

Pere Lavega

El joc i la tradició en l'educació de valors

Resum

Jugar, aprender, educar, relacionar-se... són formes verbals que en jugar-se activen la part més profunda de l'ésser humà. A diferència dels jocs inventats per una ocasió o els exercicis imposats en un entrenament esportiu, els jocs tradicionals són dotats d'una especificitat associada a un conjunt de processos, relacions i formes d'organització social dignes de ser reconeguts i potenciats en qualsevol proposta pedagògica. En tractar-se de manifestacions populars, generalment el coneixement s'ha establert mitjançant la paraula, l'observació i sobretot sobre la mateixa acció motriu de jugar.

El juego y la tradición en la educación de valores

Jugar, aprender, educar, relacionarse... son formas verbales que al con-jugarse activan la parte más profunda del ser humano. A diferencia de los juegos inventados para una ocasión o los ejercicios impuestos en un entrenamiento deportivo, los juegos tradicionales están dotados de una especificidad asociada a un conjunto de procesos, relaciones y formas de organización social dignos de ser reconocidos y potenciados en cualquier propuesta pedagógica. Al tratarse de manifestaciones populares, generalmente el conocimiento se ha establecido mediante la palabra, la observación y sobre todo sobre la propia acción motriz de jugar.

Play and tradition in the education of values

Playing, learning, educating and relating are all verbal forms which when combined activate the innermost part of the human being. Unlike games invented for a specific occasion or exercises imposed in training for sports, traditional games have a specific nature associated with a range of processes, relationships and types of social organisation worthy of recognition and consideration in any pedagogical approach. Because they are popular manifestations, knowledge of them has been passed on from mouth to mouth, by observation and above all by the driving force of play itself.

Autor: Pere Lavega Burgués

Article: El joc i la tradició en l'educació de valors

Referència: Educació Social, núm. 33 pp.

Adreça professional: INEFC-Lleida (Centre adscrit a la Universitat de Lleida) _plavega@inefc.udl.es

Introducció

Jugar, aprendre, educar, relacionar-se... són formes verbals que en jugar-se activen la part més profunda de l'ésser humà. A diferència dels jocs inventats per una ocasió o els exercicis imposats en un entrenament esportiu, els jocs tradicionals són dotats d'una especificitat associada a un conjunt de processos, relacions i formes d'organització social dignes de ser reconeguts i potenciat en qualsevol proposta pedagògica.

Els jocs tradicionals són pràctiques lúdiques les regles de les quals han après generalment mitjançant la transmissió oral. En tractar-se de manifestacions populars generalment el coneixement s'ha establert mitjançant la paraula, l'observació i sobretot sobre la mateixa acció motriu de jugar. És precisament per aquesta condició, per trobar-se a l'abast de qualsevol persona, perquè aquestes pràctiques constitueixen un extraordinari llegat d'aprenentatges, usos i costums socials i culturals.

En cada lloc (poble, vila o barri de ciutat) els jocs tradicionals solen anar acompanyats de trets locals que confirmen la seva estreta relació amb l'entorn que els envolta. De la mateixa manera en cada època històrica els jocs tradicionals es manifesten sota aparences, símbols i significats peculiars.

Per aquest motiu, la visió contextualitzada dels jocs tradicionals comporta considerar aquestes pràctiques en relació amb les dues coordenades d'espai (geografia) i temps (època històrica), en el marc d'actuació de les quals qualsevol pràctica lúdica adquireix el seu principal sentit i significació sociocultural.

És en aquest marc conceptual que es pot afirmar que cada joc tradicional constitueix una mena de microsocietat o laboratori social, en el qual els protagonistes mitjançant la tradició adquireixen un conjunt extraordinari de maneres concretes d'aprendre a relacionar-se.

La visió contextualitzada de jocs tradicionals remet al concepte d'*etnomotricitat* (Parlebas, 2001) entès com a "*el camp i naturalesa de les pràctiques motrius, considerades des del punt de vista de la seva relació amb la cultura i el medi social en els quals s'han desenvolupat*" (pàg. 227).

Mitjançant els jocs tradicionals els seus protagonistes reflecteixen una manera específica de relacionar-se, viure i entendre la vida

Mitjançant els jocs tradicionals els seus protagonistes expressen d'una manera tan simple com profunda una manera peculiar d'organitzar les seves relacions socials, és a dir, reflecteixen una manera específica de relacionar-se, viure i entendre la vida.

Parlebas, creador de la ciència de l'acció motriu o praxiologia motriu, mostra sàviament que en aplicar la teoria de sistemes, cada joc tradicional es pot concebre com un sistema praxiològic, els components del qual són ordenats d'una manera lògica, presentant uns mecanismes de funcionament i unes propietats diferents en cada cas. Independentment de quins siguin els seus

jugadors, tot joc disposa d'una gramàtica o una *partitura* que en interpretar-se fa emergir diferents accions motrius (*notes musicals* expressades motriument). La persona que participa d'un joc tradicional és un actor que interpreta les seves *lleis internes* o *gramàtica* tot protagonitzant accions motrius individualitzades.

En aquest marc, el concepte de *lògica interna* és clau per a entendre que en qualsevol joc els jugadors són conduïts a participar d'un determinat tipus de relacions internes; és a dir, les regles delimiten un sistema de drets i obligacions que tot jugador haurà de conèixer, respectar i interpretar motriument. Quan una persona decideix practicar diferents situacions de jocs tradicionals ràpidament es constata que les seves adaptacions i respostes (conductes motrius) són molt diferents per a cada pràctica; això és degut a què la persona interpreta diferents tipus de lògiques internes, diferents classes de relacions motrius. Així, per exemple, en el joc de les carreres de cantis la relació entre els protagonistes és diferent a la del joc del *bèl·lit*; en el joc del fet a amagar (o l'acuit) l'espai s'usa de manera diferent pel que fa al joc de les bitlles; en la pilota tir (cementiri, pilota presonera) la pilota s'utilitza de manera diferent pel que fa al joc de la pilota valenciana; en el joc de la ratlla, la relació amb el temps és diferent pel que fa al joc de l'1,2,3 botifarra de pagès.



