

Lavega Burgués, P. y Navarro Adelantado, V. (2015). La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro: Días geniales o lúdicos (1626) / Games in seventeenth century Spain: An analysis of Rodrigo Caro's 1626 work *Días geniales o lúdicos* [Festive Days]. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 15 (59) pp. 489-505.
[Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista59/artmotricidad616.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista59/artmotricidad616.htm)
DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.006>

ORIGINAL

LA MOTRICIDAD EN LOS JUEGOS DE RODRIGO CARO: *DÍAS GENIALES O LÚDICROS* (1626)

GAMES IN SEVENTEENTH CENTURY SPAIN: AN ANALYSIS OF RODRIGO CARO'S 1626 WORK *DÍAS GENIALES O LÚDICROS* [FESTIVE DAYS]

Lavega Burgués, P.¹ y Navarro Adelantado, V.²

¹Doctor en Filosofía y Pedagogía. INEFC-Universidad de Lleida. España. plavega@inefc.udl.cat

²Doctor en Educación Física. Universidad de La Laguna. España. vnavarro@ull.es

Código UNESCO / UNESCO code: 5899 Otras especialidades pedagógicas (Educación Física y Deporte) / Other pedagogical specialities (Physical Education and Sport).

Clasificación Consejo de Europa / Council of Europe classification: 4. Educación Física y deporte comparado / Comparative physical education and sport..

Recibido 15 de junio 2012 **Received** June 15, 2012

Aceptado 5 de enero 2014 **Accepted** January 5, 2014

RESUMEN

Se estudian los 65 juegos corporales de la obra *Días geniales y lúdicos* (Rodrigo Caro, 1626), representativos de la sociedad española del siglo XVII. Se sigue un enfoque estructural-sistémico tomando la praxiología motriz como disciplina de referencia. Bajo un criterio de interacción motriz, se analiza la lógica interna de los juegos mediante la red de comunicaciones motrices; todo ello bajo la dimensión de 'relación con los demás'. También, se estudia la edad y el género como aspectos de la lógica externa. La información se obtiene mediante un análisis de contenido. Se trata de un corpus de juegos con regularidades sistémicas que permiten entender mejor la sociedad que los acoge. Predominan juegos reglados frente a prácticas motrices menos estructuradas, las redes de comunicación motriz exclusivas y estables, y los juegos sociomotores sobre los psicomotores. Los juegos de oposición están muy presentes entre la población infantil y juvenil, mientras los adultos prefieren juegos por equipos. Ello señala

una cultura lúdica de encuentro con otras personas a través de desafíos motores. La obra esconde una distribución de juegos por grupos de edad y centrada en juegos de hombres.

PALABRAS CLAVE: juego tradicional, praxiología motriz, etnografía, etnomotricidad.

ABSTRACT

We analyzed the 65 body games of the book *Días Geniales y lúdicos* (Rodrigo Caro, 1626), representative of the XVII century Spanish society. We have followed a structural-systemic approach, taking motor praxiology as reference discipline. We analyzed the internal logic of the games through the motor communications network; all under the dimension of 'relationship with others'. We also, considered the age and gender as aspects of external logic. The information is provided by a content analysis. It is a corpus of games whose rules reflect systemic regularities to help to understand that society. The studied practices are games with rules against less structured activities. These games have exclusive and stable motor communication networks, They are basically psychomotor games without interaction with confrontation turns. Opposition sociomotor games are the main activities among children and youth, while adults prefer team games. This reflects a playful culture to meet other people through motor challenges. The book lies a game distribution by age groups and focused on men's games.

KEY WORDS: traditional game, motor praxiology, ethnography, ethnomotoricity.

INTRODUCCIÓN

La obra *Días geniales y lúdicos* (1626) de Rodrigo Caro es de gran relevancia desde el punto de vista del juego (Etienvre, 1978, p. LXXX). En la línea de Mauss (1936/2002) contiene un legado de técnicas corporales, es decir fenómenos básicamente sociales que originan un conjunto singular de maneras de comportarse en armonía con las reglas sociales. El estudio de estos juegos contribuye a desvelar “las normas y los valores de una cultura marcan las conductas lúdicas de los practicantes” (Parlebas, 2001, p. 229). Se trata de normas lúdicas que a través de los símbolos están en consonancia con la sociedad que las acoge (Levi-Strauss, 1974/1992, p. 319; Duch, 2002, p. 263).

Rodrigo Caro aporta un tratado de juegos exhaustivo que permite realizar un estudio sobre la etnomotricidad de estas prácticas lúdicas. A partir del marco teórico de la praxiología motriz (Parlebas, 1981, 1988), cada juego puede concebirse como un sistema praxiológico (Parlebas, 1988; Lagardera y Lavega, 2003) que contiene un patrón de lógica interna (Parlebas, 1981). El concepto de 'lógica interna' permite identificar las propiedades de ese sistema, las cuales

otorgan a cada juego una especie de carta de identidad que permite transformar con rigor y precisión el registro narrativo de Rodrigo Caro en registro sistematizado (Izquierdo y Anguera, 2000). En este trabajo únicamente estudiamos la relación con los otros participantes a partir del criterio de 'interacción motriz'.

Paralelamente, fuera de los límites de ese sistema praxiológico, se encuentra otra lógica ('externa') que atribuye nuevos significados a los juegos. Desde esta perspectiva, las condiciones sociales y culturales del juego permiten considerarlo como un sistema sociocultural (Juliano, 1986, Lavega, 1997); en este trabajo solo atendemos al estudio de la edad y el género. La edad constituye un aspecto de interés, puesto que, tal y como apunta Etienvre (1978, p. LXXXIII), no se trata únicamente de juegos de niños y de muchachos. Ariès (1960/1987, p. 56) señala que la juventud es la edad privilegiada del siglo XVII, lo que ayuda en esta época a segmentar las edades, pues Rodrigo Caro escribe en un momento de transformación sociohistórica de los grupos de edades (Ariès, 1987; Varela, 1986). En este sentido, nos proponemos comprobar de qué modo existe segmentación de edades en razón de la comunicación motriz.

