas lúdicas y por tanto que éstas se hayan vuelto más proclives a la incorporación de otras manifestaciones lúdicas ajenas, mientras en paralelo se recreaban otras de nuevas.

Con ello no quiere enmascarse que se hayan producido confrontaciones y resistencias a la llegada y posterior asimilación de otras manifestaciones

culturales, pero sobretodo, se intenta poner de relieve que la cultura lúdica es una cultura de mezcla, se trata de una cultura que ha sido transformada por la existencia de valores fundamentales comunes reconocidos por todos. La transferencia de patrimonios lúdicos de una cultura a otra determina que se pueda hablar de transculturalidad lúdica. Los juegos son, por tanto, transculturales.

El término transcultural que se pretende utilizar intenta ir más allá, no ya de la multiculturalidad, sino también de la interculturalidad. Con el concepto de transcultural se pretende hacer referencia a aquel patrimonio cultural que, por un lado, a nivel interior se caracteriza por ser una cultura con pluralidad de identidades, y que, por el otro lado, a nivel exterior, mantiene con claridad desdibujadas sus fronteras internas. Se trata de una cultura permeable y dúctil, constantemente enriquecida por múltiples aportaciones. En este sentido el patrimonio lúdico es de carácter transcultural.

Especular entorno esta transculturalidad del juego popular y tradicional, ha provocado la necesidad de investigar si las manifestaciones lúdicas localizadas en diferentes territorios del mundo presentan a nivel de lógica interna más analogías que divergencias.

A continuación se exponen los resultados de esta investigación pero centrándose exclusivamente en aquellos aspectos que guardan estrecha relación con la dimensión espacial, no sin antes hacer una breve mención acerca de cual ha sido el tema de estudio de dicha investigación, así como referirse a la metodología empleada para lograr su desarrollo. La necesidad de abordar a priori ambos aspectos es imprescindible para lograr la comprensión de los resultados.

Es conveniente conocer que la esencia de la investigación radica en el estudio taxonómico y comparativo del juego popular y tradicional pero en íntima correspondencia con la pedagogía intercultural (Vallespir, 1999; Jordán, 2001; Sipán, 2001; Lleixà, 2002; Garreta, 2003; Essomba, 2003). En él se valora el juego popular y tradicional como un instrumento esencial de sensibilización debido a que se considera un buen mediador en el diálogo de las culturas.

La recuperación y difusión del juego tradicional tiene que contribuir a la construcción de una sociedad democrática en la que se estime de manera positiva a la diversidad cultural como forma de enriquecimiento.

El estudio llevado a cabo se centra en la formulación de una propuesta inédita para clasificar las manifestaciones lúdicas, el modelo COMET, que se inscribe, de manera general, en el paradigma sistémico-estructural, (Bertalanffy, 1976;

Sausurre, 1977; Lévi-Strauss, 1992;) y, de manera más particular, en el paradigma praxiológico (Parlebas, 1986, 2001; Olaso, 1993; Lavega, 1995; Etxebeste, 2001).

La propuesta taxonómica COMET, a partir de considerar las variables de la lógica interna del juego (jugadores, material, espacio y tiempo), y atendiendo a diferentes indicadores para cada una de las variables, permite no únicamente establecer una clasificación de las diversas manifestaciones lúdicas que se tenga la intención de categorizar, sino que al mismo tiempo conlleva la posibilidad de realizar un riguroso análisis en profundidad de todas ellas.

Más allá de exponer el modelo COMET como una útil herramienta para la taxonomía del juego, la investigación avanza con el deseo de aplicarlo para mostrar todas sus potencialidades. En este caso para la aplicación de la propuesta taxonómica se ha tenido en cuenta que guardara estrecha relación con el reciente fenómeno que representa la incorporación de alumnos extranjeros en el sistema educativo de Cataluña. Es por este motivo que han sido registradas quinientas cuarenta y seis manifestaciones lúdicas localizables en Cataluña, Colombia, Marruecos, Perú y la República Dominicana, confeccionándose ex profeso cinco catálogos distintos de juegos.

Se ha recurrido a la metodología comparativa para identificar las divergencias y convergencias que se producen entre los catálogos a partir de interrelacionar de manera binaria cada una de las variables.

En la discusión de los resultados se comprueban multitud de coincidencias en las maneras como operan las estructuras internas del juego en cada uno de los catálogos. El uso del método de las diferencias entre proporciones para determinar si existen diferencias estadísticamente significativas entre ellas, ha permitido poner de relieve que las diferencias no son muy notorias, evidenciándose si acaso la existencia de un perfil lúdico común.

Una vez puesto de relieve el alcance y objetivos del estudio, y reiterando que únicamente se pretende mostrar los resultados que hacen referencia al estudio de la variable espacial, a renglón seguido se presentan, en primer lugar, las diferencias detectadas en la comparativa de catálogos y, en segundo lugar, se abordan las concordancias.

## 2. DIFERENCIAS EN LA INCERTIDUMBRE ESPACIAL

La disimilitud entre proporciones de catálogos de juegos cuando se toma en consideración el volumen de juegos en relación al elemento espacio, se puede cifrar en un porcentaje de un 50 %, porque de los veinte posibles entrecruzamientos, se producen diferencias significativas en diez de ellos, todas ellas de carácter muy significativo.

