

## Espacio, tiempo y materiales en los juegos de la obra de Rodrigo Caro *Días geniales o lúdicos* (1626): una visión etnomotriz

Space, time and materials on the games of the book *Días geniales o lúdicos* of Rodrigo Caro (1626): an ethnomotor perspective

Vicente Navarro-Adelantado<sup>1</sup>, Pere Lavega<sup>2</sup>

1. Facultad de Educación. Departamento de Didácticas Específicas. Universidad de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife, España.

2. Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC), Universidad de Lleida, España.

### CORRESPONDENCIA:

Vicente Navarro-Adelantado

vnavarro@ull.edu.es

Recepción: mayo 2016 • Aceptación: febrero 2017

### Resumen

Este estudio desvela los rasgos representativos de los juegos y su relación con el contexto sociocultural que refleja la obra *Días geniales o lúdicos* de Rodrigo Caro, del siglo XVII español. Se analizan 59 juegos desde una perspectiva etnomotriz, tomando tres objetos de estudio: material, espacio, y tiempo, desde de la perspectiva de la lógica interna (texto) y también desde la óptica de la lógica externa (contexto). Se observan diferencias en los juegos según categorías de edades (infantil, juvenil y adulto) y se constata que todavía se encuentran lejos los rasgos que caracterizan al deporte moderno, se emplean pocos materiales de juego de uso especializado y se comparten espacios artificiales y el uso de zonas abiertas, situadas mayoritariamente en la misma localidad, no siendo de uso exclusivo para estos juegos. En relación al tiempo, se observa la ausencia del control y rigidez temporal de los juegos, así como una organización temporal abierta y cerrada respecto al ritmo del calendario festivo.

**Palabras clave:** juego tradicional, praxiología motriz, etnografía, juego deportivo

### Abstract

This study reveals typical features of the games and their relationship with the socio-cultural context from the book *Días geniales o lúdicos* by Rodrigo Caro, of the Spanish seventeenth century. 59 games are analyzed from an ethno-motor perspective. Three objects of study are discussed: material, space, and time, from the perspective of both internal logic (text) and external logic (context). Differences among the games are observed according to age categories. It is apparent that the games are still far from having the features of modern sports. Few specialized game materials are used. Artificial spaces and open areas, nonexclusive for the games, are borrowed mostly at the same locality. Regarding time, lack of control and temporal rigidity of the games is observed. An open and closed temporal organization with respect to the holiday calendar can also be seen.

**Key words:** traditional games, motor praxology, ethnography, sports game

## Introducción

Rodrigo Caro (RC) en *Días geniales y lúdicos* (1626) describe una serie de juegos corporales que constituyen un cuerpo compacto para la investigación de la cultura lúdica de esa época. Esta investigación profundiza y complementa el estudio de Lavega y Navarro (2015) en torno a los sistemas de interacción motriz que corresponden a estos juegos y su relación con la edad y género de los protagonistas de comienzos del siglo XVII en España. Para ello, la atención se dirige hacia otros aspectos referidos a la cultura espacial, temporal y material reflejados en esos juegos. Se trata de desvelar las propiedades que reflejan las reglas lúdicas (lógica interna) de los juegos y su relación con las normas sociales (lógica externa) (Lévi-Strauss, 1974/1992; Parlebas, 2001).

Examinar la cultura material de los juegos de RC es la manera de relacionarse los personajes con los objetos (Parlebas, 2003, 9; 2009). Las técnicas corporales mencionadas por Mauss (1991), al concretarse en culturas motrices, se basan también en culturas materiales (Sarmiento, 2007; Warnier, 2001, 2011) que reflejan la manera de entender el mundo de sus protagonistas (Tisseron, 1999). De ahí el interés de identificar si los juegos emplean o no objetos, y en caso afirmativo averiguar la procedencia del material, así como el proceso de elaboración seguido.

El espacio en los juegos también responde a una construcción cultural que ayuda a identificar el mundo de la sociedad en el que se practica. Hall (1966/1989) destaca el espacio como una manera de comunicarse que contiene información escondida ('dimensión oculta') que debe desvelarse. Así, el espacio lúdico constituye un entorno cargado de significación motriz y también social, lleno de metáforas que contribuyen a la socialización. Desde el punto de vista interno será conveniente diferenciar las reglas de los juegos con espacios individuales (espacio psicomotor) o con espacios colectivos (espacio sociomotor). En los juegos sociomotores se podrá identificar si los jugadores buscan como objetivo a alcanzar un espacio humano fijo, humano móvil o bien espacio artificial fijo', 'artificial móvil' (Parlebas, 2001). En los juegos de oposición será de interés identificar la 'distancia de guardia' que separa a los contrincantes antes de empezar el juego; mientras que en los juegos de cooperación-oposición se deberá localizar la distancia de carga que permiten las reglas. También será de ayuda localizar si el juego aporta un espacio sin imprevistos (estable) o con incertidumbre (inestable). Desde una perspectiva externa la contextualización del espacio se realizará a partir de identificar la localización del juego (interior o exte-

rior de la casa); y su acondicionamiento (no preparado en la localidad o naturaleza; semiacondicionado o especializado).