Respecto a los antecedentes de investigación, se han identificado algunos estudios basados en el análisis praxiológico de juegos tradicionales que coinciden en la época y en el contexto europeo (Parlebas, 2003), y en el desarrollo de una metodología semejante aplicada sobre un corpus de juegos de una fuente etnográfica escrita o parcialmente escrita (Etxebeste, 2001; Navarro, 2006); en la comparación de juegos europeos (Lavega, 2006); y en el análisis diacrónico de juegos y deportes tradicionales de una misma región (Hernández Moreno, Navarro, Jiménez y Castro, 2007).

Los hallazgos desvelados por esas investigaciones anteriores, unidos a la escasez de fuentes etnográficas de juegos tradicionales tan remotas y completas, confirman el interés de abordar esta investigación. De hecho, nuestro trabajo se encuentra en la confluencia de tres aspectos relevantes de investigación: a) disponer de un procedimiento de análisis sustentado en una teoría capaz de estructurar y codificar la información de los juegos; b) el grado de accesibilidad a la información, en casos parcial, de la fuente etnográfica de los juegos remotos; y c) el nivel de homogeneidad de las obras con temática de juegos de otras épocas históricas. Bajo este proceder metodológico, este estudio se planteo los objetivos de: 1) desvelar los rasgos distintivos de la lógica interna de las prácticas lúdicas recogidas en la obra de Rodrigo Caro, en su contexto de edad y género (lógica externa); y 2) interpretar los valores que promueven esos juegos a partir una perspectiva etnomotriz, es decir que relacione la lógica interna de los juegos con su contexto sociocultural (lógica externa).

MATERIAL Y MÉTODOS

Este estudio se realizó siguiendo un enfoque estructural-sistémico (Parlebas, 1988, pp. 65 y 106) para identificar los rasgos pertinentes de los juegos motores y su relación con el entorno sociocultural, atendiendo a que “los hechos deben ser estudiados en sí mismos y también en relación con el conjunto (...)” (Levi-Strauss, 1974/1992, p. 302).

Muestra

Se analizaron 65 juegos, los cuales constituyen el corpus lúdico completo de los juegos motores de la obra *Días geniales y lúdicos* de Rodrigo Caro (1626), empleando la edición crítica de 1978 de Espasa Calpe e incluyéndose en el análisis solo aquellos juegos que reconoce en su tiempo.

En concreto el autor describe los siguientes juegos: 1. Correr la seda; 2. Carrera de caballos (versión de caballos solos); 3. Carrera de caballos (versión de caballos aparejados); 4. Juego de cañas; 5. Coscojita; 6. Espada lucía; 7. Palomita blanca; 8. Fil derecho; 9. Ande la rueda; 10. Juan de las cadenas; 11. Lucha; 12. Tirar la barra; 13. El herrón; 14. Tirar con honda (versión dañar... sobre objetos); 15. Tirar con honda (versión herir a personas); 16. Juego de los puñetes; 17. Las almendras / Ladrillejo; 18. Dedillo / Las cuadernas; 19. La chaza; 20. Pares y nones; 21. Rayuela; 22. Mochiliuno / Hoyuelo; 23. Tropa; 24. Perinola; 25. Taba / Carnicol / Rey; 26. Dados; 27. La morra; 28. Trompo / Peonza; 29. Pelota (con la mano); 30. Chueca; 31. Pelota (a pala / raqueta); 32. Pelota sobre cuerda; 33. Al caer; 34. Aporraxis; 35. Un, dos, tres, Martín Cortés; 36. Las bonitas; 37. El mallo; 38. Saltar hogueras; 39. Mantear; 40. Daca la china; 41. Hurta la ropa / Sonsoluna; 42. Adivina quien te dio; 43. Esconder / Sal salero; 44. Chitrinda / la olla; 45. Siembro y aviso; 46. El zapato; 47. Llevar el gato al agua; 48. Maruca; 49. Los panes; 50. El bolillo; 51. Bolos; 52. Los caballos / Las galeras; 53. Gallinita ciega; 54. Aquí está Doña Sancha / ¿A dó las yeguas?; 55. Chinas; 56. Columpio; 57. Correr gamones; 58. Corre gallos; 59. Caballitos de caña; 60. Apatusca; 61. Sal Salero; 62. Corregüela; 63. Ephedismo; 64. Subir por la pared con soga; 65. Subir por la pared sin soga.

Estos juegos están distribuidos en una muestra inicial integrada por ‘muchachos’ y adultos, aunque la mayoría del corpus de estos juegos pertenecen a ‘muchachos’. No obstante, la categorización de la edad de esta obra ha requerido más precisión. Respecto al género, los juegos de esta obra son mayoritariamente masculinos. 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 y subcategorías

El análisis etnomotor de la relación con los demás considera, para la lógica interna, 2 macrocategorías, 4 categorías y 30 subcategorías; y, para la lógica externa, 2 macrocategorías, con 5 categorías y 4 subcategorías (tabla 1).