Ahora, també és fàcil observar que diversos jugadors que participen en un mateix joc s'han d'adaptar a les mateixes regularitats que imposa la lògica interna d'aquesta pràctica. Tot jugador en el joc del mocador per equips, haurà de sortir quan se li indiqui el seu nom; ràpidament haurà de llegir al contrari per a mirar d'enganyar-lo ben aviat; les fintes, el càlcul de possibilitats d'èxit i fracàs; el contacte cos a cos; la manera peculiar d'agafar el mocador o les formes de relacionar-se amb els subespais del terreny de joc... són trets pertinents, distintius de la lògica interna d'aquest joc tradicional.

Fer ús del concepte de lògica interna suposa considerar que les accions motrius que es protagonitzen en qualsevol joc (saltar, córrer, perseguir o colpejar una bola) són el resultat del conjunt de relacions que té el jugador amb els altres protagonistes, amb l'espai, amb els objectes materials i amb el temps.

En el cas dels jocs tradicionals la lògica interna porta el segell de la cultura que l'ha originat, evidenciant un veritable patrimoni lúdic, caracteritzat per un conjunt singular de relacions, aprenentatges i simbolismes.

“els jocs van en consonància amb la cultura a la qual pertanyen, sobretot pel que fa a les característiques de la seva lògica interna, que il·lustren els valors i el simbolisme subjacents d'aquesta cultura: relacions de poder, funció de la violència, imatges de l'home i la dona, formes de sociabilitat, contacte amb l'entorn...” (Parlebas, 2001:223)

Parlebas (2001) en investigar els jocs tradicionals del segle XVII reflectits en l'obra de Stella mira de desvetllar els trets que es manifesten en les pràctiques lúdiques d'aquesta època. El seu treball pausat i minucios permet asseverar conclusions molt eloqüents: són jocs protagonitzats principalment pel gènere masculí; no fan ús d'un terreny condicionat, fix, o preparat per a aquesta finalitat lúdica; no disposen d'un calendari formal; no semblen existir condicions temporals en la lògica interna dels jocs, així com tampoc es fa ús de criteris de classificació, mesura o comptabilitat de les intervencions; són jocs molt vinculats al medi natural i domesticat, com revelen els objectes que es manipulen; el predomini dels jocs motors (95,5%) sobre els purament cognitius confirma que preval la dimensió corporal en el segle XVII; el tipus d'interacció d'aquests jocs revela una gran majoria de pràctiques sociomotrius (amb interacció motriu entre els jugadors) que posen l'accent en intercanvi i la comunicació corporal, amb un predomini dels jocs en grup sobre els d'equip; tanmateix, encara no privilegien l'estructura del dol i de l'antagonisme que caracteritzarà l'esport a partir del segle XIX.

Els trets de la lògica interna dels jocs tradicionals de l'Edat Mitjana que va reflectir el pintor Bruegel en el segle XVI i, posteriorment, els que va mostrar Stella en el segle XVII *"porten el segell d'una nova organització social que intentarà disciplinar el desordre lúdic instaurant la comptabilització i el poder de les regles. Aquesta evolució orientada cap a un ordenament impecable culminarà en l'esport del segle XX, el qual, conforme als valors del seu context, potenciarà a ultrança la competició, la mesura i l'espectacle."* (Parlebas, 2001:227)

Si bé la lògica interna dels jocs és un mirall excel·lent on observar el conjunt de relacions i aprenentatges motors que activen els jocs tradicionals, aquesta visió pot enriquir-se si es complementa aquesta informació amb la que ofereix la lògica externa associada a trets representatius del context sociocultural d'aquestes pràctiques motrius.

La lògica interna d'un joc tradicional pot ser reinterpretada des de fora, per una *"lògica externa"* que li atribueixi significats simbòlics nous, insòlits o específics. Mentre que la lògica interna dirigeix l'atenció a l'estudi de les propietats internes que fonamenten les regles d'un joc, la lògica externa orienta l'interès cap aquelles condicions, valors i significats que li donen els grups socials o persones determinades.

En aplicar la noció de lògica externa d'un joc tradicional s'ha de considerar el conjunt de relacions socioculturals que mantenen els seus protagonistes sobre *els altres participants* (tenint en compte amb qui juguen segons criteris d'edat, gènere -masculí o femení-, gremi o condició social), sobre les *zones* (referides als llocs concrets de pràctica, ja sigui un carrer, plaça, taverna o era), sobre *els materials* (pel que fa al procés de construcció i personalització dels objectes de joc) i sobre *la localització temporal* (a l'entorn del moment de pràctica: festivitat, fi d'una estació- primavera, estiu, tardor, hivern -, cicle de

l'any). Aquí l'atenció se centra en aquells trets que són externs als límits que estableixen les regles d'un joc, és a dir, de manera que aquest conjunt de relacions també constitueixen un autèntic sistema sociocultural (Lavega, 1998).

Precisament aquestes dues cares dels jocs tradicionals, text i context, lògica interna i lògica externa, sistema praxiològic i sistema sociocultural són les que justifiquen el plantejament contextualitzat per a una educació física que fomenti *la pedagogia de les conductes etnomotrius*.



Afavorir aprenentatges contextualitzats

Qualsevol professor dedicat a l'ensenyament oficial de l'educació (física) ha de reconèixer que en la seva acció docent a més d'atendre les bases que estableixen les directrius oficials, també ha de ser portador de valors i ideologia. En aquests moments en els que cal formar persones més humanes, més respectuoses amb els altres, més sostenibles amb el seu medi ambient i més predisposades a conviure en una societat intercultural resulta imprescindible impartir una educació física més contextualitzada.

Entenem per educació (física) contextualitzada aquella labor pedagògica que tracta de restituir a través de les situacions educatives (motrius) els valors i els constants socials i culturals, de la gent i els costums del lloc on es realitza aquesta educació. En l'àmbit de l'educació física els jocs i esports tradicionals ofereixen unes condicions privilegiades, ja que per un costat ofereixen un repertori molt variat de situacions motrius, la lògica interna de les quals permet activar en els seus protagonistes processos i vivències molt enriquidores. Paral·lelament, en portar el segell de determinats símbols i constants socials del seu context sociocultural, permeten als seus protagonistes interioritzar valors i constants clarament socialitzadors.