El último elemento de análisis es el tiempo, que también permite identificar la construcción de símbolos que contienen las reglas de los juegos (Elías, 1989, 27). El autor insiste en el concepto de *tiempo social*, que hemos compartido y aprendido a través de una transformación de las sociedades (20-23, 130). Precisamente la transformación de los juegos tradicionales en futuros deportes en los siglos XVIII y XIX supone una mutación del tiempo en un símbolo de coacción cuya función es controlar y cuantificar las intervenciones. De ahí el interés por identificar si los juegos tienen presencia o ausencia de una contabilidad o marcador final, y en caso afirmativo identificar el modo en cómo concluye la partida (por tarea finalizada, puntuación límite, tiempo límite o puntuación-tiempo límite) (Parlebas, 2001). Paralelamente las reglas organizan otras fórmulas temporales sutiles, como cuando utiliza un agregado al resultado final del juego. Es el caso del premio o del castigo. Lavega (1995) estudió los juegos de bolos en Cataluña (España) y estableció un paralelismo entre el sistema de puntuación y la apuesta (premio).

Desde un punto de vista externo también es de interés estudiar la conexión entre el calendario festivo y el juego tradicional (Van Dülmen, 2002, 203). Este proceso de organización temporal genera una conciencia colectiva, de actitud social; en este sentido, Hall (1959/1989, 76) identifica aquel tiempo que se mide (técnico) y también el tiempo que es usado en actividades cotidianas (tiempo formal) y de otras actividades espontáneas que participan de un tiempo más abierto (informal). En el siglo XVII, el juego se distribuye entre un tiempo informal y formal, teniendo en cuenta que el tiempo técnico y muy organizado va a tomar protagonismo en el deporte moderno.

Nuestro estudio supone una contribución en la línea de otras investigaciones etnomotrices, desde la teoría de la acción motriz y la visión sociocultural de la cultura lúdica. Parlebas (2003) compara 58 juegos recogidos en la pintura *Juegos de niños* de Bruegel (1560) y otros 58 que describe Stella (1657), en su obra *Juegos y placeres de los niños*; Parlebas (2009, p. 22-24) estudia los juegos del Libro de Horas de la familia francesa de Jehan Ango, compuesto entre 1515 y 1525, incluyendo categorías de los espacios de juego y los objetos empleados para jugar que también hemos tenido en cuenta. En el Libro de Horas de Bedford (c. 1410-1430) se muestra un calendario donde, en cada una de sus páginas, se incluye un juego infantil, lo que da idea del paso de la consideración social de la

temporalidad en la Europa del siglo XV. Lavega (2006) estudia los juegos tradicionales de adultos de 11 regiones europeas, comparando los rasgos distintivos de su lógica interna y, entre ellos, analizan el tiempo en sus versiones de la forma de finalización del juego; Hernández Moreno, Navarro, Jiménez y Castro (2015) comparan tres grupos de juegos en tres cortes históricos, partiendo desde la cultura aborigen canaria (siglo XV) hasta nuestros días. En una línea próxima, Brasó y Torrebaddella (2015) estudian los *jochs d'infanteça* (1674), recogidos por Amades en 1947.

Respecto al contexto andaluz de los juegos en el período de nuestro interés, Ramírez (2008) revisa fuentes originales, aludiendo a la descripción de los juegos, entre las que se encuentra la obra que analizamos. No obstante, los juegos de RC requieren una metodología que nos permita hacer emanar más información que la sola descripción de los juegos.

Los hallazgos desvelados para los materiales, el espacio y el tiempo de juego por esas investigaciones anteriores, unidos a la escasez de fuentes etnográficas de juegos tradicionales, confirman el interés de profundizar en esta referencia clásica. Se plantea como objeto de estudio desvelar desde una visión etnomotriz de estos elementos, los rasgos distintivos de la lógica interna y de la lógica externa de los juegos de niños, jóvenes y adultos correspondientes a la cultura lúdica material, espacial y temporal de los juegos motores recogidos en la obra de RC.

## Método

El estudio de corte heurístico y hermeneútico se fundamenta en los postulados de la teoría de la acción motriz que, a partir de una concepción sistémica, permite identificar los rasgos distintivos de cada juego, considerando su visión interna (lógica interna) y su contexto (lógica externa).