Tabla 1. Relación con los demás. Categorización de la lógica interna y la lógica externa

macrocategoría	categoría	subcategoría
----------------	-----------	--------------

Lógica interna (LI)	Tipo de interacción motriz	Psicomotriz	Psicomotor en solitario Psicomotor en comotricidad alterna Psicomotor en comotricidad simultánea
		Sociomotriz	Cooperación Oposición: duelo de individuos simétrico Oposición: duelo de individuos disimétrico Oposición: uno contra todos Oposición: todos contra todos Oposición: intermotricidad alterna Cooperación-Oposición: duelo de equipos simétrico Cooperación-Oposición: duelo de equipos disimétrico Cooperación-Oposición: enfrentamiento de <i>N</i> equipos Cooperación-Oposición: equipo contra el resto Cooperación-Oposición: ambivalente
	Comunicación Motriz	Red de comunicación motriz (exclusiva o ambivalente; y estable o inestable)	1-exclusiva y estable de individuo 1-exclusiva y estable de equipo n-exclusiva y estable de individuos (n>2) 2-exclusiva y estable de individuos 2-exclusiva y estable de equipos n-exclusiva y estable de equipos (n>2) exclusiva e inestable permutante exclusiva e inestable convergente exclusiva e inestable fluctuante ambivalente y estable ambivalente e inestable permutante ambivalente e inestable fluctuante
		Red de Interacción de marca	Sin interacción de marca Cooperativa Antagónica Mixta
	Lógica Externa (LE)	Edad	'Muchachos'
Intergeneracional			Juvenil-Adulto
Adulto			Adulto
Género		Masculino	
	Femenino		

Relación con los demás

En la relación con los demás, desde la perspectiva de la lógica interna, se consideraron dos macrocategorías: tipo de interacción motriz y comunicación motriz.

- *Tipo de interacción motriz* que pueden establecer los jugadores. En este apartado se distinguió la categoría 'psicomotriz' cuando los jugadores no interactúan, que integró las subcategorías: 'en solitario' (el jugador interviene solo); en 'comotricidad simultánea' (los jugadores participan al mismo tiempo pero en espacios separados y paralelos; y en 'comotricidad alterna' (los jugadores actúan en el mismo espacio pero lo hacen a turno). La categoría 'sociomotriz' incluyó las subcategorías de 'cooperación' (dos o más jugadores interactúan para alcanzar un objetivo común); 'oposición duelo de individuos simétrico' (uno contra uno en igualdad de condiciones); 'oposición duelo de individuos disimétrico' (uno contra uno en condiciones desiguales); 'oposición uno contra todos' (un jugador se enfrenta al resto de los participantes); 'oposición todos contra todos' (todos los jugadores se oponen entre sí); 'oposición intermotricidad alterna' (los enfrentamientos se producen a través del contacto sobre los objetos de los rivales); 'cooperación-oposición duelo de equipos simétrico' (enfrentamiento entre dos equipos en igualdad de condiciones); 'cooperación-oposición duelo de equipos disimétrico' (enfrentamiento entre dos equipos en condiciones desiguales); 'cooperación-oposición de n equipos' (enfrentamientos entre tres o más equipos); 'cooperación-oposición equipo contra el resto' (enfrentamiento de un equipo contra el resto de jugadores); 'cooperación-oposición ambivalente' (los jugadores son compañeros y adversarios al mismo tiempo).

- La *comunicación motriz*, que se estudió a través de la aplicación de dos universales o modelos operativos. La 'red de comunicación motriz' establece el conjunto de comunicaciones que permiten las reglas de un juego. Esta red puede ser 'exclusiva' (cuando los jugadores son compañeros o rivales) o 'ambivalente' (cuando los jugadores son compañeros y adversarios al mismo tiempo). A su vez, puede ser 'estable' (cuando la relación de compañero o adversario se mantiene durante la partida) o 'inestable' (cuando la relación de compañero o adversario varía durante el juego). En las redes exclusivas y estables, los jugadores no cambian de compañeros o rivales y se distinguió el número de jugadores o equipos que participan en el enfrentamiento (1, 2, o n cuando intervienen más de dos jugadores o equipos). En las redes inestables se indicó si el cambio de relación se establecía por permuta ('permutante'), siguiendo una secuencia acumulativa ('convergente') o sin seguir ningún orden ('fluctuante'). El segundo universal correspondía a la 'red de interacción de marca', que considera el conjunto de interacciones motrices que privilegiaba la red de comunicación motriz de un juego, ya que están asociadas a la obtención del éxito o fracaso en esa práctica. Es un subconjunto de la red de comunicación motriz. Puede ser que un juego no tenga interacción de marca (en el caso de los juegos psicomotores o los que terminan al concluir la tarea por el sistema de 'tarea finalizada'), que sea 'cooperativa' (cuando el éxito se obtiene a partir de interacciones de marca con compañeros), que sea 'antagónica' (cuando el éxito

se obtiene a partir de interacciones de marca dirigidas a los adversarios), o que sea 'mixta' (cuando la marca se obtiene con interacciones sobre compañeros y sobre rivales).

En la relación con los demás, desde la perspectiva de la lógica externa se consideraron dos macrocategorías: edad y género.

- *Edad*. Se distinguieron tres categorías o niveles: *muchachos*, *intergeneracional*, *adultos*. Sin embargo, la obra analizada mostró otras formas de referirse a la edad de los jugadores, pues no todos son juegos de una misma etapa (Etienvre, 1978, p. LXXII). La mayoría de las veces, Rodrigo Caro se refería a 'muchachos', y, cuando no señalaba ninguna alusión a la edad, se estaba refiriendo, comúnmente, al juego de los adultos; en algún caso (vol. I, p. 46), alude a 'mancebos', 'mozo' (vol. I, p. 57) o 'ejercicios de la juventud' (vol. I, 149), para diferenciarlos de 'muchachos'. La referencia al juego infantil era menos común, y solía usar también el término genérico 'muchachos', aunque el autor, en algún caso, añadía que se trataba de 'niñerías' (vol I, p. 154), o cosas de 'pequeñuelos' (vol. I, p.168). Igualmente, encontramos que la obra aludía a juegos jugados por parte de los jóvenes y de los adultos (en la mayoría de los casos de manera separada, y con relación a un mismo juego); de ahí que optamos por denominar un nivel como *intergeneracional*, incluyendo los juegos de jóvenes y de adultos diferenciados explícitamente por Rodrigo Caro. Sin embargo, los juegos de los jóvenes y los adultos (p.ej. *saltar hogueras*, vol. II, p. 51) aparecen de manera reducida en el conjunto de la obra. También, se registró esta categoría cuando Rodrigo Caro aludía a un juego de 'muchachos', pero existe documentación de esa misma época por el que es conocido como juego de adultos (p.ej. *corre gallos*, vol. II, p. 197). Por tanto, dada la singularidad referida a las edades de la obra analizada, se parte de tres categorías: 'muchachos', 'intergeneracional' y 'adultos'; las dos primeras operaron del siguiente modo: 'muchachos' (con dos niveles: 'infantil', y 'juvenil'), e 'intergeneracional' (con un nivel: 'juvenil-adulto').