Estas diferencias muy significativas se producen, en primer lugar, entre el catálogo de Colombia y todo el resto de catálogos, por el hecho de que en el catálogo colombiano existe una menor proporción de juegos en los cuales la acción lúdica implique incertidumbre espacial.

En segundo lugar, también se produce una diferencia muy significativa entre el catálogo de Cataluña y el de Colombia y el de la República Dominicana. En esta ocasión la explicación viene dada por presentar los juegos catalanes un mayor volumen de incertidumbre espacial que los juegos colombianos y dominicanos.

Si pasa a considerarse el número de veces que un determinado catálogo presenta diferencias significativas en relación con los demás, el catálogo de Colombia acapara el máximo posible, es decir ocho. Le siguen los catálogos de Cataluña y la República Dominicana con cuatro.

Al discutir los resultados obtenidos en los catálogos en función de las variables espaciales, se debe remarcar que ante treinta posibles interrelaciones afloran un total de doce diferencias (40%), de las cuales cuatro son de naturaleza muy significativa.

En este caso, es decir en función del número que un determinado catálogo presenta diferencias significativas o muy significativas en relación a otro, el catálogo de Cataluña lidera la relación con seis veces, entre un máximo de doce. A continuación le sigue la República Dominicana con cinco ocasiones, muy cerca de los catálogos de Colombia y Perú que lo hacen en cuatro ocasiones y, en último lugar, aparece el de Marruecos que finaliza el ordenamiento con tres.

Cuando la atención recae de manera particular en cada una de las variables establecidas es preciso efectuar una serie de comentarios. Para la primera de ellas, la que regula una tipología irregular por el hecho de desarrollarse la acción lúdica en un terreno accidentado o espacio natural ( $E_1$ ), Cataluña muestra diferencias muy significativas en relación al catálogo de Marruecos y de carácter significativo respecto a los catálogos de Perú y la República Dominicana. Todo ello se debe a

que los juegos catalanes muestran menor tendencia a emplear este tipo de terreno que los juegos recogidos en los catálogos mencionados.

En la segunda variable, donde se aglutinan los juegos que se desarrollan en una delimitación espacial mediante marcas, límites o zonas ( $E_2$ ), el catálogo de Cataluña presenta disparidades frente a los catálogos de Perú y de la República Dominicana. Puede subrayarse por tanto que entre los juegos catalanes del catálogo se produce un mayor predominio en el uso de los espacios delimitados.

Sucede casi la misma situación entre los catálogos de Colombia y los de Perú y la República Dominicana. Ambos mantienen una diferencia significativa con Colombia por la carencia de un mayor volumen de juegos de esta naturaleza.

En la tercera y última de las variables espaciales, aquella que regula los juegos que se realizan en un terreno irregular con delimitación espacial ( $E_3$ ), puede destacarse que los catálogos de Marruecos y Colombia en algunos casos ponen de manifiesto diferencias significativas con otros debido a la baja tasa de juegos desarrollados bajo esta tipología de variable.

Por tanto, por una lado el catálogo de Colombia presenta diferencias significativas respecto los catálogos de Perú y de la República Dominicana, mientras que por el otro lado, el catálogo de Marruecos evidencia una diferencia significativa en relación al catálogo catalán y, a su vez, diferencias muy significativas hacia los catálogos de Perú y de la República Dominicana.

### *2.1. Diferencias significativas en relación a la incertidumbre espacial en función de la tipología de interrelación de los jugadores*

Las diferencias significativas se abordan atendiendo de manera particular a cada una de las cuatro posibles tipologías establecidas:

#### **a) Juegos psicomotores individuales**

Al margen de producirse carencia de juegos de esta tipología en algunos de los catálogos, puede destacarse que no se aprecia ninguna diferencia significativa entre catálogos.

#### **b) Juegos socio motores individuales**

En esta tipología se producen dos diferencias significativas (20%). El catálogo de Colombia muestra diferencias significativas en relación a los catálogos de

Cataluña y Marruecos. Hay un mayor volumen de juegos colombianos con incertidumbre espacial desarrollados bajo una estructura socio motora individual.

Respecto al número de veces que un determinado catálogo mantiene diferencias significativas con el resto, siendo cuatro veces el máximo posible, Cataluña y Marruecos las mantienen en una ocasión, mientras que Colombia lo hace en dos ocasiones.

Al tener en cuenta las posibles desproporciones que aparecen entre catálogos cuando entrar a considerarse cada una de las nueve variables con las cuales se han definido los juegos socio motores individuales, los resultados indican que se producen seis diferencias significativas (11%), de las cuales tres son muy significativas. Estas diferencias significativas aparecen en las siguientes categorías:

- 1 contra 1 simultánea en el espacio y alterna en el tiempo. (CO<sub>3</sub>)

Cataluña presenta diferencias significativas respecto los catálogos de Marruecos y Perú, por su menor volumen de juegos.

- todos contra todos simultánea en el tiempo y en el espacio. (CO<sub>7</sub>)

El catálogo de Marruecos presenta diferencias muy significativas respecto al de Cataluña y de la República Dominicana. Los juegos marroquíes tienen una menor proporción.