Qualsevol estratègia educativa que intenti introduir en els alumnes el potencial educatiu que ofereixen la lògica interna i la lògica externa dels jocs incidirà en els fonaments de la **pedagogia de les conductes etnomotrius**.

Per entendre aquest plantejament, s'ha de recórrer en primera instància al concepte de conducta motriu. No obstant això, abans recordem que la noció d'**acció motriu** remet al resultat visible que emergeix de qualsevol situació pràctica, és a dir, en el cas del joc de pilota són accions motrius d'aquest joc: fer un sacada amb la pilota, córrer, saltar, colpejar la pilota, etc. Òbviament, no corresponen a aquest joc accions motrius com agafar el contrari, fer una encistellada, capturar un adversari o salvar un company. Per tant, la lògica interna de qualsevol joc activa un conjunt de relacions internes que fan emergir unes determinades accions motrius per a cada pràctica.

Mentre la noció d'acció motriu és més abstracta i impersonal, el concepte de **conducta motriu** centra l'interès en la persona que es mou, que es desplaça; considerant les seves decisions motrius, les seves respostes afectives, la seva noció de risc, les seves estratègies corporals; així com la interpretació que faci de les conductes motrius dels altres participants ... Qualsevol conducta motriu informa de la intervenció estrictament física o motriu del seu autor però també de la vivència personal que l'acompanya (alegries, temors, percepcions), en definitiva, és un fidel reflex de la manera d'estar i de sentir la vida de la persona que actua.

La conducta motriu és l'organització significativa del comportament motor

"La conducta motriu és l'organització significativa del comportament motor. La conducta motriu és el comportament motor com a portador de significat. Es tracta de l'organització significativa de les accions i reaccions d'una persona que actua, la pertinença de l'expressió de la qual és de naturalesa motriu. Una conducta motriu només pot ser observada indirectament; es manifesta mitjançant un comportament motor les dades observables del qual són dotats de sentit, i que és viscut de forma conscient o inconscient per la persona que actua. Per exemple, quan es filma un jugador de voleibol, es graven les seves immobilitats, els seus actes de desplaçament, de salt i cop de pilota; en una paraula, els seus comportaments motors; es parla de conducta motriu quan s'intenta captar, juntament amb aquestes manifestacions objectives, el significat de la vivència que tenen associada directament (intenció, percepció, imatge mental, projecte, motivació, desig, frustració, etc.).

De fet, la conducta motriu no es pot reduir ni a una seqüència de manifestacions observables, ni a una pura consciència deslligada de la realitat. Respon a la totalitat de la persona que actua, a la síntesi unitària de l'acció significativa o, si es prefereix, del significat actuat. Aquesta doble perspectiva que combina el punt de vista de l'observació externa (comportament observable) i el del significat intern (la vivència corporal: percepció, imatge mental, anticipació, emoció...) permet al concepte de conducta motriu exercir un paper crucial en l'educació física" (Parlebas, 2001:85).

Els jocs tradicionals possibiliten un sens fi de maneres diferents d'organitzar la seva lògica interna o el que és el mateix, un repertori excepcional de formes diferents de relacionar-se motriument, corresponents als distints dominis d'acció motriu (famílies de jocs resultants de la classificació que elabora Parlebas) dels que es pot servir l'educació física contextualitzada. En cada un d'aquests dominis, els protagonistes tendeixen a solucionar problemes motors de naturalesa semblant, cosa que permet activar uns processos o mecanismes de funcionament associats a una tipologia concreta de conductes motrius (Lavega, 2004a).

A tall d'exemple i orientació, es mostren algunes indicacions sobre els diferents dominis d'acció motriu.

- *Els jocs tradicionals que es realitzen en solitari (psicomotors) i en un medi estable* tendeixen a generar situacions que requereixen automatitzar estereotips motors, reproduir repetidament una determinada modalitat d'execució d'accions motrius; dosificar les fonts energètiques per actuar amb eficàcia en l'esforç físic requerit, etc. Aquests jocs són els més apropiats per desencadenar conductes motrius associades a la constància, l'auto-esforç, el sacrifici, el coneixement d'un mateix... (p.ex. jocs de llançaments, salts, carreres...). El mateix passa en altres situacions de la vida diària quan moltes vegades el resultat d'allò que es fa depèn únicament d'un mateix (esforçar-se en el treball, ser constant en aprendre a llegir o escriure, sacrificar alguns moments d'oci per condicionar les reformes d'un pis i després poder estar amb més confort...).
- *Els jocs tradicionals de col·laboració* ofereixen un sens fi de situacions motrius que fan emergir conductes associades a la comunicació motriu, el pacte, el sacrifici generós en la col·laboració, prendre la iniciativa, crear respostes originals, respectar les decisions dels altres. Igual que en la vida quotidiana, el grup és autònom per decidir de manera solidària la solució dels problemes; per exemple en un context democràtic les relacions socials porten a haver de solucionar problemes com la violència, la falta d'aigua, la contaminació, els incendis, la discriminació...; els quals difícilment troben una resposta si no és mitjançant la cooperació de totes les persones implicades.
- *Els jocs tradicionals antagònics (d'oposició o col·laboració-oposició)* exigeixen que els protagonistes hagin de prendre decisions, anticipar-se, descodificar els missatges dels altres o dur a terme estratègies motrius. Aquest grup de jocs pot servir per fomentar les conductes associades al desafiament, la competitivitat o la resolució de problemes. Serà convenient treballar amb totes les classes de lògiques internes que ofereixen els jocs d'oposició i de cooperació-oposició, per optimitzar al màxim aquest tipus de conductes motrius. Per exemple, en els jocs en què els jugadors canvien d'equip o relació motriu amb els altres (jocs amb una xarxa de comunicació motriu inestable, p.ex. la persecució en cadena o el *Gavilán*¹) la derrota es desdramatitza, ja que tots els protagonistes acabaran formant part del mateix equip. En la vida diària, sovint conflictes entre diferents empreses acaben resolent-se mitjançant fusions (canvi d'equip o pactes) o la recerca del repartiment de competències.