Para discriminar las categorías de 'edad', se consideró el criterio de *desarrollo*, para distinguir las funciones más significativas vinculadas a los fenómenos cognitivos con la práctica del juego, estableciéndose dentro de él dos subcriterios: la *función interna del juego*, y el *contexto narrativo de la práctica del juego*. Por *función interna* del juego se entendía el predominio de la representación basada principalmente en el símbolo, el predominio conjunto del símbolo y la regla, o el predominio de la relación contractual de la regla. Por *contexto narrativo* del juego entendemos las alusiones a aspectos contextuales que acompañan a la actividad que es narrada. Para el juego infantil, se aplican los criterios 'referencias a niñerías', 'uso de retahílas o recitados', 'nivel de acción motriz', 'contraste de otra obra contemporánea'; para el juego juvenil, solamente se discrimina 'intensificación del esfuerzo' y 'nivel de acción motriz'; para el juego del adulto, se aplican 'materiales exclusivos', 'contraste de otra obra contemporánea, y 'presencia en fiesta o espectáculo'.

- Género. El criterio de registro fue reconocer como juego masculino cuando Rodrigo Caro aludía a los protagonistas utilizando este género o el neutro, ya que el autor, al precisar el término femenino, evidencia la diferencia de género incluida en la obra ('vi jugar este juego entre mujeres', vol. I, p. 39; 'es un juego de muchachas', vol. II, p. 160; 'se pone una muchacha en medio, p. 161; 'es entretenimiento de mozuelas', p. 189; 'imitan ahora las mujeres, p. 197). Se distinguieron tres categorías: *masculino*, *femenino*, y *mixto*. Esta última categoría obedecía al juego aludido como una práctica conjunta entre ambos géneros ('muy usado de todos los muchachos y muchachas', vol. II, p. 163).

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* (Bardin, 1986; Pérez Serrano, 1994; Flick, 2004). El análisis de la información recogida en cada juego se realizó siguiendo las directrices de Miles y Huberman (1994, p.12). La reducción de los datos en unidades de significado se realizó siguiendo criterios praxiológicos para 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 y 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 la interacción motriz, de la red de comunicación motriz, y la red de interacción de marca (Tabla 1), se atienen a que sus constructos son exhaustivos, mutuamente excluyentes, y constituidos por rasgos pertinentes de la lógica interna (Parlebas, 1981). Esta 'pertinencia praxica' se corresponde con modelos matemáticos (Parlebas, 2001, p. 472; 2010) y con las formas de resolver las tareas que vienen determinadas por las condiciones establecidas o reglas del juego (Arias, Argudo y Alonso, 2012).

Dada la manera de aludir Rodrigo Caro a las edades (Tabla 1), se estableció en este elemento de la lógica externa, 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

Comenzamos por los resultados obtenidos en los elementos de la lógica externa ('edad' y 'género') de los jugadores, y continuamos con los de la lógica interna ('interacción motriz' y 'red de comunicación motriz').

Las edades de los protagonistas

La categoría 'juvenil' obtuvo sensiblemente la mayor concentración de juegos. A continuación, le siguió la etapa 'infantil' y, en menor medida, la etapa 'adulta'. Resulta ser una obra de importante contenido en juegos de la juventud (36,92 %), dato que se refuerza con el número de juegos (4) que comparten jóvenes y adultos (categoría 'juvenil-adulta'), lo que eleva el juego juvenil al 43,07 % (24 + 4). Los 65 juegos se distribuyen de la siguiente manera, según los distintos niveles: 'infantil': 22 juegos (33,84 %); 'juvenil': 24 juegos (36,92 %); 'juvenil-adulta': 4 juegos (6,15 %); y 'adulta': 15 juegos (23,07 %).

El género de los protagonistas

Los datos indicaron que la obra de Rodrigo Caro atiende a los juegos del género masculino (87,88 %), y con una distribución por edades muy baja de juegos mixtos (6,06 %. Figura 1). Sin embargo, asumimos que la propia vivencia lúdica como hombre de Caro, y su empleo de las fuentes clásicas griegas y romanas, haya influido en que disminuyan las informaciones acerca de los juegos femeninos de su época. Por otra parte y como preludio a los resultados de la lógica interna, se debe realizar una primera distinción en el nivel de estructuración de las reglas de los juegos que describe Rodrigo Caro. Se observó un claro predominio de los juegos (80,32 %) respecto a los casijuegos o situaciones motrices sin reglas (19,68 %). Este predominio de los primeros sobre los segundos se constató según aumentaba la edad en cada grupo (infancia 77,27 %, juventud 79,16 %, adultez 86,66 %).

La interacción motriz

Se encontró una ligera superioridad de los juegos sociomotores (36 juegos: 55,38 %), frente a los juegos psicomotores (29 juegos: 44,61 %), en los cuales no existían ni compañeros ni adversarios. Atendiendo al tipo de interacción motriz, se observó una prevalencia de la interacción de oposición (66,66 %) frente a las demás interacciones (cooperación-oposición 25 % y cooperación 8,33 %). El grupo de juegos psicomotores se presentó fundamentalmente a través de situaciones de comotricidad alterna (82,75 %) en las que los jugadores participaban a turno, sin interacción motriz directa pero su actuación posterior dependía del resultado de la acción del jugador que actuaba. Una pequeña parte de los juegos (17,24 %) se realizaba a través de situaciones en solitario, en las que los jugadores intervenían de manera aislada, sin necesidad de participar con la compañía de otras personas.