## Muestra

El corpus de juegos analizados corresponde a la edición crítica de Etienvre (edición Espasa-Calpe, 1978), validando 59 juegos en razón de contener suficiente información para identificar nuestras categorías: 1. Correr la seda; 2. Carrera de caballos (versión de caballos aparejados); 3. Juego de cañas; 4. Coscojita; 5. Espada lucía; 6. Palomita blanca; 7. Fil derecho; 8. Ande la rueda; 9. Juan de las cadenas; 10. Lucha; 11. Tirar la barra; 12. El herrón; 13. Tirar con honda (versión herir a personas); 14. Juego de los puñetes; 15. Las almen-dras / Ladrillejo; 16. Dedillo / Las cuadernas; 17. La

chaza; 18. Pares y nones; 19. Rayuela; 20. Mochiliuno / Hoyuelo; 21. Tropa; 22. Perinola; 23. Taba / Carnicol / Rey; 24. Dados; 25. La morra; 26. Trompo / Peonza; 27. Pelota (con la mano); 28. Chueca; 29. Pelota (a pala / raqueta); 30. Pelota sobre cuerda; 31. Al caer; 32. Un, dos, tres, Martín Cortés; 33. Las bonitas; 34. El mallo; 35. Saltar hogueras; 36. Mantear; 37. Daca la china; 38. Hurta la ropa / Sonsoluna; 39. Adivina quién te dio; 40. Esconder / Sal salero; 41. Chitrinda / la olla; 42. Siembro y aviso; 43. Llevar el gato al agua; 44. Maruca; 46. Los panes; 46. El bolillo; 47. Bolos; 48. Los caballos / Las galeras; 49. Gallinita ciega; 50. Aquí está Doña Sancha / ¿A dó las yeguas?; 51. Chinas; 52. Columpio; 53. Correr gamones; 54. Corre gallos; 55. Caballitos de caña; 56. Apatusca; 57. Corregüela; 58. Subir por la pared con sogá; 59. Subir por la pared sin sogá. Se excluyen de la muestra los juegos que son aludidos solo como referencia clásica (griega o latina), sin manifestar su práctica contemporánea, o que no reúnen información suficiente.

## Categorías

Para sistematizar el material, el espacio, y el tiempo de juego, se establecieron dos criterios previos para discriminar operativamente la edad y el género de los jugadores, y dos criterios generales (lógica externa, lógica interna) divididos en categorías y subcategorías. Los criterios para la edad y el género desarrollan en Lavega y Navarro (2015): función del desarrollo, para discriminar la categoría de 'edad' (función interna: simbolismo, símbolo-regla, predominio de regla), y criterio narrativo, con el propósito de discriminar la categoría 'género' (alusión a aspectos contextuales a la actividad, contraste con otra obra contemporánea):

Lógica externa.- 5 criterios: 'edad' (3 categorías: infantil, juvenil, adulto); 'género' (4 categorías: masculino, femenino, separados, mixto); 'material:' (3 categorías: 'presencia de material' (2 subcategorías: 'sin material', 'con material'), 'procedencia del material' (3 subcategorías: 'artificial', 'natural', 'artificial-natural'), y 'elaboración del material' (2 subcategorías: 'por los mismos jugadores', 'por personas ajenas'); 'tiempo': 2 categorías: 'temporalidad' (2 subcategorías: 'con calendario', 'sin calendario'), y 'agregado de marca' (4 subcategorías: 'sin premio/sin castigo', 'con premio/sin castigo', 'sin premio/con castigo', 'con premio/con castigo'); 'espacio': (2 categorías: 'localización' (3 subcategorías: 'interior', 'exterior', 'interior-exterior'), y 'acondicionamiento' (4 subcategorías: 'no preparado en la naturaleza', 'no preparado en la localidad', 'preparado semidomesticado', 'preparado especializado').

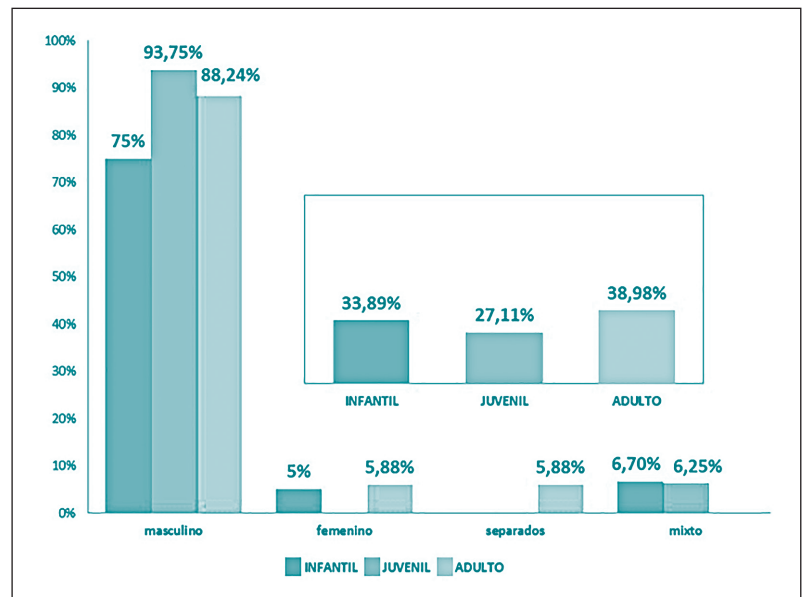


Figura 1. Distribución por edades y género.