- todos contra todos simultánea en el espacio y alterna en el tiempo. (CO<sub>9</sub>)

El catálogo de la República Dominicana muestra su debilidad en la proporción de juegos de esta variable delante de los catálogos de Marruecos y del Perú. Respecto al primero, la diferencia es significativa, mientras que en contraste con el segundo, la diferencia es muy significativa.

Un último aspecto a mencionar en relación a los juegos socio motores individuales es que si se tiene en cuenta cual es el número de veces que cada catálogo manifiesta disimilitudes con el resto, indicar que de un máximo de treinta y seis veces, Perú lo hace en dos ocasiones; Cataluña y República Dominicana en tres; mientras que Marruecos llega a un total de cuatro.



**c) Juegos socio motores cooperativos**

En este caso debe remarcar que al igual que lo sucedido en los juegos psicomotores individuales no se obtiene ninguna diferencia significativa entre proporciones.

**d) Juegos socio motores de colaboración-oposición**

En esta tipología de interrelación se pone de manifiesto una única diferencia significativa (10%), que es aquella que se produce entre los catálogos de Colombia y Marruecos.

Algo similar sucede al analizar la conducta de los catálogos cuando entran en juego las variables, puesto que también únicamente se localiza una diferencia significativa (2,5%) en la categoría siguiente:

- 1 equipo contra 1 equipo simultánea en el espacio y alterna en el tiempo.  
(CO<sub>6</sub>)

Hay una diferencia muy significativa entre los catálogos de Cataluña y el de la República Dominicana, debido a que éste último catálogo cuenta con un mayor volumen de juegos.

Diferencias significativas en relación a la incertidumbre espacial y la utilización del material

Por lo que respecta al porcentaje de diferencias significativas que se produce en la comparación de las proporciones de los diferentes catálogos, en relación a los juegos que manifiestan incertidumbre en el espacio y al mismo tiempo incertidumbre o no en el material, conviene precisar que se sitúa en un 10%. Exclusivamente en unos de los posibles cruces entre catálogos se dan disimilitudes significativas. En concreto la disparidad existe entre los catálogos de Cataluña y la República Dominicana, porque éste último catálogo pone de manifiesto una menor proporción de juegos con incertidumbre en el material.

Sería interesante al mismo tiempo conocer cuales son las disparidades que surgen en función de las seis variables con las cuales se analiza la utilización del material.

En primer lugar, y antes de pasar a la discusión de cada variable, decir que se producen un total de ocho diferencias significativas (14,5%), de les cuales tres son muy significativas.

Si se considera el número de ocasiones que un determinado catálogo puede manifestar disparidades, los resultados señalan que los catálogos de Colombia y de la República Dominicana son aquellos que menor número presentan, puesto que lo hacen en dos ocasiones, siendo veinticuatro el umbral máximo. Les siguen los catálogos de Cataluña y Perú que lo hacen en tres ocasiones y, en último lugar, Marruecos con seis.

En cuanto a discutir sobre cual es el comportamiento en cada una de las variables, conviene subrayar que en la primera de las variables, la referida a la utilización de un único material de uso individual ( $M_1$ ), es donde la conducta de los catálogos se muestra muy discordante. Por un lado, el catálogo de Cataluña presenta diferencias significativas en relación a los de Colombia y Perú, que se muestran con una mayor proporción de juegos en esta variable. Por otro lado, algo similar le sucede al catálogo de Marruecos en relación a los de Colombia y Perú, donde se producen diferencias muy significativas, y respecto al de la República Dominicana, al evidenciarse una diferencia significativa.

En la segunda y tercera variable no se localizan ninguna clase de diferencia significativa entre proporciones. En cambio en la cuarta, referida a aquella que emplea más de un material de uso individual ( $M_4$ ), el catálogo de Marruecos muestra una diferencia significativa respecto el catálogo de la República Dominicana, porque los juegos marroquíes no utilizan tanto esta tipología de materiales como lo hacen los dominicanos.

En la quinta variable, referida a usar más de un material de uso colectivo ( $M_5$ ), el catálogo de Marruecos manifiesta disparidades muy significativas con el catálogo de Cataluña y significativas en relación al de Perú, porque en el catálogo marroquí hay una mayor proporción de juegos catalogados en esta variable.

Por lo que respecta a la última de las variables, la sexta, tampoco presenta ningún tipo de diferencia significativa entre los catálogos.

## *2.2. Diferencias significativas en relación a la incertidumbre espacial y el tiempo*

El porcentaje de diferencias significativas en relación a las proporciones de juegos que utilizan material y a su vez manifiestan incertidumbre en el tiempo, debe situarse en un 20%.

El catálogo de juegos de Marruecos revela, por un lado, una diferencia muy significativa respecto al catálogo de Cataluña y, por el otro lado, otra diferencia, calificada de significativa respecto al de Colombia. Los juegos marroquíes muestran esta disparidad por la inclusión de una mayor cantidad de prácticas lúdicas que presentan además de incertidumbre en el uso del espacio, también en el tiempo.

Si se coteja la actitud de los catálogos a partir de sus variables temporales, se observan un total de nueve diferencias significativas (29%), de las cuales cinco son muy significativas.