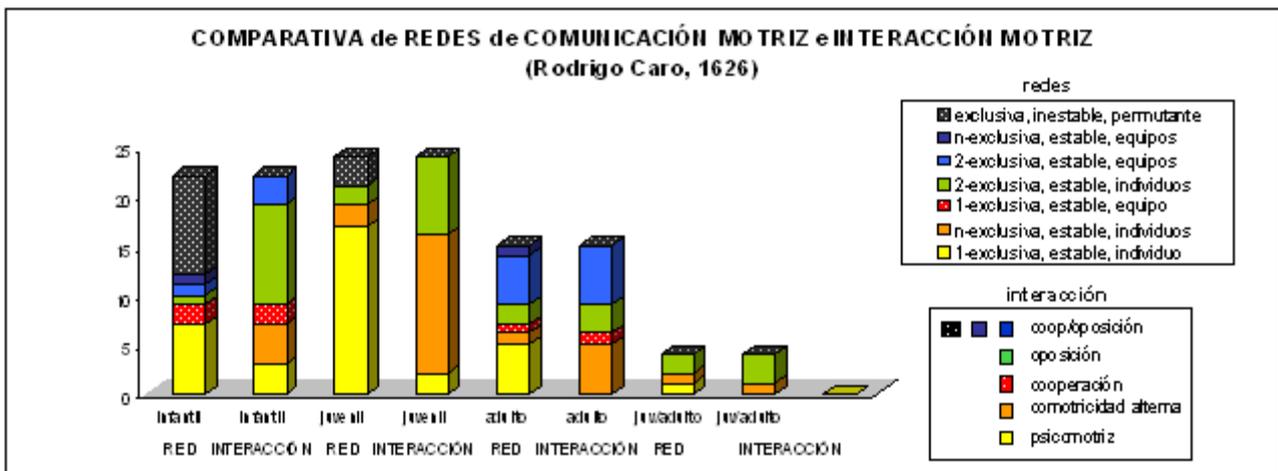
Las dos interacciones principales en las distintas edades fueron la comotricidad alterna (en ausencia de interacción motriz, 24 juegos: 36,92 %) y la oposición (24 juegos: 36,92 %). En la etapa infantil, encontramos la distribución más equilibrada de todas las categorías de interacción, destacando solamente la oposición (45,45%), y conteniendo el 66,66% de todos los juegos cooperativos de la obra de Rodrigo Caro (4,61 %). La etapa 'juvenil' reparte sus juegos con mayor peso en la comotricidad alterna (58,33 %) y, en menor medida, en la oposición (33,33 %). En la 'etapa adulta', tuvieron protagonismo las interacciones

motrices antagónicas mediante desafíos entre equipos en los juegos de cooperación-oposición (42,85 %).

La red de comunicación motriz

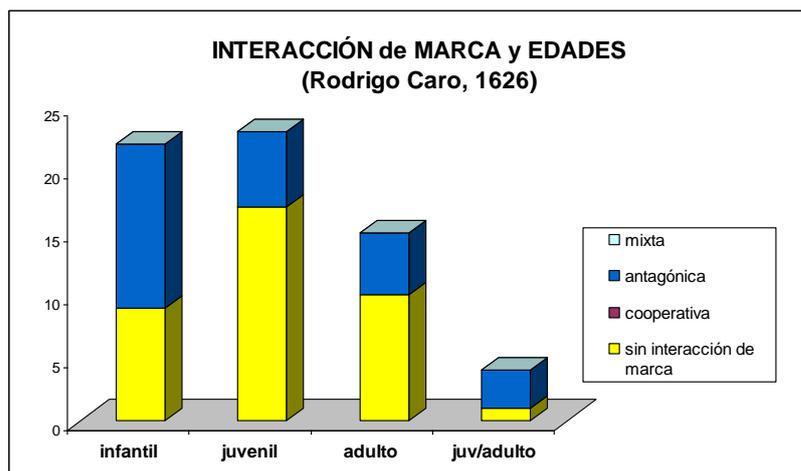
La red de comunicación motriz en los juegos descritos por Rodrigo Caro era 'exclusiva' en todos los casos (100 %), frente a la ausencia de redes 'ambivalentes'. Dentro de las redes exclusivas, predominaban las redes 'estables' (80 % a favor de la edad adulta), en las que los jugadores mantienen el mismo tipo de relaciones durante toda la partida frente a las redes 'inestables' (20 % en la población infantil). Respecto al tipo de redes (Figura 1), se observó un predominio de la red '1-exclusiva de individuo' en la etapa juvenil (70,83 %). En la adultez se distribuyen por igual la red '1-exclusiva de individuo' (33,33 %) y la red '2-exclusiva-estable de equipos' (33,33 %). Las redes inestables predominan en la población infantil (45,45 %) y escasamente en la juvenil (12,5 %).

Figura 1. Comparativa de la comunicación motriz (la intensificación social de la comunicación se describe de los colores más claros a los más oscuros)



En relación a la categoría 'interacción de marca', los juegos sin interacción de marca predominaron en las etapas juvenil (73,91%) y adulta (66,6%). En la edad infantil (59,09%) y en la etapa juvenil-adulto (75%) prevalecieron los juegos con una interacción de marca 'antagónica' (Figura 2). No se dio ningún caso de juegos donde el éxito de las relaciones motrices estuviera determinado por las acciones de cooperación (red 'cooperativa') o por la combinación de la cooperación y oposición (red 'mixta').