- *Els jocs que es realitzen en un medi inestable*, ja siguin psicomotors o sociomotors, exigeixen que els protagonistes *llegeixin* i desxifrin les dificultats i imprevistos que genera la seva relació amb el terreny de pràctica. Aquest tipus de situacions afavoreixen conductes motrius adaptatives associades a la presa de decisions, eficàcia intel·ligent, anticipació, risc i aventura. Són bons exemples aquells jocs tradicionals que es realitzen principalment en el medi natural (*chambot*, jocs d'amagar-se, jocs d'orientació, etc.). En l'àmbit rural és habitual haver d'estar pendent contínuament dels imperatius meteorològics i d'imprevistos a l'hora d'organitzar l'activitat laboral quotidiana.

Paral·lelament, des del punt de vista de la lògica externa, els jocs tradicionals també ens ofereixen un llegat extraordinari de relacions i de processos socials i culturals dignes de tenir-se en compte i de restituir-se en els projectes ambiciosos d'educació física.

Tot joc tradicional és abans que res un diàleg entre persones de diferents edats

En primer lloc tot joc tradicional és abans que res un diàleg entre persones de diferents edats; qualitat que confirma en considerar que aquestes pràctiques s'han d'associar a un procés intergeneracional de *transmissió (oral) de coneixements i de costums*. Habitualment aprenem a jugar i a relacionar-nos amb els altres gràcies a la intervenció de les persones de diferents edats (generalment familiars directes) que conviuen amb nosaltres.

A més el joc tradicional també presenta un excel·lent escenari de sociabilització a través de la *relació social que s'origina entre els protagonistes*. Les característiques dels jocs tradicionals inviten a reconèixer diferents tipus de situacions segons l'edat (jocs infantils, de joves i d'adults), el gènere (jocs masculins, femenins i mixtos) o atenent qualsevol altre criteri social (jocs per relació de veïnatge, per gremis, etc.).

A través dels jocs tradicionals també ha estat ús i costum aprendre a *relacionar-se amb cada un dels espais més representatius de la localitat en la que un viu*. Malgrat que cada cop hi ha més limitacions i dificultats per utilitzar determinats espais, encara és possible trobar alguna plaça o lloc proper susceptible de poder-se conèixer a través d'experiències pedagògiques basades en la cultura lúdica.

Alhora, les diferents formes de jugar tradicionals han permès als seus protagonistes educar una *relació sostenible amb els materials d'ús quotidià*. La recerca de possibles objectes de joc, procedents de la naturalesa o de l'entorn domèstic, unida al procés d'elaboració i construcció personalitzada d'aquests elements de joc és una extraordinària opció per deixar que els alumnes siguin artesans dels seus propis objectes de joc, culminant aquesta experiència amb la vivència de diferents situacions de joc amb els materials construïts.

Finalment, els jocs tradicionals han servit per educar una determinada *relació amb el temps*. Aquestes pràctiques inviten a viure el present, sense presses, fruit de cada instant sense la necessitat de neguitejar-se pel temps futur. En algunes ocasions aquest viure aquí i ara ha respost a modes passatgeres, de determinats jocs que es practiquen sorprenentment durant uns dies de l'any; altres vegades han estat associats a alguna celebració festiva (religiosa o pagana) i també és possible trobar jocs segons la meteorologia o les estacions de l'any.



Atesa la seva condició sistèmica, els jocs tradicionals es comporten com a sistemes socioculturals oberts als intercanvis d'influències i fluxos que exerceixen altres *realitats socioculturals* de l'entorn; per aquest motiu les relacions anteriorment indicades (amb els altres protagonistes, amb els llocs, amb els materials i amb el temps) tindran determinades característiques segons com siguin aquestes influències pel que fa a *realitats* de l'entorn com l'activitat laboral, la vida domèstica, la religió o el sistema esportiu. Per exemple, si es tracta d'un joc molt vinculat a un ofici o activitat econòmica, els protagonistes, els llocs, els materials i les seves constants temporals seran diferents pel que fa a aquells jocs que hagin rebut les principals influències de la forma d'organització que estableix l'organització institucional esportiva.

La proposta que aquí es planteja és estimular en els alumnes els processos de socialització que la lògica interna dels jocs tradicionals activa, complementant-los amb els aprenentatges que es deriven de les relacions socials i culturals del seu context (lògica externa). És aleshores quan en complementar la pedagogia de les conductes motrius de cada alumne, amb les relacions socioculturals corresponents a l'entorn pròxim, es pot parlar d'una educació física contextualitzada, és a dir, d'una **pedagogia de les conductes etnomotrius**.

Per a facilitar la comprensió d'aquest discurs, en la taula següent se sintetitzen algunes de les idees principals que caracteritzen les relacions motrius i socioculturals que desencadenen els jocs i esports tradicionals. Malgrat que els dos grups de relacions s'ordenen en paral·lel seguint el mateix criteri (des de dues òptiques diferents; praxiològica i sociocultural) qualsevol combinació d'aquests criteris de la lògica interna i de la lògica externa dels jocs pot ser vàlida; per a això n'hi haurà prou amb proposar objectius pedagògics que ens interessin educar els nostres alumnes i tractar de ser congruents i coherents a l'hora de seleccionar continguts d'aquests jocs tradicionals.