Al apreciar en cuales son los catálogos donde se produce en un mayor número de ocasiones diferencias significativas respecto al resto, en primer lugar destaca el catálogo de Cataluña con seis ocasiones, siendo el máximo un total de dieciséis, seguido de los catálogos de Colombia, Marruecos y Perú, que lo hacen en cuatro ocasiones.

Los resultados obtenidos al observar el comportamiento de cada una de las variables por separado, permite indicar que de las cuatro variables establecidas, en tres de ellas se localizan diferencias significativas.

En la primera de ellas, la que atiende a la realización de una tarea determinada ( $T_1$ ), se pone de manifiesto que el catálogo de Cataluña presenta diferencias muy significativas en relación a los catálogos de Marruecos y Perú.

También el catálogo de Colombia se encuentra en una situación similar, puesto que refleja disparidades muy significativas respecto a Marruecos y significativas en relación al catálogo de Perú. De hecho, tanto Marruecos como Perú se muestran débiles en cuanto a la proporción de juegos en esta variable al compararlos con los juegos catalanes o colombianos.

En la segunda variable donde se localizan diferencias significativas es en aquella en la que la finalización del juego viene provocado por el logro de un determinado número de puntos ( $T_2$ ). La situación que se produce es inversa a la anterior. Apuntar que Cataluña presenta diferencias muy significativas en relación a los catálogos de Marruecos y Perú, puesto que tiene inventariado un menor volumen de juegos de esta naturaleza. Colombia muestra diferencias significativas respecto a los catálogos de Marruecos y Perú. La razón de la diferencia es la misma que la aludida para el caso catalán.

Para finalizar, en la tercera de las variables donde se aprecian diferencias significativas es en aquella que la finalización del juego se determina por la

fijación de un límite de intentos ( $T_4$ ). Existe una diferencia significativa entre los catálogos de Cataluña y de la República Dominicana, ocasionada por una inferior proporción de juegos catalanes que se desarrollan bajo esta variable.

Después de discutir entorno a las diferencias significativas existentes entre los catálogos de juegos en relación al elemento espacio, el próximo apartado centra su atención de manera exclusiva en exponer cuales son las concordancias.

### 3. LAS CONCORDANCIAS EN EL USO DEL ESPACIO

Antes de entrar en la discusión de las similitudes, conviene aclarar que el porcentaje de diferencias significativas que se obtiene al tratar el uso del espacio es más elevado en comparación con los distintos porcentajes alcanzados en los diferentes elementos estudiados en relación a la lógica interna del juego. Es decir, en ningún caso, cuando se contrastan entre sí los catálogos respecto a los jugadores, el material o el tiempo, se alcanza un porcentaje tan elevado de diferencia significativa como sucede en el caso del estudio del espacio. De igual modo, el porcentaje que tiene en cuenta las variables espaciales, que se cifra en un 40% tal y como se ha mostrado en el apartado anterior, se convierte en el más alto de todos los que guardan relación con el análisis de las variables.

Por tanto, en primer lugar, reconocer que uno se encuentra ante la presencia de un elemento que no actúa de manera demasiado homogénea en el conjunto de catálogos. Sin embargo, ello no es un impedimento para dar realce a algunas coincidencias, sobretodo por lo que respecta a la actuación de algunas de las variables que configuran la manera de actuar de algunos elementos, tal y como a renglón seguido existe la intención de desvelar.

En un principio debe resaltarse que el espacio es el elemento que todos los catálogos de manera individual coinciden en otorgar un menor porcentaje de incertidumbre si se compara con los obtenidos con el material o la incertidumbre temporal. En todo caso, todos los catálogos contienen más de  $\frac{1}{4}$  de prácticas lúdicas con incertidumbre espacial pero inferior a la mitad de estas. Los porcentajes concretos de incertidumbre espacial por orden decreciente son los siguientes: Cataluña (47%); Marruecos (41%); Perú (33%); República Dominicana (30%); y Colombia (11%).

Ahora bien las diferencias entre los porcentajes son obvias y ello motiva la existencia de las diferencias significativas en la comparación de los catálogos. Por ejemplo puede verse como el catálogo catalán triplica al colombiano en cuanto a porcentaje de incertidumbre espacial.

Otra referencia ineludible si desea avanzar con la voluntad de discutir entorno a las semejanzas, es la de indicar que todos los catálogos colocan en primera posición a la variable que permite que los juegos se desarrollen en un espacio delimitado mediante marcas, límites o zonas ( $E_2$ ). Esta variable concentra, con diferencia, los mayores porcentajes. En el caso de Colombia (82%) y de Cataluña (72,5%) es indudable que los porcentajes son bastante altos, pero incluso es importante en el porcentaje más bajo de todos, que no es otro que el obtenido en el catálogo de la República Dominicana (43%).

A continuación se desgranar las semejanzas obtenidas en la interrelación del espacio con cada uno de los elementos restantes que configuran la lógica interna del juego.

### **a) Los jugadores**

Del comportamiento de los catálogos que manifiestan incertidumbre espacial en relación a la interacción que efectúan los jugadores puede afirmarse, en primer lugar, que la incertidumbre espacial recae sin titubeos hacia el lado de las prácticas socio motoras.

En segundo lugar, las prácticas con incertidumbre espacial se desarrollan preferentemente en todos los catálogos cuando los jugadores realizan su acción sin los demás.

