



UNIVERSITAT DE BARCELONA

**JOC MOTOR TRADICIONAL:  
ESTUDI TAXONÒMIC I COMPARATIU**

**Jaume Bantulà i Janot**

**DEPARTAMENT DE TEORIA I HISTÒRIA DE L'EDUCACIÓ  
INEFC-BARCELONA**

**UNIVERSITAT DE BARCELONA**

**Programa:  
RECERCA EN L'ACTIVITAT FÍSICA I L'ESPORT:  
TEORIA I MÈTODES. 1997/99**

**JOC MOTOR TRADICIONAL:  
ESTUDI TAXONÒMIC I COMPARATIU**

**TESI PER OPTAR AL TÍTOL DE DOCTOR EN  
"FILOSOFIA I CIÈNCIES DE L'EDUCACIÓ"  
(Secció Ciències de l'Educació)**

**Presentada per:  
JAUME BANTULÀ I JANOT**

**Director:  
CONRAD VILANOU TORRANO**

**Barcelona, Març de 2005**

## DEDICATÒRIA

*Als meus amors:*

M. Rosa (†), Iolanda, Miriam i Judit.

*Als amants del joc:*

A tots aquells que malgrat ésser conscients que el joc només pren la seva autèntica essència quan es manifesta lluny de tota utilitat o eficàcia, dediquen el seu esforç per conquerir una realitat que gairebé sempre s'esmuny.

## **AGRAÏMENTS**

Agrair a totes i cadascuna de les persones que de manera desinteressada m'han ajudat en el meu propòsit d'abordar l'estudi del joc. Més especialment a:

ANGUERA, M. Teresa

Prof. Dep. Metodologia de les Ciències del Comportament. UB.

BARBA, Mariona

Cap de Secció de Documentació i Informació. Dep. d'Ensenyament  
Generalitat de Catalunya.

BARBERO, Teresa

Cap Servei Prèstec Interbibliotecari Biblioteca Mundet. UB.

CAPELLA, Sebastià

Prof. Escola Estel Vallseca.

DE OJEDA, Gonzalo

Conseller Cultural Ambaixada d'Espanya a Lima (Perú).

DEPARTAMENT DE CIÈNCIES DE L'ACTIVITAT FÍSICA I L'ESPORT.

Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i l'Esport. Blanquerna.  
Universitat Ramon Llull.

DEPARTAMENT DE DIDÀCTICA DE L'EXPRESSIÓ MUSICAL I CORPORAL

Universitat de Barcelona.

DÍAZ, Ma. Josep

Biblioteca de Catalunya.

GRIES

Grup de Recerca i Innovació sobre Esport. Blanquerna. URL.

GRHE

Grup de Recerca Història de l'Esport. UB.

IRUETA-GOYENA, Pilar

Directora de la Biblioteca de l'INEF de Madrid.

LAVEGA, Pere

Prof. INEFC- Lleida.

MARTÍNEZ, Francesc

Prof. Dep. Mètodes d'Investigació i Diagnòstic en Educació. UB.

ÖFELE, M. Regina

Coord. Sud Amèrica de l'Institut per a la Investigació i la Pedagogia del Joc.

PONS, Amadeu

Professor Facultat Biblioteconomia i Documentació. UB.

RIPOLL, Oriol

Fundació Pere Tarrés.

RIVEROS, Marisol

Organització Estats Iberoamericans- Regional Colòmbia.

Centre de Recursos Documentals i Informàtics.

SENDAGORTA, Fidel

Conseller Cultural Ambaixada d'Espanya a Rabat (Marroc).

Fer constar també que l'ajut de les institucions en les quals he desenvolupat la meva tasca professional ha estat inestimable:

DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT

Concessió Llicència Retribuïda d'Estudis durant el curs 2000-01.

DIVISÓ V DE LA UNIVERSITAT DE BARCELONA

Concessió d'Ajuts per investigadors novells durant els cursos 2001-02 i 2002-03.