Figura 2. La interacción motriz en los distintos grupos de edad



DISCUSIÓN

Rodrigo Caro expresa, a través del libro *Días geniales y lúdicos*, una manera de entender el juego en la España de principios del siglo XVII. El conjunto de resultados evidencia un sistema lúdico compactado por una lógica interna, pero que adquiere sentido por sus conexiones con la lógica externa. Dos caras de un mismo problema, que permiten reconocer la trastienda de este corpus lúdico más allá de la anécdota de los juegos como actividad, y dando validez a la praxiología motriz para servir como marco teórico para desvelar el fenómeno estudiado, pues sistematiza la información etnográfica a través de cada uno de los rasgos distintivos de la cultura lúdica corporal.

De manera particular, la obra y el autor describen unas circunstancias y contenidos que muestran un compendio erudito clásico, mezcla de juegos motores infantiles (22 juegos, 33,84 %), de jóvenes (24 juegos, 36,92 %) y de adulta (juvenil-adulta 6,15 % y adulta 23,07 %), con valor intergeneracional, así como a un hombre de su tiempo, más cercano a la experiencia del género masculino que del femenino. En este sentido, es preciso asumir este sesgo. Todo ello y por su extensión, le confiere el valor añadido de ser un texto específico y la principal referencia de los juegos motores practicados en su tiempo.

La distancia de contenido entre la infancia y la edad adulta ha definido con claridad la segmentación de estos períodos de edad y ello nos ha hecho comprender la mayor profundidad de la estructura interna de los juegos. El juego infantil difiere del juego del adulto en cómo estructura su relación con los demás en cuanto a comunicación motriz y sistema de cambio de roles, además de las funciones internas vinculadas (simbólica y social) que predominan en la práctica del juego. De ahí que haya sido necesario operativizar la categoría ‘muchachos’, pues los resultados indican que, efectivamente, no se trata de un único nivel, sino de dos, siendo la infancia un período característico a la vez que una frontera compartida con los jóvenes. La proximidad atribuida por Etienvre (1978, p. LXXXIII) entre el juego infantil y el juego del adulto en la obra de Rodrigo Caro, se muestra ahora bien separada desde el punto de vista del análisis praxiológico de la comunicación motriz.

La radiografía de los juegos en Rodrigo Caro nos ha mostrado dos cosas; por una parte, la coherencia social del conjunto de los juegos estudiados (que constituye un corpus homogéneo, constatado en las estructuras de relación de cada dominio de acción motriz y en los valores manifestados en sus reglas); y por otro lado, el lugar que ocupan los juegos analizados en un momento de cambio lúdico más global (como después se muestra en la comparativa con otras investigaciones). Todo ello nos lleva a formular la hipótesis de que los valores de la sociedad estudiada marcan las conductas lúdicas de los practicantes. La coherencia social de los juegos estudiados se confirma al desvelar su patrón básico de organización, es decir, al poner al descubierto el carácter sistémico que caracteriza la lógica interna o carta de identidad de cada juego, y también relacionar las regularidades sistémicas con las características de sus protagonistas en función de su edad y género. Los juegos contienen reglas coherentes con los intereses y valores sociales; las categorías de edad han mostrado su clara frontera de intereses; el género en los juegos separa el mundo masculino del femenino; la función simbólica y social reside tras las categorías de edad 'infantil' y 'juvenil', la interacción motriz muestra el logro individual ante los demás como indicador del prestigio; y que las relaciones de rivalidad o solidaridad prevalezcan sobre la ambigüedad.

La naturaleza social de la regla en Rodrigo Caro da testimonio de los rasgos de la cultura que la acoge, constituyendo un auténtico agente socializador de las relaciones, aprendizajes y simbolismos que esa sociedad quiere promover. Ciertamente, la clara superioridad de juegos motores reglados (80,32 %) sobre las prácticas sin reglas ('casijuegos' 19,68 %) refleja la voluntad de favorecer el proceso de "alfabetización social" a través de regularizar las relaciones motrices que establecen las reglas en los juegos (Lavega, Planas, y Ruiz. en prensa). Este aspecto se confirma al incrementarse en paralelo los valores según las categorías de edad, otorgando al pacto social y a la regla la función de agente socializador de conductas lúdicas que su sociedad quiere promover.

El proceso de *deportificación* (Parlebas, 2001, p.131), asociado a la conversión de los juegos en deportes, que encontró Parlebas en la comparación entre Brueguel y Stella (Parlebas, 2003, p.31), se confirma y se acentúa en la obra de Rodrigo Caro. Ello supone que la transformación de muchos juegos en deporte estaba en marcha ya entre los siglos XVI y XVII. Los datos arrojados por los juegos de Rodrigo Caro indican que bajo una estructura lúdica se encierran morfologías del deporte, que acentuarán la competición bajo una idea de justicia distributiva y de organización del enfrentamiento (igualdad de efectivos y oportunidades, separación de bandos, registros sistemáticos bajo un criterio de reequilibrio, estandarización de reglas, sistema de competición... véase p.ej. Mandell, 1986, p. 159; Elías y Dunning, 1991, p.31 y ss.; Brohm, 1993, p. 47; Parlebas, 2001, p. 135).

La construcción social de los juegos en Rodrigo Caro que integra las regularidades propias de la estructura del deporte se desvela al estudiar el tipo

de redes de comunicaciones motrices de esos juegos (Flament, 1977, p. 203; Parlebas, 2001, p.389), como se observa en la figura 1. La comunicación no deja resquicio para la ambigüedad, y se trata de una sociedad que se sirve de relaciones motrices de carácter exclusivo y estable, donde los juegos distinguen claramente los compañeros de los adversarios (exclusivo) durante la partida (estable), constatada en la red de comunicación motriz de los juegos de adultos. Por el contrario en la infancia predominan juegos con el rasgo de inestabilidad en su sistema de comunicaciones (presentes en un 45,45%), pues la motivación que encuentran los niños en esta red de comunicación es el placer de pasar de ser compañero a adversario durante el desarrollo del juego, al intercambiar papeles y desafíos sin que al final sea necesario definir a los participantes como vencedores o perdedores respecto a tal o cual bando de origen. Esta preferencia por la inestabilidad en la comunicación motriz es semejante en el estudio de Parlebas (2003) sobre los juegos de Bruegel de 1560.