En tercer lugar, si los jugadores deciden realizar las manifestaciones lúdicas con los demás, las prácticas con incertidumbre espacial se alían con aquellas que permiten acciones de colaboración y oposición, y casi nunca alrededor de las que ensalzan la cooperación.

Esto se traduce en que todos los catálogos concentran el mayor porcentaje de juegos con incertidumbre espacial en primera instancia en los sociomotores individuales. La segunda posición está ocupada por los juegos sociomotores de colaboración y oposición. Los referidos a los juegos psicomotores y a los sociomotores cooperativos son casi nulos.

Es hora de detenerse para discutir los resultados de la comparación de los catálogos en cada una de las cuatro categorías.

En la primera de las categorías destacar que no hay juegos psicomotores con incertidumbre espacial. Sólo Cataluña puede adscribir a esta categoría un tímido 2%. Por lo tanto los catálogos evidencian una análoga actitud. Por tanto, el hecho

que en el juego psicomotor un jugador actúe solo o de manera comotriz, no atribuye al espacio el menor asomo de relevancia.

Es el caso contrario a aquello que sucede cuando se valora el peso alcanzado por la segunda categoría, la de las prácticas socio motores individuales, puesto que la incertidumbre espacial ahora sí que queda registrada en todos los catálogos. Los porcentajes, expuestos de mayor a menor, son los siguientes: Colombia (100%); Perú (80%); República Dominicana (78,5%); Cataluña (71,5%); y Marruecos (66,5%). Se constata por tanto que la presencia mínima de incertidumbre espacial afecta a las 2/3 partes de las prácticas lúdicas. Las diferencias significativas que quedan fijadas, como se ha señalado con anterioridad, con un porcentaje del 20%, sólo se producen entre el catálogo de Colombia y los de Cataluña y Marruecos, porque éstos dos últimos no poseen tantos juegos como el catálogo colombiano.

En cuanto al comportamiento de las variables dentro de esta categoría, la socio motora individual, indicar que el porcentaje es todavía más bajo y se cifra en un 11%, lo cual permite divisar nuevas similitudes entre las proporciones lúdicas recogidas en los catálogos. Si se tienen en cuenta las tres formas con las cuales se han agrupado las interacciones de los jugadores, los catálogos coinciden en adscribir juegos en todas ellas.

Los porcentajes más grandes se las llevan aquellas prácticas que se desarrollan en una estructura de todos contra todos. La distribución porcentual es la que sigue: Perú (62,5%); Colombia (54,5%) al igual que la República Dominicana; Cataluña (45,5%); y finalmente Marruecos (41%). Puede afirmarse por tanto que entre dos y tres praxis lúdicas de cada cinco juegos con incertidumbre espacial, adscritas a los juegos socio motores individuales, pertenecen a esta categoría.

Al reflexionar en torno a cual es la manera como se desarrollan las prácticas socio motores individuales que manifiestan incertidumbre en el espacio, se debe destacar otro punto de concordancia. Aquellas que se ejecutan de manera simultánea en el tiempo y el espacio recogen los porcentajes más elevados en todos los catálogos, tal y como se muestra a continuación: República Dominicana (95,5%); Colombia (82%); Cataluña (78,5%); Marruecos (54,5%) y Perú (50%). Se pone por tanto de manifiesto que el mínimo está en un par de catálogos para los cuales significan más de la mitad de dichas prácticas. En el otro extremo se posiciona un catálogo que atesora casi su totalidad.

También remarcar que a excepción del catálogo de Marruecos (4,5%), ninguno de ellos es capaz de inscribir prácticas que comporten incertidumbre espacial cuando se desarrollan de manera simultánea en el tiempo y alterna en el espacio.

Si se revisan cada una de las nueve variables que permiten atender a los juegos socio motores individuales, la discusión permite agruparlas en tres triadas.

La primera de ellas sirve para advertir que en la totalidad de catálogos hay variables que no consiguen atrapar ninguna práctica lúdica entre sus redes: 1 contra todos simultánea en el tiempo y alterna en el espacio; 1 contra todos simultánea en el espacio y alterna en el tiempo; todos contra todos simultánea en el tiempo y alterna en el espacio.

La segunda triada, que afecta de manera íntegra al conjunto de catálogos, concentra las variables donde no hay diferencias significativas en las proporciones de los catálogos: 1 contra 1 simultánea en el tiempo y el espacio; 1 contra 1 simultánea en el tiempo y alterna en el espacio; 1 contra todos simultánea en el tiempo y el espacio.

La tercera triada de variables son las que coinciden los catálogos en marcar diferencias significativas entre las proporciones. Así por ejemplo, en la de 1 contra 1 simultánea en el espacio y alterna en el tiempo, la mayor proporción de juegos en los catálogos de Marruecos y de Perú es la causante de diferencias significativas respecto a los juegos catalanes.

En la variable de todos contra todos simultánea en el tiempo y el espacio, son los catálogos de Cataluña y República Dominicana que despuntan desproporcionadamente en relación al catálogo de Marruecos.

Y en último lugar, en la variable de todos contra todos simultánea en el espacio y alterna en el tiempo, el catálogo de la República Dominicana no puede hacer frente a las extensas proporciones de juegos existentes en los catálogos de Marruecos y del Perú.