Els jocs tradicionals es comporten com a sistemes socioculturals oberts als intercanvis d'influències i fluxos que exerceixen altres *realitats socioculturals* de l'entorn

Relacions contextuais que permeten activar els jocs tradicionals

Relacions motrius des de la lògica interna	Relacions socioculturals des de la lògica externa
Infra-joc (pacte de les regles del joc –modificació, invenció–)	Transmissió intergeneracional de coneixements
Relació <i>amb els altres</i> (jocs psicomotors, de col·laboració, oposició, de col·laboració-oposició)	Relació <i>amb altres persones</i> (segons edat, gènere, o per alguna característica social)
Relació <i>amb l'espai</i> (adaptacions a imprevistos originades per espais inestables o jocs sense incertesa espacial)	Relació <i>amb les zones o llocs</i> (espais oberts/tancats; la plaça, el carrer, l'era; espais pròxims/ llunyans de la localitat, de la comarca i, fins i tot, de la regió)
Relació amb el <i>material</i> (manipulació de diferents objectes, jocs sense material)	Relació amb els <i>objectes</i> (procés de construcció i personalització d'objectes obtinguts de l'entorn quotidià)
Relació <i>amb el temps</i> (formes d'iniciar o finalitzar els jocs, tipus de participació, simultània o alterna)	Relació <i>amb els moments</i> (participació en una celebració festiva local, jocs segons estacions meteorològiques, jocs de diferents èpoques)

Els jocs tradicionals en l'educació de valors

Passem a veure a través d'algunes idees i exemples concrets com es podrien combinar algunes d'aquestes relacions en pro d'una pedagogia de les conductes etnomotrius.

Aprendre a ser respectuosos amb els altres

(*aprendre a jugar amb el pacte de regles i la transmissió intergeneracional dels jocs*)

Atesa la condició social del joc tradicional, en aquest apartat es tracta d'estimular iniciatives que fomentin el diàleg, el respecte i la convivència entre les persones. Atès el caràcter obert i integrador del joc tradicional, es pot actuar sobre aquests temes tot incentivant experiències en les que coincideixin persones de diferents edats (generacions), gèneres (masculí, femení) i

característiques socials. Serveixi per confirmar aquesta propietat dels jocs tradicionals que un estudi etnogràfic realitzat en la comarca lleidatana d'Urgell (Lavega *et al.* 2002), els jocs inventariats van evidenciar que un 85 % de les pràctiques eren jocs tradicionals les regles flexibles dels quals variaven segons les localitats d'acord amb les preferències dels seus protagonistes; a més, el 15 % restant corresponia a quasi-jocs, és a dir, situacions sense regles en les quals gràcies a la manipulació d'algun objecte quotidià els protagonistes improvisaven un sens fi de situacions de joc diferents.

Així, a tall d'exemple, es podria proposar la tasca d'identificar els jocs quotidians de les persones ancianes del lloc i mirar de dur-los a la pràctica o, fins i tot, d'adaptar o modificar si calgués algunes de les seves regles; també es podria sol·licitar als més ancians que ensenyessin a la població infantil a construir conjuntament determinades joguines, seguint un procés cooperatiu i artesà, a partir de la utilització d'objectes de l'entorn pròxim (com l'elaboració de patacons o *cartetes*, és a dir, *trossos* tradicionals, a partir de l'ús de cartes velles de baralles de naips).

En aquest sentit existeixen experiències molt enriquidores en les que s'ha promogut aquest diàleg intergeneracional, tant en programes d'educació física, com en escoles o campus esportius d'estiu, com en ludoteques i, fins i tot, en altres països com Holanda en museus *vius* que reproduïen els usos i costums de la societat tradicional.



Compartir experiències òptimes amb altres persones

(compartir la relació motriu amb els altres – lògica interna- i la relació amb els altres protagonistes –lògica externa-)

Un dels principals reptes que ha d'assumir tot educador físic passa per oferir als seus alumnes la vivència d'experiències òptimes. Per a Csikszentmihalyi (1997)² estudis de la felicitat, aquest tipus d'experiències apareixen en condicions molt concretes.

- “Capacitat activa del protagonista per provocar que quelcom succeeixi. Els millors moments de la nostra vida, no són moments passius, receptius o relaxats. Els millors moments solen succeir quan el cos o la ment d'una persona han arribat fins al seu límit en un esforç voluntari per aconseguir quelcom difícil i que valgués la pena. Una experiència òptima és quelcom que fem que succeeixi.
- Sentiment de participació. Els músculs del nedador li poden haver adolorit durant la seva carrera memorable, els seus pulmons pot que hagin estat a punt d'explotar, i tal vegada hagi sofert una mica de mareig i cansament; tanmateix, poden haver estat els millors moments de la seva vida.

- Flux. Estat en el qual les persones es troben tan involucrades en l'activitat que res més sembla que els importi; l'experiència, per si mateixa, és tan plaent que les persones la realitzaran fins i tot ni que tingui un gran cost, pel pur motiu de fer-la
- Estat òptim d'experiència interna aquest estat es manifesta quan hi ha ordre en la consciència. La falta d'ordre intern es mostra en una condició subjectiva que alguns autors arriben a denominar ansietat ontològica o angoixa existencial. Mentre que la humanitat ha incrementat col·lectivament els seus poders materials centenars de vegades, no ha avançat molt en termes de millorar el contingut de la seva experiència" (pág. 34).

En participar d'un joc, les regles, els pactes i els símbols cobren vida orientant els protagonistes a tenir una imatge global de la xarxa de relacions socials que van a viure. Qui són els meus companys? Qui són els meus adversaris? Tinc un rival o he d'enfrontar-me a més persones? Amb qui puc pactar alguna aliança?, són exemples de preguntes que originen relacions i representacions simbòliques distintes en els seus actors. Si aquesta imatge global del joc s'associa a una aventura o repte fascinant, haurem garantit situacions pedagògiques associades a viure experiències òptimes.

Imaginem la següent situació fictícia en la que un professor intenta afavorir experiències òptimes en l'Oriol, la Imma i en Pere, alumnes de 1r d'ESO a través de proposar-les participar en el joc del mocador. Les regles d'aquest joc tradicional introdueixen tots els alumnes en una mateixa lògica motriu caracteritzada per la distribució dels jugadors en dos equips, l'ús d'un mocador per desafiar els adversaris. Són accions motrius d'aquest joc: córrer, aturar-se davant del mocador, agafar el mocador, fugir, fingir o perseguir.

En aquest joc, malgrat que aquests protagonistes es lliuren en cos i ànima a aquest joc que els genera experiències òptimes, es tracta de persones amb característiques físiques diferents; tanmateix, allò que distingeix la seva participació en cada partida no és el seu pes, estatura o color de cabell, sinó la manera singular d'interpretar i dur a terme les accions motrius del joc.