Lógica interna.- 2 criterios: 'espacio' (5 categorías, 16 subcategorías), y 'tiempo' (1 categoría, 4 subcategorías). Para el criterio 'espacio', son las siguientes: 'espacio de interacción' (subcategorías: 'psicomotor', 'sociomotor'); 'objetivo a alcanzar' (subcategorías: 'humano fijo', 'humano móvil', 'artificial fijo', 'artificial móvil'); 'espacio e incertidumbre' ('estable', 'inestable'); 'distancia de guardia' (subcategorías: 'distancia casi nula <1m.', 'distancia reducida 1-3m.', 'distancia media 3-5m.', 'larga distancia >5m.');

'distancia de carga' (subcategorías: 'distancia casi nula <1m.', 'distancia reducida 1-3m.', 'distancia media 3-5m.', 'larga distancia >5m.'). Para el criterio 'tiempo', son: 'sistema de puntuación' (subcategorías: 'sin contabilidad', 'tarea finalizada', 'puntuación límite', 'puntuación-tiempo límite').

### Análisis de contenido

Con el fin de hacer una prospección rigurosa del contenido categorial de la 'edad' se recurrió a una metodología observacional de análisis de contenido (e.g., Flick, 2004; Pérez Serrano, 1994). El análisis de la información recogida en cada juego se realizó siguiendo a Miles y Huberman (1994, 12). Para la reducción de los datos en unidades de significado se siguieron criterios praxiológicos en cada una de las categorías y subcategorías seleccionadas de la lógica interna; para el caso de la lógica externa, se fundamentó en el criterio 'desarrollo' (Piaget, 1932/1983, 1959/1986), el cual se apoyó en la función interna del juego. Con ello se logró trasladar el registro narrativo de los juegos motores como registro sistematizado (Izquierdo & Anguera, 2000), al identificar la función lúdica con el contexto narrativo del juego. La observación del contenido de

los juegos se validó por medio del consenso entre dos expertos en praxiología motriz, en juegos tradicionales y juegos motores. Los registros de las categorías analizadas corresponden a constructos exhaustivos, mutuamente excluyentes, y constituidos por rasgos pertinentes de la lógica interna (Parlebas, 1981). Esta 'pertinencia práxica' se corresponde con modelos matemáticos (Parlebas, 2001, 472) y con las formas de resolver las tareas que vienen determinadas por las reglas del juego (Arias, Argudo & Alonso, 2012).

Dada la manera de aludir Rodrigo Caro a las edades, se estableció para el análisis de las categorías de 'edad' una validación de su concordancia, aplicándose una prueba de fiabilidad, en la que se obtuvo 0.91 en el índice Kappa-Cohen, lo que se considera elevado.

### Resultados

Para cada una de las categorías de material, espacio y tiempo, se incluyen los resultados pertenecientes a la lógica externa de los juegos (LE) y resultados propios de la lógica interna (LI). De este modo el lector puede captar los resultados y sus vínculos con estos dos criterios de análisis. No obstante, puede ser más provechosa la lectura de los resultados si se atiende, en primer lugar, a la edad y el género hallados en los juegos de RC, ya que esto marca fuertemente el resto de lo encontrado.

### Edad

Los 59 juegos presentan una distribución de las edades equilibrada en tres categorías ('infantil', 20 juegos; 'juvenil', 16 juegos; 'adulto', 23 juegos).

## Género

Predominan los juegos masculinos frente a los femeninos en las tres edades (75% en infantil; 93,75% en juvenil y 88,24% en adulta).

## El material en los juegos de RC

En la obra de RC prevalecen los juegos sin material (71,18%) frente a juegos con objetos (28,81%). Considerando la edad, la infancia representa un período donde se juega sin material (60%) frente al resto de categorías. Según aumenta la edad se requiere un material con el que establecer la relación con los protagonistas, el espacio y el tiempo (con material: 'juvenil', 93,75%; 'adulto', 82,61%).

Predominan ligeramente los materiales de procedencia artificial (40%) respecto a los objetos de procedencia natural (31,11%) y los mixtos (artificial-material) (28,9%). La infancia usa mayoritariamente objetos naturales (50%) y también artificiales (37,5%). En los jóvenes la proporción es muy similar (natural 38%, artificial 38%), mientras que en los juegos de adultos emplean mayoritariamente objetos artificiales (50%) y menos los naturales (22,22%).

Se observa una prevalencia de los materiales 'elaborados por personas ajenas' (85,71%) frente a los elaborados por los mismos jugadores (19,29%). Esta distribución se comporta con valores similares en los tres grupos de edad ('infantil', 80%; 'juvenil', 83,33%; 'adulto', 88,89%).

Finalmente, la denominación de los juegos constata la relevancia del material en los juegos de RC. El material es aludido en un porcentaje elevado en los juegos adultos (60,87%) y juveniles (43,75%). La alusión al espacio aparece en menor medida (infantil: 19%; juvenil 18,75% y adulto: 8,7%), mientras que el tiempo es apenas inexistente (solo en la edad infantil: 6,25%).

## El espacio en los juegos de RC

Existe un equilibrio entre los juegos que emplean un espacio psicomotor (49,15%) y un espacio con presencia de compañeros y/o adversarios (50,85%). Mientras el espacio sociomotor predomina en la edad infantil (70%), esta tendencia se invierte la etapa juvenil (68,75%) y vuelve a equilibrarse en la etapa adulta (52,17%).