Al tratar los juegos con estructura cooperativa, sólo la República Dominicana (3,5%) y Cataluña (1%), consiguen inscribir exiguos porcentajes de juegos con incertidumbre espacial. Los catálogos reafirman de manera conjunta que a la acción cooperativa no le agrada emparentarse con un espacio incierto. Este argumento toma solidez al considerar que ni tan siquiera en el catálogo de Colombia, que contiene un elevado porcentaje de juegos cooperativos dentro de

su propio catálogo, se logra la adscripción de ningún juego cooperativo con incertidumbre espacial.

En los juegos que estimulan la comunicación y contra comunicación de los jugadores, las diferencias significativas entre las proporciones de los catálogos no es demasiado importante puesto que su porcentaje se sitúan en un 10%. Las diferencias significativas se producen entre los catálogos que se posicionan en los márgenes que establecen los porcentajes. Por una lado, el catálogo de Marruecos (33%) contiene el mayor volumen de juegos de colaboración y oposición con incertidumbre espacial. De otro lado, el catálogo de Colombia no llegar a anotar ninguna manifestación lúdica. Entre el resto de catálogos las desproporciones no son significativas. Los porcentajes del resto de catálogos son los que se anuncien de manera inmediata: Cataluña (25,5%); Perú (20%), y República Dominicana (17,5%).

Si se alude a la actitud que mantienen los catálogos respecto a las variables con las cuales se arbitran las relaciones de colaboración y oposición, el porcentaje de diferencias significativas es todavía más bajo (2,5%) y, por tanto, se ve reforzada la situación inversa, es decir, las similitudes son muy abundantes.

Hay únicamente dos catálogos que distribuyen prácticas en las cuatro categorías establecida. Así pues, Cataluña y Marruecos disponen de juegos con estructura de 1 equipo contra 1; 1 equipo contra 1 equipo; 1 equipo contra más de un equipo; y 1 equipo contra todos. En el otro extremo se debe situar, como recién se ha señalado, el caso del catálogo colombiano que no dispone de ningún juego con incertidumbre espacial que se inscriba entre los juegos de colaboración y oposición.

Al margen de los juegos colombianos, la única categoría en la cual el resto de catálogos coinciden en anotarle sus respectivos mayores porcentajes son las praxis fundamentadas en una relación de 1 equipo contra 1 equipo. Los porcentajes que obtienen cada uno de los catálogos son: República Dominicana (100%); Perú (100%); Marruecos (82%) y Cataluña (64%).

En cuanto a las referencias espaciales y temporales que dibujan de que manera se desarrollan las manifestaciones lúdicas, los catálogos convergen en no inscribir ninguno de sus juegos a los que se realizarían de manera simultánea en el tiempo y alterna en el espacio. Los catálogos no dudan en confluír entorno a aquellas acciones lúdicas que son practicadas de manera simultánea en el tiempo y el espacio.



Es lógico pensar que la variable que conjuga al mismo tiempo ambas posibilidades concentra con creces los mayores porcentajes. Además advertir que no se produce ninguna diferencia significativa entre las proporciones de los catálogos.

Al margen de esta variable, hay tres más en las cuales tampoco se producen diferencias significativas: 1 equipo contra 1 simultánea en el tiempo y el espacio; 1 equipo contra más de un equipo simultánea en el tiempo y el espacio; 1 equipo contra todos simultánea en el tiempo y el espacio. En las tres variables existe simultaneidad de tiempo y espacio.

Los catálogos también muestran su armonía en el hecho de no matricular ningún juego en siete de las doce posibles variables. Estas son: 1 equipo contra 1 simultánea en el tiempo y alterna en el espacio; 1 equipo contra 1 simultánea en el espacio y alterna en el tiempo; 1 equipo contra 1 equipo simultánea en el tiempo y alterna en el espacio; 1 equipo contra más de un equipo simultánea en el tiempo y alterna en el espacio; 1 equipo contra más de un equipo simultánea en el espacio y alterna en el tiempo.

Para concluir la discusión centrada en los juegos que exaltan la comunicación y contra comunicación de los jugadores, remarcar que la única diferencia significativa se produce en los juegos practicados entre 1 equipo contra 1 equipo de manera simultánea y alterna en el tiempo.

## **b) El material**

Bastante bajo es el porcentaje de diferencias significativas de las manifestaciones lúdicas que presentan incertidumbre espacial y que utilizan a la vez material. Este se sitúa en un 10% y afecta únicamente a dos de los catálogos, que son los que sitúan en el extremo superior e inferior de los porcentajes que acto seguido se relacionan: Cataluña (78,5%); Colombia (73%); Marruecos (70%); Perú (60%) y República Dominicana (57%).

Los porcentajes permiten apuntar que los juegos que presentan incertidumbre espacial les gusta apoyarse con la utilización del material, cuando menos los catálogos confluyen en el momento de utilizar utensilios para el juego en casi cuatro de cada cinco juegos con incertidumbre espacial.

En cuanto a decantarse por emplear un único material o más de uno, los catálogos presentan diversidad de opciones. En primer lugar, destacar que Perú reparte de manera equitativa los porcentajes entre ambas opciones. Los catálogos de Cataluña, Marruecos y República Dominicana se inclinan a favor de emplear

más de un material, mientras que Colombia muestra su preferencia por el uso de un único material.