FACULTAT DE PSICOLOGIA, CIÈNCIES DE L'EDUCACIÓ I L'ESPORT  
BLANQUERNA. UNIVERSITAT RAMON LLULL

Concessió quadrimestre sabàtic per a la finalització de la tesi doctoral durant el curs 2004-05.

## ÍNDEX

### VOLUM I

#### INTRODUCCIÓ

1.-	Justificació del tema d'estudi.....	9
2.-	Definició del tema d'estudi.....	20
3.-	Concreció dels objectius de la tesi.....	36
4.-	Metodologia.....	39
5.-	Estructuració de la tesi.....	41

### PRIMERA PART

#### MARC TEÒRIC: TAXONOMIES DEL JOC

##### CAPÍTOL 1

DE LES PRIMERES ENUMERACIONS ENTORN EL JOC, A LA NECESSITAT D'ELABORAR UNA FORMULACIÓ TEÒRICA.....	47
---	----

1.1.	Les primeres enumeracions.....	47
1.2.	Els reculls enciclopèdics.....	65
1.3.	Els tractats de jocs com a instrumentació pedagògica.....	71
1.4.	Els jocs com a complement dels exercicis gimnàstics en els manuals escolars.....	73
1.5.	L'estudi del joc per part dels folkloristes del segle XIX.....	78
1.6.	La gènesi de la infància i la lúdrica infantil com a centre d'atenció.....	89
1.7.	Les teories clàssiques i modernes entorn el joc.....	91
1.8.	La fi d'una formulació teòrica global.....	115

## **CAPÍTOL 2**

L'ESTUDI DEL JOC DES DE PERSPECTIVES DISCIPLINARS.....	119
2.1. El raonament psicològic.....	119
2.1.1. El psicoanàlisi.....	120
2.1.2. La psicologia de la Gestalt.....	133
2.1.3. El conductisme.....	153
2.2. La fonamentació sòcio-cultural.....	171
2.2.1. L'antropologia.....	173
2.2.1.1. Taxonomies des d'una perspectiva antropològica.....	197
2.2.1.2. Síntesi de les taxonomies analitzades.....	250
2.2.2. La història.....	252
2.2.3. La sociologia.....	271
2.3. El discórrer filosòfic.....	277
2.4. L'aposta educativa per una pedagogia del joc.....	287
2.4.1. La implantació i desenvolupament de l'Educació Física.....	311
2.4.2. El joc en l'Educació Física del segle XX.....	323
2.4.3. Les taxonomies del joc des de l'Educació Física.....	328

## **CAPÍTOL 3**

PROPOSTA DE CLASSIFICACIÓ: EL MODEL "COMET".....	349
3.1. Recapitulació de les classificacions aportades.....	349
3.2. La contribució de la praxiologia.....	356
3.2.1. Les taxonomies praxiològiques.....	360
3.3. El Model "COMET".....	373
3.3.1. Els jugadors (Companys i Opositors).....	375
3.3.2. El Material.....	381
3.3.3. L'Espai.....	382
3.3.4. El Temps.....	383



3.4.	La combinació dels elements en el model "COMET".....	385
3.5.	Nomenclatura per a cada categoria.....	388
3.6.	Descripció de cada categoria.....	390

#### *CAPÍTOL 4*

#### POSSIBILITATS D'ANÀLISI DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA "COMET".....423

4.1.	Primer Nivell d'Anàlisi en funció de la interrelació dels elements.....	425
4.1.1.	Els protagonistes: els jugadors.....	425
4.1.2.	Els materials.....	428
4.1.3.	L'espai.....	430
4.1.4.	El temps.....	432
4.2.	Segon Nivell d'Anàlisi en funció de la interrelació dels elements, considerant diverses variables per a cada element.....	435
4.2.1.	Els protagonistes: els jugadors.....	436
4.2.2.	Els materials.....	449
4.2.3.	L'espai.....	456
4.2.4.	El temps.....	463

**SEGONA PART:  
APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA:  
COMPARACIÓ DELS CATÀLEGS DE JOCS  
A PARTIR DE LA LÒGICA INTERNA.**