Dentro del espacio sociomotor y como objetivo para alcanzar el jugador, prevalece la categoría de objetivo 'humano y móvil' (66,67%) frente al resto de categorías. Esta tendencia se confirma en las categorías 'infantil' (84,62%) y 'juvenil' (80%), y menos en la categoría 'adulto' (45,45%).

En los juegos de oposición predomina la distancia de guardia reducida (1-3 metros) (66,67%). Esta prevalencia va aumentando a medida que aumenta la edad de los protagonistas (infantil: 57,14%; juvenil: 66,67%; adulta: 100%).

En los juegos de cooperación-oposición los juegos favorecen los contactos y la posibilidad de carga de los jugadores, ya que prevalece la distancia de carga reducida (de 1 a 3 m.) (44,44%) respecto a la distancia de carga casi nula (<1 m.) (22,22%) y de larga distancia (>5 m.) (22,22%). En la 'infancia' predominan (66,67%) los juegos con distancia casi nula (<1 m.); se trata de juegos que se resuelven por el contacto directo focalizado en un jugador (e.g. juego de persecución); mientras que la etapa 'adulto' no considera esta categoría y distribuye sus preferencias en juegos con estrategias que involucren atender a mayor espacio, como la distancia reducida (1-3 m.) (50%), distancia media (3-5 m.) (17%) y la larga distancia (>5 m.) (33%).

Los juegos se realizan mayoritariamente en espacios exteriores, tanto de modo global (74,58%) como en las distintas categorías de edad ('infantil', 80%; 'juvenil', 68,75%; 'adulto', 78,26%). Además se trata de espacios exteriores de la propia localidad que en general requieren poco acondicionamiento ('preparado semidomesticado', 50,85%); o que se utilizan en las condiciones de uso cotidiano (espacio 'no preparado', 32,20%). Según aumenta la edad el espacio del juego toma menor protagonismo en su acondicionamiento (espacio no preparado: infantil: 60%, juvenil: 18,75%; adulto: 3,39%). Tras la infancia los juegos empiezan a tener mayor presencia de espacio preparado semidomesticado (infantil: 25%, juvenil: 68,75%; adulto: 69,87%).

Esta distribución concuerda con el predominio de juegos con espacios estables, ausentes de imprevistos (incertidumbre) tanto de modo global (96,61%) como en las distintas categorías de edad ('infantil', 95%; 'juvenil', 93,75%; 'adulto', 100%).

## El tiempo en los juegos de RC

El sistema de puntuación, globalmente, muestra un equilibrio entre los juegos sin contabilidad (49,15%) y los juegos que disponen de un marcador final (51,85%). Los juegos con contabilidad finalizan al concluir una tarea (carrera, lanzamiento...) (38,98%) o al conseguir una puntuación límite (11,86%). Sin embargo no se encuentra ningún juego con conclusión por un límite de tiempo. Atendiendo a las categorías de edad, se observa que en la infancia predominan los juegos sin contabilidad (o finalización) (85%). En la edad juvenil (56,25%) y en la etapa adulta (82,35%) esta tenden-

cia se invierte a favor de los juegos con contabilidad mediante el criterio predominante de tarea finalizada.

Además los juegos complementan la manera de finalizar la partida incorporando en mayor o menor medida un agregado de marca, es decir un premio y/o castigo. De manera general se observa un predominio de los juegos sin premio y sin castigo (57,63%), alternando uno de ambos criterios con valores semejantes (con premio y sin castigo, 16,95%; sin premio y con castigo, 13,56%). Los juegos en los que incluyen premio y castigo sobre el resultado de juego son menos representativos (11,85%) respecto a los juegos que se centran en no establecer recompensas o penas en la lógica del desarrollo del juego. Atendiendo a las categorías de edad, apreciamos que en la infancia (65%) y la etapa adulta (69,57%) se juega más sin premio y sin castigo frente a la etapa juvenil (37,50%).

Finalmente cabe indicar que los juegos de RC en su conjunto no siguen un calendario (90%). Esta tendencia, en menor proporción, también aparece en los juegos de los adultos, quienes protagonizan juegos siguiendo un calendario festivo (73,91% 'sin calendario' frente al 26,09% 'con calendario').

## Discusión y Conclusiones

Esta investigación desvela los rasgos representativos de los juegos que recoge la obra *Días geniales o lúdicos* de Rodrigo Caro, del siglo XVII, desde una visión etnomotriz del material, el espacio, y el tiempo, tanto desde un punto de vista interno (LI) como en su relación con el contexto sociocultural (LE). Se trata de una obra equilibrada en las tres categorías de edad (Etienvre, LXXII, Introducción a *Días geniales*) que, como afirma RC, contiene muchos géneros de juegos de todas las edades (14, vol. 1).

Estamos ante una obra que es producto de la vivencia lúdica de un hombre (Rodrigo Caro); además, *Días geniales* refleja con claridad la división según el género de la sociedad (como ya mencionábamos en la introducción, el análisis de la edad y el género se puede consultar en Navarro y Lavega, 2015), lo que se comprueba al citar RC el subapartado "Columpios y otras fiestas de mujeres" (diálogo sexto, II). También, se constata porque los juegos de mujeres son minoría (5,88%) frente a los de hombres; ni siquiera la categoría 'infantil' mejora este porcentaje.