Ante el dilema de utilizar el material individualmente o de manera colectiva, los catálogos de Marruecos, Perú y República Dominicana se inclinan por la primera opción, mientras que Cataluña y Marruecos lo hacen por el segundo, cuando se está frente a un juego con incertidumbre espacial.

Esta diferencia en la elección de las variables es la causa de algunas diferencias significativas entre catálogos. A pesar de todo, estas aumentan escasamente (14,5%). Así de las seis variables consideradas, en tres de ellas no hay diferencias significativas ( $M_2$ ;  $M_3$ ; y  $M_6$ ), sí en las restantes.

### **c) El tiempo**

Cuando se discute como afecta de manera conjunta a los cinco catálogos los juegos que manifiestan incertidumbre espacial y temporal al unísono, es preciso señalar a priori que el porcentaje de diferencias significativas continúa indicando un margen bastante bajo (20%).

Estas diferencias significativas vienen marcadas por los catálogos que se sitúan en la franja superior e inferior en cuanto a porcentajes de juegos con incertidumbre temporal, entre el conjunto de manifestaciones lúdicas practicadas bajos incertidumbre espacial. Por un lado, los catálogos de Colombia (91%) y de Cataluña (78,5%) evidencian con claridad la sintonía entre espacio y tiempo como elementos que les place intervenir de manera conjunta. Por el otro lado, el catálogo de Marruecos (48,5%), pone de manifiesto que prácticamente la mitad de los juegos cumplen esta aseveración. Los catálogos de Perú (75%) y la República Dominicana (71,5%) permiten sostener el argumento en favor de la actuación conjunta de este binomio.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que las diferencias significativas aumentan al atender a las variantes que fijan la incertidumbre temporal (29%).

La primera de las variables consideradas, la que conlleva la realización de una tarea determinada ( $T_1$ ), es la única de las cuatro que todos los catálogos logran matricular juegos. Las desproporciones se libran entre los catálogos de Colombia y Cataluña por un lado, que concentran un 100% y un 92% respectivamente de sus juegos, mientras que al otro lado, Marruecos, únicamente encierra un 50% de las prácticas. Al margen de este apunte, resaltar que la finalización de un juego por el hecho de realizar una tarea determinada, es la característica común que

permite seguir trazando el perfil de la lúdica de los catálogos. También los catálogos de Perú (60%) y la República Dominicana (80%) militan entre las filas de seguidores de esta tendencia.

A pesar de todo ello, indicar que los catálogos de Marruecos y Perú les agrada también bastante, al menos manteniendo diferencias significativas con los catálogos de Cataluña y Colombia, acabar la praxis mediante el logro de un determinado número de puntos ( $T_2$ ).

En última instancia resaltar que donde también parece haber sincronía, es a la hora de no inscribir juegos en las variables que permiten poner punto final a la partida a través de la fijación de un límite temporal ( $T_3$ ) o bien de un límite determinado de intentos ( $T_4$ ). En la  $T_3$  solamente Marruecos se desmarca al registrar un 6,5% de los juegos con incertidumbre temporal, y en la  $T_4$  este papel lo juega la República Dominicana al anotar un 5%.

Después de discutir en relación a la comparativa entre catálogos a partir de analizar el papel que juega el espacio en relación a los jugadores, el material y el tiempo, abordando en primer lugar las divergencias y en segundo lugar las concordancias, llega el momento de presentar en el apartado de conclusiones una breve síntesis que recoja aquellos aspectos que son susceptibles de enmarcar la posible transculturalidad del espacio, que muestre como opera la dimensión espacial en la cultura lúdica.

#### 4. CONCLUSIONES

Los porcentajes de juegos que presentan incertidumbre espacial son en cada uno de los cinco catálogos estudiados inferiores a los que se obtienen en relación al material o la dimensión temporal. En cuatro de los catálogos, del conjunto de juegos que los configuran, únicamente entre un treinta y cuarenta y siete por ciento presentan incertidumbre en el espacio. En el caso de Colombia la incertidumbre espacial afecta únicamente a un 11% de los juegos de su catálogo. De ello se desprende que el espacio no interfiere en el desarrollo de las manifestaciones lúdicas, o mejor dicho, afecta mucho menos que el uso de materiales y la incertidumbre provocada por la finalización del juego.

Ahora bien, al comparar entre sí los catálogos, el elemento espacio actúa de manera contraria. De la comparativa se desprende que el espacio presenta una mayor proporción de diferencias significativas en contraste con la utilización de material o bien del elemento temporal. Y ello sucede tanto en relación a las

variables como si se entra a considerar las diversas dimensiones con las cuales se han definido estas categorías. Los catálogos de juegos seleccionados donde presentan mayores diferencias es en la manera en como actúa la dimensión espacial en cada uno de ellos de manera particular. No hay una gran homogeneidad en su actuación.

Cuando existe incertidumbre espacial esta viene motivada sobretudo por la delimitación del espacio mediante marcas, límites o zonas. En los juegos de los catálogos de Marruecos, Perú y la República Dominicana también la incertidumbre espacial viene motivada por la utilización de un espacio natural o accidentado. Incluso Perú y la República Dominicana registran alrededor de un tercio de las prácticas con incertidumbre espacial en terrenos accidentados o naturales que a su vez han sido delimitados para el desarrollo de la acción lúdica de los jugadores.