#### *CAPÍTOL 5*

METODE.....	473	
5.1.	Mostra.....	474
5.2.	Instruments.....	479

5.2.1. Consideracions prèvies a l'elaboració dels catàlegs.....	479
A) Recerca d'informació i fonts de consulta.....	480
B) Limitacions de la recerca d'informació i fonts de consulta.....	488
C) Criteris d'inclusió i exclusió.....	490
D) Presentació i continguts dels catàlegs de jocs.....	493
5.2.2. El catàleg de jocs localitzats a Catalunya.....	493
5.2.3. El catàleg de jocs localitzats a Colòmbia.....	501
5.2.4. El catàleg de jocs localitzats a Marroc.....	526
5.2.5. El catàleg de jocs localitzats a Perú.....	531
5.2.6. El catàleg de jocs localitzats a República Dominicana.....	537
5.2.7. Resum informatiu global dels catàlegs de jocs.....	542
5.3. Procediment.....	545
5.3.1. Registre de les manifestacions lúdiques.....	546
5.3.2. Procés d'anàlisi taxonòmica dels catàlegs de jocs.....	553
5.3.3. Procés de Comparació dels Catàlegs.....	554

## **CAPÍTOL 6**

### **DISCUSSIÓ DELS RESULTATS**

DE CADASCUN DELS CATALEGS DE JOCS.....	557
6.1. Catalunya.....	564
6.2. Colòmbia.....	629
6.3. Marroc.....	685
6.4. Perú.....	742
6.5. República Dominicana.....	799

**CAPÍTOL 7**

**DISCUSSIÓ DELS RESULTATS DE LA COMPARACIÓ DELS**

**CATÀLEGS DE JOCS.....865**

7.1. Diferències en la relació entre jugadors.....866

    7.1.1. Diferències significatives en els jocs psicomotors individuals.....869

    7.1.2. Diferències significatives en els jocs soc. individuals.....872

    7.1.3. Diferències significatives en els jocs soc. cooperatius.....881

    7.1.4. Diferències significatives en els jocs soc. col·lab. i oposició.....885

7.2. Diferències en la utilització de materials.....896

    7.2.1. Diferències significatives en relació a la utilització del material  
        en funció de la tipologia d'interrelació dels jugadors.....899

    7.2.2. Diferències significatives en relació a la utilització del material  
        i l'espai.....907

    7.2.3. Diferències significatives en relació a la utilització del material  
        i el temps.....909

7.3. Diferències en la incertesa espacial.....912

    7.3.1. Diferències significatives en relació a la incertesa espacial en  
        funció de la tipologia d'interrelació dels jugadors.....915

    7.3.2. Diferències significatives en relació a la incertesa espacial i la  
        utilització del material.....921

    7.3.3. Diferències significatives en relació a la incertesa espacial i el  
        temps.....923

7.4. Diferències en la incertesa temporal.....926

    7.4.1. Diferències significatives en relació a la incertesa temporal en  
        funció de la tipologia d'interrelacions dels jugadors.....929

    7.4.2. Diferències significatives en relació a la incertesa temporal i la  
        utilització del material.....935

    7.4.3. Diferències significatives en relació a la incertesa temporal i la  
        incertesa en l'espai.....937

7.5.	Diferències significatives en cadascuna de les 32 categories del model "COMET".....	941
7.5.1.	Diferències significatives en les categories del model "COMET" en relació a la categoria d'interrelació entre jugadors.....	941
7.5.2.	Diferències significatives en les categories del model "COMET" en relació al total de jocs de cada catàleg.....	952
7.6.	Les concordances en la relació entre jugadors.....	962
7.6.1.	Concordances en els jocs psicomotors individuals.....	972
7.6.2.	Concordances en els jocs sociomotors individuals.....	975
7.6.3.	Concordances en els jocs sociomotors cooperatius.....	983
7.6.4.	Concordances en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició.....	985
7.7.	Les concordances en la utilització de materials.....	990
7.8.	Les concordances en l'ús de l'espai.....	998
7.9.	Les concordances en el maneig del temps.....	1006
7.10.	Les concordances en les 32 categories del model "COMET".....	1015