### Sobre el material

Hemos confirmado cómo el material se vincula al cuerpo y sus técnicas corporales, a su función social,

y a la representación simbólica, tal y como propuso Mauss (1967, 51).

La presencia de material ha correspondido, en mayor medida, a las categorías 'juvenil' y 'adulto', lo que parece señalar una función contraria a la simbolización de la infancia y más propia de una función de aprendizaje (dominio sobre el material). Hemos observado una procedencia del material en transición entre lo natural y lo artificial, y lo situamos en el paso de la infancia (natural) a la juventud (artificial-natural). Se trata de juegos con carácter local o cotidiano, y, en presencia de material, todavía con una baja o moderada especialización. La manufactura lúdica en la sociedad de RC es muy marcada a favor de la elaboración de personas ajenas a los jugadores, lo que indica un valor del juego y un progreso técnico de los materiales adaptados para jugar.

A diferencia del deporte moderno, los juegos físicos de RC requieren pocos objetos y materiales especializados, tal y como encuentra Parlebas (2003) para los juegos en la Francia y Países Bajos de final del siglo XVI. El material hallado en RC describe con claridad la frontera entre el modo de jugar de la infancia preferentemente, sin material frente al juego del joven y del adulto. He aquí una nítida separación entre la infancia y la juventud, en la línea argumental de Ariés (1960/1987), y que ya se daba en las clases sociales acomodadas de la España de RC (Gómez-Centurión, 1989, 193).

Son muchos los juegos sin ningún accesorio o que, en caso de emplearse, proceden del entorno próximo. La tecnología sofisticada está raramente presente en los objetos, salvo el caso de instrumentos vinculados a la función bélica (e.g. armas usadas en el juego de cañas, Deleito, 1988, 84-97). Sí que encontramos artesanía elaborada en objetos como los bolos y bolas, raquetas, barra, honda, herrón, siempre concerniente al juego de los adultos.

En cuanto a qué papel posee el material en la denominación del juego, el lenguaje simbólico esconde la relevancia que este elemento tiene para los jugadores; Warnier (2011, pp. 15-16) ve el lenguaje como una forma de simbolización por medio del material, y también lo liga a la experiencia motriz. Hemos hallado que la denominación del juego cumple la función de identificadores simbólicos de los juegos a través del material en los juegos de los adultos.

En la infancia, la fórmula de denominación de los juegos en RC es más abierta (en distribución) respecto a otras fórmulas para identificarlos. La fuente de denominación emanada del material señala la importancia y significación de la cultura material para el juego motor.

## Sobre el espacio

Hay un equilibrio completo entre los juegos de RC con espacio psicomotor y sociomotor, pero es la edad el elemento diferenciador, pues las categorías juvenil y adulta se distribuyen con claridad en los juegos con espacio psicomotor, mientras que la infancia lo hace en los juegos con espacio sociomotor. Son los jóvenes y adultos los que basan su juego en la obtención de un logro individual (espacio sin interacción), en una acción sin interferencias, y dejando manifiesta la relación logro-prestigio social. Por el contrario, el espacio sociomotor de la infancia trae consigo un contexto donde el logro es compartido con compañeros y/o con adversarios.

Parece que el juego adquiere sentido en los demás como portadores del logro. Así, al considerar el objetivo que se trata de alcanzar en los juegos con espacio sociomotor, este es con mucha nitidez 'humano y móvil' (sobre un jugador adversario en movimiento), cumpliéndose para todas las categorías de edad. Solo los adultos diversifican el sentido interno del juego hacia algún elemento artificial (un objetivo sobre un artefacto). La diversificación tiene relación con la complejidad estratégica, porque esta incluye más aspectos y matices de la lógica interna cuando se sitúa una variable más de logro sobre un elemento ajeno a otros jugadores.

La localización del espacio (exterior, interior, privado, público) señala la esfera de juego y el sentido social que le otorgamos. Los resultados confirman que los juegos de RC, en todas las edades, requieren un espacio abierto. Una vez en el exterior, los juegos contienen un espacio preparado o semidomesticado, siendo la infancia un período en el que predomina el espacio 'no preparado'. El espacio preparado para el juego coincide en todas las edades con espacios estables, en clara mayoría respecto a los espacios inestables. Es decir, se reduce la incertidumbre procedente del medio en razón de que la acción motriz no fluctúa, y así pueda demostrar el jugador su habilidad ante el problema derivado de la situación motriz.

Siguiendo con el espacio sociomotor, la distancia de guardia (en interacción de oposición) concentra su distribución en la distancia reducida (1 a 3 metros), pero moderadamente para la infancia y la etapa juvenil. No apreciamos un contacto violento, como sí ocurre en estas distancias en los deportes (Parlebas, 1981, 41); son ejemplos para reforzar nuestra afirmación los juegos infantiles *palomita blanca* (persecución), y *gallinita ciega* (contacto corporal de localización), o los juegos juveniles *chitindra* (persecución sobre un oponente que te pellizca o golpea), y *siembro y aviso* (persecución, defendiendo estratégicamente un objeto).