Por tanto, los juegos estudiados priorizan la competencia motriz de los jugadores (mediante redes del tipo '1-exclusiva de individuo') asociada a la capacidad de superar el virtuosismo de los demás. En estos juegos psicomotores, los protagonistas se ponen a prueba ante los demás, sin recibir ninguna ayuda o contracomunicación, los jugadores juegan a turno y deben poseer la información necesaria para aplicar en su momento la solución motriz con la estrategia más adecuada. Esto es un interés de la etapa 'juvenil', que une al placer del juego de la infancia un interés por el logro o éxito en presencia de los demás, reforzando la responsabilidad individual.

El dinamismo social está algo restringido en los juegos de Rodrigo Caro a medida que se abandona la infancia. Se constata en los juegos sociomotores un sistema de relaciones que avanza con la edad, pasando de las relaciones de equipo de carácter inestable a las relaciones con carácter estable, es decir que los protagonistas prefieren una relación social rivalizada, por lo que no cambian de bando durante el juego. Ello parece indicar, dentro de esta separación de edades, un cambio de interés lúdico más abierto a todas las experiencias de juego en la infancia, y más restringido a intereses propios de pertenencia y logro en las edades siguientes. De modo que la frontera lúdica, oculta bajo la denominación de 'muchachos' por Rodrigo Caro, necesita los niveles que hemos establecido para ser más precisos en el análisis de la motricidad que contienen.

La forma de entender el juego en los juegos de Rodrigo Caro y cómo se genera el sistema de resultados está cada vez más presente en el paso de los juegos de la infancia a los de la adultez. Se pasa de la inexistencia de registros que son fruto de la ausencia de interacción motriz a la generación de resultados fundamentalmente por el antagonismo (Figura 2). Esto expresa un juego que progresa, en los niveles de edad estudiados, a un sistema de resultados más semejante al deporte moderno (Parlebas, 2003).

Por otro lado, nuestros resultados asumen la tesis de Ariès (1987), acerca del protagonismo de la juventud como edad privilegiada en el siglo XVII frente a la infancia, pues la etapa 'juvenil' es la que se ha mostrado como una edad

central que contiene la mayor concentración de juegos en la obra de Rodrigo Caro. Además desde un punto de vista lúdico, coincidimos con Ariès en que la infancia es claramente una etapa separada en sus juegos motores del resto de edades.

El corpus de juegos de la obra de Rodrigo Caro nos ha mostrado un conjunto de juegos motores estructuralmente homogéneo y segmentado por edades, que es reflejo de una actividad lúdica particular. La lógica interna de los juegos de Rodrigo Caro refleja una marcada alteralidad o búsqueda del encuentro con los demás a través de ponerse a prueba ante los otros jugadores. Incluso, una parte de las prácticas motrices en Rodrigo Caro son juegos de comotricidad alterna, es decir donde los jugadores participan sin interactuar con los demás protagonistas, pero siguiendo el turno pactado. Esta fórmula de interacción permite exaltar los defectos y virtudes de cada jugador al superar el reto previsto por el juego ante la mirada atenta de todos los demás participantes, y esto supone una competición por el prestigio (Huizinga, 1938/1989, p. 68) que no se sustenta en una fórmula de enfrentamiento dual. Respecto a la relación con los demás, el reencuentro con los otros jugadores también se pone de manifiesto con otras estructuras de interacción motriz asociadas al desafío adulto mediante la oposición o a través de enfrentamientos de cooperación-oposición.

Respecto a otros estudios de su época, nuestros resultados apuntan a diferencias y a homogeneidades con los juegos flamencos y franceses estudiados por Parlebas (2003) en los siglos XVI y XVII, lo que indica, cuando coincide, una etnomotricidad compartida por un área cultural, pero manteniendo sus particularidades, despertando ya un fenómeno *glocalizador* (Halloran, 1997; Renson, 2010). La mayor diferencia radica en que en Rodrigo Caro encontramos una inversión de los resultados de 'juego' frente a 'casi-juego' respecto a Bruegel y Stella, lo cual puede deberse a que Rodrigo Caro recoge más edades y no solo la infancia. Otra diferencia elocuente proviene de la interacción de cooperación, casi inexistente en Rodrigo Caro, respecto a los juegos flamencos y franceses anteriores, donde la cooperación se codea en casi paridad con otras interacciones (Parlebas, 2003, p. 24).

En cuanto a homogeneidad, son coincidentes ambos estudios en los resultados obtenidos para los juegos sociomotores frente a los psicomotores. Paralelamente, se observa en Rodrigo Caro una clara presencia del duelo en los juegos de oposición, con resultados semejantes obtenidos por Parlebas (2003); igualmente, coincide con los resultados del autor anterior para los juegos con 'redes originales', en los cuales los jugadores pueden cambiar de relación (ser compañero o adversario) durante la partida, confirmando ser una preferencia infantil. Respecto a los juegos ambivalentes o paradójicos, se confirma la interpretación (Parlebas, 1988) de que las estructuras lúdicas motrices, como la mayoría de las formas sociales, tratan de evitar las fórmulas paradójicas.

CONCLUSIONES

Los sistemas praxiológicos descritos han desvelado los patrones básicos de organización de los juegos de Rodrigo Caro y cómo en éstos subyacen las relaciones sociales.