L'Oriol, el més agosarat i arriscat, sempre que diuen el seu número intenta sorprendre el contrari amb una nova jugada; la Imma, molt més calculadora, opta per assegurar les seves accions motrius, sap que actuar sense vacil·lacions i amb decisió és molt important; en Pere, més insegur i dubitatiu, sovint li costa reaccionar davant les accions sobtades dels seus adversaris; a en Pere li agrada cedir la iniciativa als altres, i sovint espera que el seu rival s'emporti el mocador per intentar capturar-lo.

Cada un d'aquests jugadors llegeix, desxifra i interpreta *la gramàtica* del joc de manera diferent, realitzant cada una de les accions motrius amb trets molt personals i propis. Davant d'aquesta noció personalitzada de conducta motriu s'haurà de plantejar un procés educatiu que a més de garantir aquestes experiències òptimes, orienti a cada jugador a optimitzar les seves respostes d'acord amb allò que li exigeix la lògica del joc.

A més, per garantir un creixement òptim de les seves conductes motrius, l'educador haurà d'introduir seqüències de jocs tradicionals que es corresponguin amb les diferents estructures d'interacció motriu (*jocs psicomotors* – de córrer/saltar/llançar...-, de *cooperació* (amb 1 rol/diversos rols, per automatitzar/per prendre decisions) d'*oposició* (un contra un/un contra tots/tots contra tots, duels simètrics/asimètrics, oposició corporal/instrumental, participació simultània/alterna-) i de *cooperació-oposició* (duel d'equips/n-equips/equip contra la resta/jocs paradoxals; duels simètrics/asimètrics; interacció corporal/instrumental; participació simultània/alterna).



Des d'una visió externa es pot complementar l'aportació de la lògica interna dels jocs si es coneix quin procés de transmissió han seguit els jocs tradicionals i quins han estat els seus principals actors. Cal tenir en compte que, per exemple, el joc de la *xarranca* en èpoques ancestrals era un joc d'adults, amb clares connotacions religioses; mentre que ara és patrimoni de la població infantil femenina.

En aquest sentit serà convenient saber l'edat, el gènere i si hi ha algun vincle social (o laboral) entre els seus protagonistes. La societat rural tradicional sovint ha distingit els rols i estatus de les persones, circumstància que es confirma en les característiques dels seus jocs i diversions lúdiques. La força, la violència i l'enfrontament mitjançant el contacte corporal apareix en els jocs d'homes; la col·laboració, les habilitats estilitzades i les cançons solen ser presents en els jocs femenins. Per exemple, en el joc de les *tabes* la versió de les noies és en solitari, mirant de realitzar habilitats de coordinació amb els ossets, mentre que els nois juguen en oposició a colpejar i castigar a qui s'equivoca en el seu llançament.

En l'estudi realitzat a la comarca de l'Urgell, esmentat anteriorment, es va observar que els jocs tradicionals són en un 40 % jocs masculins; un 30 %, femenins; un 10 % de jocs poden practicar-los tant nois com noies per separat i un 20% són pràctiques mixtes.

Pel que fa als jocs que prefereix cada gènere de població, s'observa que els jocs dels nois són majoritàriament antagònics (en un 67 %) amb un gran component de contacte corporal, dels quals 49 % són d'oposició i 18 % de cooperació-oposició (la resta són en un 3% de cooperació i el 30 % psicomotors).

En canvi, entre les nenes el 39 % dels jocs són de cooperació, el 38 % d'oposició però a través d'objectes o d'estructures com un contra tots; el 8 % són de cooperació-oposició i la resta són psicomotors.

Sens dubte, les relacions, els símbols i l'orientació dels aprenentatges són desiguals entre els dos gèneres, atès que en aquest entorn rural l'estatus social és diferent en cada cas; pròxim a l'aprenentatge cooperatiu de les tasques domèstiques no competitives en el gènere femení i vinculat al desafiament d'adversitats i incomoditats del treball del camp (en combatre la incertesa de la meteorologia, la limitació de recursos...).

Per tant, una educació física contextualitzada en aquesta zona hauria de mirar d'incidir al mateix temps sobre l'optimització de les conductes motrius dels alumnes i, alhora, donar a conèixer des de la pràctica quin tipus de jocs practicaven els seus familiars o persones del poble segons gènere, edat o altres trets culturals. A més, aquesta intervenció pedagògica es podria complementar mitjançant la comparació dels jocs tradicionals dels seus familiars amb els jocs actuals.

Una altra idea, orientada a complementar aquesta intervenció, podria consistir en plantejar alguna jornada o experiència lúdica en la qual poguessin participar els diferents membres de les unitats familiars, tal com acostuma a passar fora de l'escola en les situacions espontànies de joc.

Aprendre a tenir una relació sostenible amb el medi ambient

(aprendre des de la relació motriu amb el material –lògica interna- i a través de la relació sociocultural amb els objectes –lògica externa)

En els jocs tradicionals l'ús del material constitueix un aspecte socialitzador de primer ordre. En estudiar els jocs tradicionals en qualsevol regió espanyola (valgui d'exemple Maestro; Lavega *et al.* 2000) s'observen trets molt singulars en l'ús dels materials de pràctica.

Hi ha un sens fi de formes variades de manipulació d'objectes associats a qualsevol domini d'acció motriu o família de joc tradicional. Valguin d'exemple les següents referències.

En els *jocs en solitari* els objectes es poden manipular per realitzar a) *llançaments* (d'objectes petits buscant precisió: *clotxeta*, palet (joc de tella), joc de fer punteria, bitlles, patacons; b) *jocs d'arrambar*: llançar a una línia, a una superfície rectangular, el set i mig; el tella anglès; c) *salts* (del pastor, salts a peus junts); d) *aixecaments d'objectes* (arada, pedra, tronc, sacs); e) *transport d'objectes* (*txingues*, gerres, sacs); y ... f) *altres habilitats* (malabars, revolta del pastor).