La distancia de carga (en interacción de cooperación-oposición) ha coincidido también como en la distancia de guardia con una mayor distribución en la distancia reducida (1 a 3 metros), aunque más en niños y adultos. Lo obtenido confirma la premisa de Parlebas (1981, 40) de que el contacto violento es más probable en la distancia próxima (1-3m.) (e.g. *daca la china, chueca*) que 'a larga distancia (>5 m.)' (e.g. *pelota a mano*).

Desde el punto de vista estructural, Lévi-Strauss (1992, 165-191) señala la conexión entre espacio y estructura social, facilitando comprender la polarización del espacio y su significado. La configuración del espacio de los juegos de la sociedad del siglo XVII se llena de significado si tomamos el espacio rural o el urbano (y sus consecuencias en la domesticación del juego), el espacio interior o exterior al hogar, y el espacio privado o público. El juego de este período mantiene una frontera entre la menor y la mayor autonomía que conllevan los hábitos lúdicos infantiles, cuando los niños reducen el espacio de juego al hogar o su inmediatez o se juega en el exterior en un lugar de reunión; por último, el carácter más público de los juegos de los adultos comporta la voluntad de practicar determinados juegos *separados* en razón del espectáculo festivo.

## Sobre el tiempo

A través de los juegos, RC narra una sociedad del siglo XVII muy organizada, con una economía rural y urbana, con marcadas clases sociales (Domínguez, 1989), regida por un tiempo tradicional y formal, y que comenzaba su experiencia temporal en el mundo del reloj –sobre todo las clases altas– (Bouza, 1989, 21-28). Sin embargo, el tiempo de los juegos sigue aún el camino de la tradición, y constituye una parte más de la construcción cultural y del proceso civilizador (Carbonell, 2004, 11; Elías, 1989, 33; Marín, Magno, Parlebas, Stein & Crestani, 2012). En este sentido, la temporalidad indica un grado de estructuración bajo, centrado en la función del juego como entretenimiento frente a una función institucionalizada. El resultado de los juegos 'sin calendario' frente a 'con calendario' es abrumador. Solamente los adultos estructuran el tiempo de los juegos a través de una práctica en momentos señalados por la sociedad. La fiesta ya es para el adulto el contexto de juego más proclive a estructurarse de manera externa al juego.

Atendiendo a la LI, las reglas codifican el uso del tiempo por medio de cómo se establece la finalización y cómo se ordena el procedimiento de logros obtenidos. Respecto al sistema de resultados, los juegos distribuyen un cierto equilibrio entre los juegos sin con-

tabilidad y los juegos con un marcador final. Cuando las reglas codifican la manera de terminar la partida, los criterios que predominan son por tarea finalizada (propia en los juegos psicomotores) o por la consecución de una puntuación límite. La infancia está casi exclusivamente centrada en juegos 'sin contabilidad,' mientras que el control de la conclusión del juego está más presente entre los jóvenes y sobre todo en los adultos. Sin embargo, a diferencia del deporte moderno, el criterio de finalización por tiempo limitado no existe en RC, lo que da testimonio de un estadio lejano a esa obsesión moderna por controlar cada instante de los encuentros deportivos.

A veces, los juegos tienen como añadido a su LI un premio o castigo ('agregado de marca') unido al sistema de resultados que le dan una impronta particular. Los juegos de RC se centran en la categoría 'sin premio y sin castigo', luego la mayoría de sus juegos no toman esta fórmula agregada. Cuando sí la incluyen vemos que el premio y el castigo en los juegos interesan por igual a niños y a jóvenes, y los adultos no comparten la fórmula del castigo, quizá porque los adultos ya poseen un sistema de resultados para resolver de manera codificada los logros y sus momentos en el juego, y optan por un resultado claro, antes que penalizar una situación.

El tiempo en los juegos de la obra de RC no es homogéneo, pues el juego infantil y juvenil todavía disfruta de una función de entretenimiento, ajena a la oficia-

lidad de la actividad. El fenómeno calendárico, organizado sobre fiestas cristianas, lo hemos encontrado solo vinculado a los juegos de adultos. De modo que es el adulto quien construye buena parte de sus juegos al ritmo de la oficialización de la fiesta popular, como el espectáculo público (e.g. juego de cañas, sortija). El adulto también practica sus juegos cotidianos (e.g. juego de pelota o juego de bolos) vinculándolos a una puntuación límite, lo que indica que valora superar a los adversarios mediante una acumulación de tantos o puntos, más allá de demostrar la superación con un solo hecho o resultado.