## *CAPÍTOL 8*

CONCLUSIONS.....	1021	
8.1.	Conclusions en relació amb els objectius específics de la tesi.....	1022
8.2.	Reflexions entorn el plantejament de la hipòtesi.....	1033
8.3.	Limitacions de la tesi.....	1034
<i>BIBLIOGRAFIA</i> .....	1038	

---

**VOLUM II****ANNEXOS****ANNEX 1.-**

ÍNDEX DELS TÍTOLS DELS JOCS DELS CATÀLEGS.....	3
--	---

Catalunya.....	5
----------------	---

Colòmbia.....	47
---------------	----

Marroc.....	68
-------------	----

Perú.....	85
-----------	----

República Dominicana.....	98
---------------------------	----

**ANNEX 2.-**

RESULTATS DELS CATÀLEGS DE JOCS.....	117
--------------------------------------	-----

2.1. Catalunya.....	121
---------------------	-----

2.2. Colòmbia.....	193
--------------------	-----

2.3. Marroc.....	265
------------------	-----

2.4. Perú.....	337
----------------	-----

2.5. República Dominicana.....	409
--------------------------------	-----

**ANNEX 3.-**

RESULTATS DE LA JUXTAPOSICIÓ I COMPARACIÓ DELS CATÀLEGS.....	481
--	-----

a) Els jugadors.....	485
----------------------	-----

b) Material.....	532
------------------	-----

c) Espai.....	556
---------------	-----

d) Temps.....	579
---------------	-----

e) Resultats de la juxtaposició i comparació de les 32 categories.....	601
--	-----

---

# INTRODUCCIÓ

## 1. JUSTIFICACIÓ DEL TEMA D'ESTUDI.

El segle XXI s'enceta amb una acusada mundialització de l'economia, dels mercats i dels capitals que provoca la formació d'una comunitat global emmarcada per una cultura global. Aquesta tendència, impulsada des dels sectors tecnològic i de la informació, significa combatre la diversitat cultural, perquè es constitueix com un fre a l'estandarització dels productes de consum normalitzats i dels comportaments que han de conformar una cultura homogènia que permeti desenvolupar un estil de vida global, suscitant comunitats de consum que afavoreixin l'ampliació indefinida dels límits del mercat global.

Enfront l'amenaça d'homogeneïtzació cultural, tant els pobles com els grups ètnics responen amb una actitud defensiva, fins i tot agressiva, tancant-se en la seva pròpia concepció d'identitat cultural.<sup>1</sup>

Aquest mil·lenni però, a més del fenomen de la cultura global està coneixent una nova Europa caracteritzada per una configuració cada cop més pluricultural de la seva societat. La creixent i progressiva presència d'immigrants en la societat europea en les darreres dècades, està tenint com a conseqüència directa un augment força significatiu en la composició ètnica, social i cultural de les poblacions.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Alain Touraine suggereix que davant la descomposició de les cultures, convertides d'una banda en mercats i de l'altra en identitats, és convenient recomposar-les a partir de l'individu i d'un sistema de garanties polítiques. Cf. TOURAINE, A.; (2000) "El fin de la cultura instrumental" a *Quaderns de la Mediterrània*. Institut Català de la Mediterrània d'Estudis i Cooperació, nº 1, pp. 17-23. També en un mateixa línia interpretativa veure DE LUCAS, J.; (2003) *Globalització i identitat. Claus polítiques i jurídiques*. Barcelona. Pòrtic.

<sup>2</sup> L'escenari cultural de la societat del segle XXI, si més no en la major part del vell continent europeu, haurà d'ésser com una gran casa sense envans interns massa sòlids. La

En el cas de l'Estat espanyol el flux migratori és un fenomen relativament més recent.<sup>3</sup> El dia a dia dels darrers anys ha vingut acompanyat de notícies que fan que resulti innegable un debat i una profunda reflexió entorn a aquest fenomen i com aquest pot condicionar en un futur immediat l'evolució de la nostra societat.<sup>4</sup>

De manera resumida podria considerar-se que davant del fenomen immigratori n'hi ha diverses maneres de pensar i actuar. Una primera estratègia és la que alterna les quotes que regulen l'entrada d'immigrants, amb l'alçament