En els *jocs sociomotors de cooperació* són bons exemples els jocs de corda, jocs amb cintes elàstiques, jocs de formar dibuixos amb les petites cordes agafades amb els dits de les mans; intercanvi de pilotes amb els peus; jocs de pales amb pilota, etc.

En els *jocs sociomotors d'oposició o de cooperació oposició* la manipulació de materials s'associa als jocs de pilota, les bales, robar mocadors, pols de pica, tir de pal; el *xambot*, la petanca, el bèlit, *lacrosse* o el tir de saga.

Els exemples mostrats justifiquen un cop més la riquesa motriu que ofereix la lògica interna dels jocs tradicionals quan es tracta de proposar diferents formes de relacionar-se motriument amb els materials.

Un cop més la pedagogia que es proposa hauria de saber aprofitar aquesta varietat de possibilitats per incorporar-les a les classes d'educació física. No obstant això, a l'igual que s'ha indicat en els altres apartats, aquesta pedagogia de conductes motrius manipulatives es pot enriquir substancialment si es contextualitza la seva intervenció, en associar-lo per exemple al procés de recerca i elaboració artesana dels objectes utilitzats en els jocs tradicionals.



Per facilitar la comprensió d'aquesta proposta, tornem a servir-nos dels resultats que ens desvetlla l'estudi realitzat a la comarca lleidatana d'Urgell. Dels jocs inventariats es constata que una majoria dels jocs (69 %) fan ús d'algun material. Si aprofundim sobre aquest grup de pràctiques en relació amb la intervenció artesana sobre aquests objectes, observem que el 43 % dels protagonistes participen del procés de construcció i personalització dels seus materials de joc; el 44 % fan ús d'objectes sense modificar la seva aparença inicial i només en un 11 % dels casos els materials es compraven.

Pel que fa a la procedència d'aquests materials, el 64 % procedeixen de l'entorn rural pròxim, el 25 % s'obtenen de l'entorn natural i la resta de qualsevol lloc del context quotidià.

En la següent taula es mostren alguns exemples dels materials utilitzats en els jocs tradicionals.

Aquestes dades mostren com, a través del joc tradicional, es pot ensenyar que és possible divertir-se i protagonitzar aprenentatges intel·ligents sense necessitat de disposar d'excessius recursos materials. Per tant, aquests aprenentatges motors van units a la pedagogia de temes ambientals com el desenvolupament i el consum sostenibles, per la qual cosa ben tractats poden educar valors com:

Procedència	Manipulació	Alguns exemples d'objectes
Entorn Natural	Objectes modificats	Canya, xiulets de fruits, fruits, bales de fusta, branques, ossets d'animal, fulles...
	Objectes en el seu estat	Terra o sorra; pedres; argila; xiulets de cirera, aigua ...
Entorn pròxim	Objectes modificats	Cinta de vestir, cartó, caixes de llumins, carabassa, rotllanes (de bicicleta, de bóta de vi), pilota (de paper, de roba, de tires de roda de bicicleta...), pines d'estendre roba, paper ...

	Objectes en el seu estat	Agulles de cabell de cap gran, anelles, corda, cordó, botó, fil, ganivet, cadires, mocador, didal, escombra, sabatilla, avarca, monedes, taps, xapes, <i>cartetes</i> (baralla de cartes), bufanda, bots, envasos, taló de sabata, bolígraf, boles de coixinet...
Objectes comprats	Objectes comprats	Baralla de cartes; bicicleta; bitlles; nines, bales ...

- *Reduir l'impacte*: En el context dels jocs tradicionals, els objectes que es compraven no eren la situació més freqüent, sense que això impedís poder passar-s'ho bé. Aprendre a jugar amb objectes que no fa falta comprar suposa incidir en el concepte de *reduir* l'impacte.
- *Reciclar*: En els jocs tradicionals s'observa una gran varietat de materials, que poden servir per fer molts jocs diferents. A més, un mateix joc es pot fer amb materials molt diversos, per exemple, es pot jugar a la xarranca amb (una pedra, una carteta, una moneda, un taló de sabata, una sabata, un tros de fusta, un guix...). Si es dóna l'oportunitat a l'alumne que participi en el procés de recerca i l'elaboració d'algun objecte de joc amb materials de reciclats s'estarà incidint directament en la sensibilització d'aquest factor ambiental.
- *Reutilitzar*. En el joc tradicional és habitual que un mateix objecte s'utilitzi per jugar a diferents jocs. Per exemple, una carteta (tros de carta de naips) pot servir per fer llançaments (d'aproximació a una zona, de precisió), pot ser un objecte d'aposta, pot fer de xiulet, de baldufa o d'estri que s'utilitza amb altres materials (palet, bales, baldufa...). D'aquesta manera es pot incidir en l'aprenentatge de nous valors relacionats amb reconèixer la infinitat d'objectes que tenim al nostre entorn domèstic que poden tenir diferents utilitats, abans de precipitar-se en el fet "d'usar i llençar".
- *Valorar els recursos*. En conèixer la procedència dels materials i sobretot en poder construir artesanament els estris de joc, i a més personalitzar-los, els protagonistes poden adonar-se del fàcil que és aprofitar molts objectes de l'entorn, coneixent tot el seu procés, des de que s'obtenen fins que s'utilitzen en el joc, circumstància molt diferent de les joguines que es compren, dels quals gairebé no se'n coneix res del seu procés d'elaboració i habitualment estan mancats de moltes prestacions motrius.

Totes aquestes observacions ens porten a proposar experiències associades a l'elaboració de diferents objectes de joc, per exemple una senzilla maleta de materials, que tot seguit servirà per vivenciar nombroses escenes de jocs tradicionals i també d'experiències òptimes. Els lemes: un objecte i mil jocs, i un joc amb mil objectes diferents poden sintetitzar aquesta proposta.

Epíleg

Les idees i arguments aportats en aquest text ens confirmen l'enorme potencial pedagògic que són capaços d'aportar els jocs i esports tradicionals si es plantegen situacions educatives contextualitzades, és a dir, aprofitant la riquesa que aporten el text i el context, la lògica interna i la lògica externa d'aquestes pràctiques.