Como conclusión a este estudio, la visión etnomotriz de los juegos de la obra de RC permite indicar que estas prácticas todavía se encuentran alejadas de los rasgos distintivos del deporte moderno; entre los principales indicadores destacamos que los juegos de RC: emplean pocos materiales de juego de uso especializado; además comparten la búsqueda de espacios artificiales (como lo hacen los deportes modernos al dirigir la atención hacia una canasta o portería, con la intención de alcanzar un objetivo humano (búsqueda del cuerpo de otros jugadores) y comparten el uso de zonas abiertas, situadas mayoritariamente en la propia localidad, sin que sean de uso exclusivo para estos juegos. En relación al tiempo, se observa la ausencia del control y rigidez temporal de las partidas así como una organización temporal abierta, que puede o no seguir el ritmo de un calendario festivo.



BIBLIOGRAFÍA

- Ariés, Ph. (1987). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid: Taurus.
- Braso-Rius, J. & Torredadella-Flix, X. (2015). Anàlisi i classificació dels jocs de la infància de Joan Amades en funció de la seva lògica interna i del gènere dels practicants (1674-1947). *Revista d'Innovació i Recerca en Educació*. Barcelona, 8 (2), 18-42. <http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/822/17283> Acceso en: 12 de junio 2015. doi: <http://dx.doi.org/10.1344/reire2015.8.2822>
- Bouza, F. (1989). El tiempo, cómo pasan las horas, los días y los años. La cultura del reloj. En José, N. Alcalá-Zamora (dir.) *La vida cotidiana en la España de Velázquez*. Madrid: Temas de hoy, 21-28.
- Carbonell, E. (2004). Las sociedades dentro del tiempo. En E. Carbonell (coord.). *Debates acerca de la antropología del tiempo*. Barcelona: Universitat de Barcelona, 51-XX.
- Caro, Rodrigo. (1626). *Días geniales o lúdicos*. Edición de Jean-Pierre Etienne. Madrid: Espasa-Calpe, 1978. vol. I y II.
- Deleito y Piñuela, J. (1988). *También se divierte el pueblo*. Madrid: Alianza, 84-97.
- Domínguez, Antonio (1989). Prólogo y La sociedad española en el siglo XVII. En *Historia de España. La crisis del siglo XVII. La población, la economía, la sociedad*. Madrid: Espasa-Calpe. vol. XXIII, XI-XLIII, 391-593.
- Elías, N. (1989). *Sobre el tiempo*. México: FCE.
- Gómez-Centurión, C. (1999). La familia, la mujer y el niño. En José, N. Alcalá-Zamora (dir.) *La vida cotidiana en la España de Velázquez*. Madrid: Temas de hoy. 169-194.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Hall, E. T. (1972). *La dimensión oculta*. México: Siglo XXI.
- Hall, E. T. (1989). *El lenguaje silencioso*. Madrid: Alianza.
- Hernández, J.; Navarro, V.; Jiménez, F. & Castro, U. (2015). Diachronic Analysis of Motor Communication In Traditional Games And Sports of The Canary Island. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, Madrid, 15, 57, 123-137. doi: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.57.008>. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista57/artanalisis549e.pdf> Acceso en: 03 de marzo de 2015.
- Izquierdo, C. & Anguera, M. T. (2000) Hacia un alfabeto compartido en la codificación del movimiento corporal en estudios observacionales. *Psicothema*, Oviedo, 12 (2), 311-314. <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=572> Acceso en: 08 de octubre de 2008.
- Lavega, P. (1995). *La liturgia de les bitlles, funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida: Pagés Editors.
- Lavega, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega, P. & 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*, 59, 1-17. doi: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.006>, <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista59.htm> Acceso en: septiembre 2015.
- Marín, Elizara Carolina; Magno, João Francisco; Parlebas, Pierre; Stein, Fernanda, & de Vargas, Alini (2012). Jogos rradicionales no estado Rio grande do sul: manifestacion pulsante e silenciada. *Movimento*, Porto Alegre, 18 (3), 73-94. <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/26564>
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*. Thousand Oaks/London/New Delhi: Sage.
- Mauss, M. (1967). *Introducción a la etnografía*. Madrid: Itsmo.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. IAD: Málaga.
- 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, IX, 9-36.
- Parlebas, P. (2009). Des jeux dans les enluminures. *Ludica, annali di storia e civiltà del gioco*, 15-16, 7-31.
- Pérez Serrano, G. (1994). *Investigación cualitativa I. Retos e interrogantes*. Madrid: La Muralla.
- Piaget, J. (1946/1978). *El desarrollo de la noción de tiempo en el niño*. México: FCE.
- Ramírez, G. (2008). Juegos deportivos tradicionales en Andalucía durante el siglo XVII. *Fuentes*, 8, 1-11. [http://institucional.us.es/revistas/fuente/8/art\\_18.pdf](http://institucional.us.es/revistas/fuente/8/art_18.pdf) Acceso en: 10 de abril 2010.
- Tisseron, S. (1999). *Comment l'esprit vient aux objets*. Paris: Éditions Aubier.
- Van Dülmen, R. (2002). *Los inicios de la Europa moderna (1550-1648)*. Madrid: Siglo XXI.
- Warnier, J.P. (2001). A praxeological approach to subjectivation in a material world. *Journal of Material Culture*, 6 (1), 5-24. <http://mcu.sagepub.com/content/6/1/5.full.pdf+html> Acceso en: 03 de mayo 2009.