---

remodelació haurà vingut provocada per la lliure circulació de persones de la comunitat europea. A la dissolució de les fronteres internes caldrà afegir-hi el caràcter esponjós del perímetre fronterer extern, cada cop més permeable a la constant arribada de flux migratori procedent de països aliens a la comunitat europea. El nou habitacle europeu està transformant-se de manera distinta a com fins ara havia succeït. No només hi hauran ciutadans que provenen de les antigues colònies sinó que romandrà habitada per persones de procedències força més diverses. Una visió d'aquesta nova Europa ens la dóna MARTINELLO, M.; (2003) *La Europa de las Migraciones*. Barcelona. Bellaterra.

<sup>3</sup> Pot resultar interessant revisar un estudi que recull el debat posterior a l'aplicació de les Lleis d'estrangeria del 2000 per part dels partits polítics, alhora que dóna a conèixer com es contemplat el fenomen per part de l'opinió pública i de diversos grups de discussió. Cf. PÈREZ DÍAZ, V.; et altres; (2001) *Espanya davant la immigració*. Col·lecció d'Estudis Socials de la Fundació "la Caixa", vol. 8. Barcelona. Fundació "La Caixa", [en línia] accessible a [www.estudis.lacaixa.es](http://www.estudis.lacaixa.es) (consultada 28.05.03).

<sup>4</sup> La llei d'estrangeria; les cues d'immigrants per regular la seva situació; els tancaments a diverses parròquies; el descobriment de xarxes dedicades a la introducció clandestina; les lamentables morts d'aquells que creuen l'estret a la desesperada per arribar a una anhelada Europa; les desafortunades i xenòfobes frases de personalitats del món de la cultura i la política; l'esclat de brots de racisme en algunes localitats; l'obligatorietat d'haver de viatjar als països de procedència per tornar amb els papers en regla; les manifestacions ciutadanes en favor dels "sense papers", representen un bon grapat d'exemples.

Afegir-hi també una interminable llista d'actes, concerts, jornades, conferències, debats, congressos, exposicions, festes, ... que amb la immigració com a tema central s'han succeït arreu. Potser el darrer acte més rellevant a destacar és el 4t. *Congrés sobre la Immigració a Espanya*, que sota el lema de "Ciutadania i Participació" es va celebrar a Girona del 10 al 13 de novembre de 2004.

de murs per impedir-ne l'entrada, combinada amb ordres d'expulsió dels anomenats il·legals, per evitar que siguin massa en nombre i resulti impossible la seva assimilació, entesa aquesta com un procés en el qual els de casa posen les eines necessàries per a què acceptin la cultura autòctona, i per tant s'integrin amb més o menys dificultats.

Un segon enfocament, és el que considera que és possible una convivència pluricultural o multicultural en un mateix territori, sense que es doni però massa interaccions entre les cultures, permetent que cada col·lectiu visqui amb les seves pròpies i particulars diferències. Hi ha respecte i tolerància per les diferències, però cadascú a casa seva.

El tercer punt de vista, pretén anar més enllà de respectar la diferència. A més a més d'apostar per una relació respectuosa entre les cultures, procura que aquesta es fonamenti en la interculturalitat. Segons Flecha, l'interculturalisme "*implica compartir i interaccionar amb persones de cultures diferents a la nostra*",<sup>5</sup> per tant, la interculturalitat com fa esment Contreras "*radica en fomentar una interacció que comporti l'acceptació dels valors positius que poden aportar totes les cultures*".<sup>6</sup>

Per aconseguir-ho es fa evident que no hi ha prou en comunicar-se d'igual a igual amb d'altres cultures. És imprescindible abandonar posicions etnocentristes i fer l'esforç de repensar la pròpia cultura. S'han de combatre aquells valors que es basen en la denigració de la cultura aliena per exaltar la pròpia. Cal mostrar-se capaç de crear una relació d'empatia, és a dir, sentir allò que una altra persona experimenta, per comprendre-la millor. Fora bo lluitar contra la tendència de posar l'accent en la diferència i oblidar allò que és comú. L'equilibri, per contradictori que pugui semblar, estaria en afirmar que tots som iguals i alhora tots som diferents.