La obra de Rodrigo Caro estudiada representa una distribución de juegos por edades y donde los juegos de 'muchachos', desde el punto de vista de las estructuras de comunicación motriz, requieren ser matizados como categoría en dos niveles ('infantil', 'juvenil'), dejando además patente las diferencias internas que son motivo de esta segmentación. Esta obra se centra en juegos de hombres, trasladando el autor además su propia experiencia lúdica, siendo los juegos de mujeres una minoría.

El proceso de 'deportificación' se constata en Rodrigo Caro en el tipo de red de comunicación prevalente de tipo exclusiva (rivalidad o solidaridad) y con carácter estable durante el juego, frente a la inestabilidad o la ambivalencia, tal y como se consagra en el pensamiento moderno del deporte.

La interacción motriz señala que hay una ligera preferencia por los juegos sociomotores frente a los juegos psicomotores, aunque en este último caso la relación social se realiza de manera paralela a la práctica motriz, pues se trata de una comotricidad donde se interviene a turno; ello, comporta un valor de responsabilidad individual frente a la responsabilidad social. En el juego sociomotor es prevalente la interacción de oposición, lo que confirma la afirmación anterior de interés por controlar el mérito derivado de la obtención del logro. Este interés se desplaza en la etapa adulta al equipo con la interacción de cooperación y oposición. La red de comunicación que predomina es exclusiva y estable, salvo en la etapa infantil, que es inestable, marcando esta diferencia la frontera entre dos niveles establecidos para la categoría 'muchachos' ('infantil', 'juvenil'). Las coincidencias halladas con los juegos flamencos y franceses de períodos próximos a Rodrigo Caro permiten vislumbrar alguna constante, como la presencia de redes inestables en la infancia, y calidad del cambio en el proceso lúdico deportificador, como parece dibujarse en la tendencia a la codificación del enfrentamiento (deportificación) de Rodrigo Caro.

Finalmente, con la ayuda de la praxiología motriz, Rodrigo Caro nos ha mostrado una radiografía lúdica de principios del siglo XVII de un valor incalculable, que nos permitirá en adelante abordar estudios comparativos con otras fuentes etnográficas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, J.L., Argudo, F.M. y Alonso, J.I. (2012). Las reglas como variables didácticas. Ejemplo en baloncesto de formación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* 11(43), 491-512.
- Ariès, Ph. (1960/1987). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid: Taurus.
- Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal.

- Brohm, J. M. (1993). Tesis sobre el deporte. En J.I. Barbero (ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp.39-55). Madrid: La Piqueta.
- Caro, R. (1626/1971). *Días geniales o lúdicos...* Madrid: Espasa Calpe. Vol. I, II.
- Duch, Ll. (2002). *Antropología de la vida cotidiana*. Barcelona: Trotta.
- Elías, N. y E. Dunning. (1991). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. Madrid: FCE.
- Etienvre, J. P. (1978). Introducción a la edición crítica de Rodrigo Caro, en R. Caro. *Días geniales o lúdicos* Vol I. (pp.12-23). Madrid: Espasa Calpe.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*. Tesis doctoral. Universidad Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de Sciences Humaines et Sociales.
- Flament, Cl. (1977). *Redes de comunicación y estructuras de grupo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Flick, U. (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Halloran, J. (1997). International Communication Research: Opportunities and Obstacles. En A. Mohammadi (ed.), *International Communication and Globalization* (pp.21-35). Londres: SAGE.
- Hernández Moreno, J.; Navarro, V.; Castro, U. y Jiménez, F. (2007). *Catálogo de los deportes y juegos tradicionales canarios de adultos*. Barcelona: INDE.
- Izquierdo, C. y Anguera, M^a. T. (2000). Hacia un alfabeto compartido en la codificación del movimiento corporal en estudios observacionales. *Psicothema* 12(2): 311-314.
- Juliano, D. (1986). Cultura popular. *Cuadernos de Antropología* 6, 1-70.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P. (1997). *La liturgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida: Pagès editors.
- Lavega, P. (ed.), (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega, P.; Planas, A. y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en educación física / Cooperative games and inclusion in physical education. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14(53), 37-51.
- Levi-Strauss, Cl. (1974/1992). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.
- Mandell, R. D. (1986). *Historia cultural del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Miles, M. B., y Huberman, A. M. 1994. *Qualitative data analysis*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mauss, M. (1936/2002). Les techniques du corps. *Journal de Psychology*, 32 (3-4): 271-293.
http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/socio_et_anthropo/6_Techniques_corps/techniques_corps.pdf
- Navarro, V. (2006). 40 años de propuestas de juegos motores en Educación Física. Comparativa entre las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores. *Revista de Educación* 340, 787-808.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP.

- Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: UNISPORT.
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2003). Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport. *Revue Internationale de Psychosociologie* 20(9): 9-36.
<http://dx.doi.org/10.3917/rips.020.0009>
- Parlebas, P. (2010). Modélisation mathématique, jeux sportifs et sciences humaines, *Mathématiques et Sciences humaines* 191(3): 33-50.
<http://dx.doi.org/10.4000/msh.11861>
- Pérez Serrano, G. (1994). Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. II. Técnicas y análisis de datos. Madrid: La Muralla.
- Piaget, J. (1932/1983). El criterio moral en el niño. Barcelona: Fontanella.
- Piaget, J. (1959/1986). La formación del símbolo en el niño. Madrid: FCE.
- Renson, R. (2010). Messages from the future: Significance of sport and exercise in the third millennium. *European Journal of Sport Science* 1(1): 1-17.
<http://dx.doi.org/10.1080/17461390100071105>
- Varela, J. (1986). Aproximación genealógica a la moderna percepción social de los niños. *Revista de Educación* 281(3): 155-175.

Referencias totales / Total references: 34 (100%)

Referencias propias de la revista / Journal's own references: 2 (5,88%)