La incertidumbre en el espacio guarda estrecha relación con las prácticas socio motoras. Esta incertidumbre adquiere gran importancia en los juegos socio motores individuales y algo menos en los juegos de colaboración y oposición. Escaso valor adoptan en los juegos psicomotores y en los juegos socio motores cooperativos.

La conclusión de estos resultados induce a pensar que el elemento espacio ejerce un gran papel en los juegos competitivos, mayormente en los juegos de carácter competitivo cuyo desafío se materializa en la acción que desarrolla un jugador contra el resto de jugadores. El espacio es utilizado para regular y estimular la confrontación entre adversarios de juego.

Dentro de la categoría de juegos socio motores individuales, la estructura más utilizada es en aquella que los jugadores interactúan todos contra todos de manera simultánea en el tiempo y el espacio. En la categoría de juegos socio motores de colaboración y oposición, los mayores porcentajes se inscriben en aquellas praxis establecidas a partir de la interrelación que se establece entre un equipo que compite contra otro de manera simultánea en el espacio y el tiempo.

Hacer alusión también en el trazado de la actuación del espacio desde un enfoque transcultural, que es muy frecuente que en los juegos que presentan incertidumbre espacial los jugadores utilicen materiales como soporte de la acción lúdica. Se da diversidad de opciones en los catálogos entre emplear un único material o más de uno, al igual que también hay diferencias en los catálogos entre si los materiales son utilizados de manera individual o colectiva. En este caso todo

parece indicar que la importancia radica simplemente en la utilización de material y no tanto en la manera en como se lleva a cabo dicha utilización.

Del mismo modo que se ha puesto en evidencia la relación entre espacio y manejo de materiales, es preciso subrayar la íntima interrelación que mantienen el espacio y el tiempo. En aquellas acciones que el espacio contribuye a fijar el desafío entre adversarios o bien puede servir para espolear la confrontación de los jugadores, el tiempo también ejerce un mismo papel. Tal y como anteriormente se ha comentado, la finalización del juego motivada por la realización de una tarea determinada es un aspecto común en los catálogos.

En definitiva, los resultados entorno las concordancias y las disparidades, que un catálogo de juegos de una determinada zona geográfica guarda respecto a otros juegos populares y tradicionales que se hayan desarrollado a lo largo del tiempo en otras zonas del planeta, parecen indicar que se está frente a la existencia de un isomorfismo lúdico. Esa homogeneidad es menor al analizar el elemento espacial si se compara en la manera como impactan en los catálogos la actuación del material y el tiempo. Pero a pesar de que el espacio presente una mayor heterogeneidad, puede afirmarse que su actuación al establecer la comparativa entre catálogos lúdicos es de igual modo bastante análoga.

No obstante es preciso abrir nuevos caminos de investigación con la finalidad de estar en condiciones de afirmar de manera más concluyente que existen unos rasgos lúdicos transculturales, que el juego acontece de un modo similar a pesar de desarrollarse en culturas distintas. Para ello será preciso ampliar el estudio a otras culturas lúdicas e introducir un mayor número de catálogos de juegos. De ese modo se podrá determinar si el patrimonio lúdico de la humanidad, presenta por encima de su multiculturalidad, una esencia transcultural.

#### BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULÀ, J.; (2005): *Joc motor tradicional: estudi taxonòmic i comparatiu*. Tesis doctoral no publicada. Universidad de Barcelona. Director Conrad Vilanou. BERTALANFFY VON, L. (1976): *Teoría General de los Sistemas*. México: FCE.
- ESSOMBA, M.A. y otros (2003): *Construir la escuela intercultural: reflexiones y propuestas para trabajar la diversidad étnica y cultural*. Barcelona: Graó.
- ETXEBESTE, M.J. (2001): *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. Tesis doctoral no publicada. Universidad París V. Sorbonne. Director Pierre Parlebas.

- GARRETA, J. (2003): *El espejismo intercultural: la escuela de Cataluña ante la diversidad cultural*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- JORDÁN, J. (Coord) (2001): *L'educació intercultural una resposta a temps*. Barcelona: Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.
- LAVEGA, P. (1995): *Del joc a l'esport. Estudi de les bitlles en el Pla d'Urgell (Lleida)*. Tesis doctoral no publicada. Barcelona. Universidad de Barcelona. Director Francisco Lagartera.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1992): *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.
- LLEIXÀ, T.; (Coord) (2002): *Multiculturalismo y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- OLASO, S. (1993): *El joc de pilota en la comunidad valenciana*. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona. Director José M<sup>a</sup> Boquera.
- PARLEBAS, P. (1986): *Elementos de Sociología del Deporte*. Málaga: Unisport.
- PARLEBAS, P. (2001): *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- SAUSSURE, F. de. (1977): *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.
- SIPÁN, A. (Coord) (2001): *Educación para la diversidad en el siglo XXI*. Zaragoza: Mira.
- VALLESPÍR, J.; (1999): "Interculturalismo e identidad cultural" a *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, nº 36.