Cada joc tradicional en disposar d'una determinada lògica interna, exigeix que a cada partida els seus jugadors resolguin diferents tipus de problemes motors, associats a formes específiques de relacionar-se amb els altres, amb l'espai, amb el material i amb el temps. Aquest conjunt de relacions motrius deduïdes de la lògica interna per elles mateixes ja justifiquen una autèntica pedagogia de les conductes motrius.

Alhora, es tracta de pràctiques que s'han impregnat de trets socials i culturals locals, on convergeixen símbols, percepcions, representacions socials i significacions culturals. Per tant, aquestes conductes motrius podran incidir de manera més profunda sobre el procés de socialització dels alumnes si s'incideix sobre els aprenentatges socials i culturals que procedeixen del seu context, ja que en els jocs tradicionals els actors també es relacionen amb altres persones, llocs, moments de l'any i materials de l'entorn.

En aquests termes la motricitat adquireix la dimensió d'*etnomotricitat* i consegüentment l'educació de les conductes motrius esdevé una *pedagogia de conductes etnomotrius*, és a dir, d'aprenentatges contextualitzats que calaran en allò més profund dels protagonistes.

Ara bé, ha de quedar clar que totes aquestes estratègies haurien d'aportar un valor afegit al temps de pràctica i d'intervenció motriu a les classes d'educació física. Així, per exemple, tasques com demanar que els alumnes preguntin als seus familiars pels seus jocs o que elaborin artesanament objectes de joc hauran de ser realitzades fora de l'horari destinat a aquesta assignatura, per tal que finalment tota aquesta càrrega educativa reverteixi i s'activi des de la vivència contextualitzada de les situacions motrius dels jocs tradicionals.

Independentment de l'edat, el gènere o el lloc de procedència, participar en un joc és participar en un conjunt de relacions motrius, cognitives, afectives, socials i culturals que cal identificar i activar. En aquest sentit, tota labor pedagògica que introdueixi els jocs tradicionals, amb rigor, sensibilitat i coherència en el seu context sociocultural, es trobarà en condicions òptimes per originar experiències inoblidables per aconseguir que els seus protagonistes creixin i es socialitzin mitjançant aprenentatges lúdics contextualitzats.

Pere Lavega Burgués
Professor titular INEFC-Lleida
(Centre adscrit a la Universitat de Lleida)

Bibliografia

- Bordes, P. et al.** (1994), *Fichier de jeux sportifs. 24 jeux sans frontière*. París. CEMÉA
- Csikszentmihalyi, M.** (1997), *Fluir (flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona. Kairós.
- Etxebeste, J.** (2001), *Les jeux sportifs, elements de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*. These doctoral. Université Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de Sciences Humaines et Sociales. Inédita.
- Guillemard, G. et al.** (1988), *Las cuatro esquinas de los juegos*. Agonos. Lleida; (1988) versión original en francés: *Aux 4 coins des jeux*. Ed. Du Scarabée.
- Gran Enciclopèdia Catalana** (2006), *Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya: Els jocs i els esports tradicionals*. Volum 3. Barcelona. Gran Enciclopèdia Catalana.
- Lavega, P.; Bardají, F.; Costes, A.; Saula, O.** (2005), “Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Sió i als municipis del pla entre l’Ondara i el Sió (Urgell)”. *Revista Etnologia de Catalunya*, 26, pp 128-132
- Lavega, P.** (2004a), “Traditional games and education. To learn to create bonds. To create bonds to learn” a *Studies in physical culture & Tourism. University School of Physical Education in Poznan (Poland)*, Vol. XI, N° 1., pp.9-32, June
- Lavega, P.** (2004), “Aplicaciones de la noción de conducta motriz en la enseñanza en Lagardera, F y Lavega, P (eds).(2004) *La ciencia de la acción motriz*. Lleida. Edicions de la Universitat de Lleida, pp. 157-180
- Lavega, P.; Bardají, F.; Costes, A.; Saula, O.** (2002), “Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Corb (Urgell)”. *Revista d’Etnologia de Catalunya*, 20;
- Lavega, P.; P. Baradají, F.; Costes, A., Saula, O.** (2001) “Estudi dels jocs populars/tradicionals al municipi de Tàrraga”. *Revista Etnologia de Catalunya*, 19, pp.
- Lavega, P.** (2000), *Los juegos y deportes populares-tradicionales*. Biblioteca temática del deporte. Barcelona. INDE
- Lavega, P** (1998), “Les jeux et sports traditionnels en Espagne. Quelques notes a propos de l’identité, le contexte et la fonction culturelle, a partir d’une vision pluridisciplinaire (transversale)” a Barreau, J.J y Jaquen, G. (ed.) *Les jeux populaires eclipse et renaissance*. Morlaix. Falsab. Pp.111-128.
- Maestro, F.** (1998), *Del Tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza. Diputación General.
- Parlebas, P.** (2001), *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo. Versión original en francés. (1981/1999) *Jeux, sports et sociétés. Lexique de Praxéologie Motrice*. París. INSEP.
- Ripoll, O.,** *Juga amb nosaltres*. Barcelona. Molino

-
- 1 El *Gavilán* o esparver és un joc que consisteix en què el jugador que és al mig, intenta capturar mitjançant desplaçaments laterals als altres jugadors que miren d'arribar fins a l'altre costat de la pista. Els jugadors capturats passen a ajudar a capturar l'esparver, fins que tots són atrapats.
 - 2 Fent ús de diverses metàfores l'autor indica que la felicitat "és allò que el mariner que subjecta tensa una corda sent quan el vent bufa entre els seus cabells, quan el bot navega a través de les ones com un poltre: les veles, el casc, el vent i el mar taral·lejant una cançó que vibra en les venes del mariner. És el que un pintor sent quan els colors en el quadre comencen a mostrar una tensió magnètica els uns amb els altres, i una cosa nova, una forma viva, es dibuixa davant el sorprès creador. O és l'assentiment d'un pare quan el seu fill respon per primer cop al seu somriure." (pàg. 15)
-