---

<sup>5</sup> FLECHA, R; (2002) "Multiculturalismo y educación" a LLEIXÀ, T.; et altres; (2002) *Multiculturalismo y Educación física*. Barcelona. Paidotribo, pg.12.

<sup>6</sup> CONTRERAS, O.; (2002) "Perspectiva intercultural de la Educación Física" a LLEIXÀ, T.; *Op.cit.*, pg.62.



Ara bé, per a què el diàleg sigui veritablement igualitari, s'ha de tenir força present que moltes vegades el fenomen de la immigració, va estretament lligat a les condicions de pobresa i marginalitat que pateix l'immigrant, tant en el seu lloc d'origen com en el d'arribada. Aquí rau en essència el problema, la resta és pura demagògia o retòrica. Per tant les condicions socio-econòmiques són un factor essencial a tenir en compte.

Sembla doncs pertinent, la conveniència d'educar a la ciutadania en uns valors interculturals, i del tot ineludible que els centres docents s'esforcin en estimular aprenentatges significatius entre l'alumnat, que suposin promoure la tolerància cap a diferents formes de pensar, sentir i actuar; defensin la igualtat entre cultures; i l'acceptació de diferents parers, opinions, i punts de vista.

L'increment sostingut en l'arribada d'infants i adolescents procedents de diferents indrets del món en la xarxa de centres educatius de Catalunya<sup>7</sup> i arreu de l'Estat,<sup>8</sup> obliga a incorporar amb urgència, el tractament de la diversitat cultural en l'àmbit educatiu, des d'una perspectiva intercultural que aposti per una educació integradora i respectuosa amb les diferències,<sup>9</sup> perquè reprent

---

<sup>7</sup> Veure dades per exemple a: MONTÓN, M.J.; (2003) *La integració de l'alumnat immigrant al centre escolar. Orientacions, propostes i experiències*. Barcelona. Graó. Per copsar les tendències actuals basta consultar COL·LECTIU IOÉ (2002) *Immigració, escola i mercat de treball. Una radiografia actualitzada*. Col·lecció d'Estudis Socials de la Fundació "La Caixa", vol. 11. Barcelona. Fundació "La Caixa", [en línia] accessible a [www.estudis.lacaixa.es](http://www.estudis.lacaixa.es) (consultada 28.05.03).

<sup>8</sup> Respecte a l'Estat espanyol un punt de partida a destacar és l'estudi de AJA, E.; et altres; (1999) *La immigració estrangera a Espanya. Els reptes educatius*. Col·lecció d'Estudis Socials de la Fundació "La Caixa", vol. 1. Barcelona. Fundació "La Caixa". [en línia] accessible a [www.estudis.lacaixa.es](http://www.estudis.lacaixa.es) (consultada 28.05.03). Més recent resulta la investigació desenvolupada per OCHAÍTA, E; ESPINOSA, A; (2003) *La Escolarización del Alumnado de origen inmigrante en España: análisis descriptivo y estudio empírico*. 2 vols. Informe del Defensor del Pueblo. [en línia] accessible a [www.defensordelpueblo.es](http://www.defensordelpueblo.es) (consultada 28.05.03)

<sup>9</sup> No és la primera vegada que un sistema educatiu contempla aquesta diversitat cultural, doncs des de què l'escolarització d'infants i joves s'ha anat arrelant en diferents països, en aquells que estan constituïts per diverses cultures amb trets diferencials acusats, s'han pres

una altra vegada el discurs de Flecha, necessàriament “*la igualtat de les diferències, en la seva concreció en pràctiques socials i educatives, s’orienta a proporcionar el dret a una educació igualitària que consideri equitativament totes les diferències, on totes aquestes diferències puguin expressar-se a través d’un diàleg igualitari*”.<sup>10</sup>

Aquesta societat multicultural, que ha de posar èmfasi en les relacions interculturals, obliga alhora a replantejar-se críticament les actituds, els posicionaments i, en definitiva, la manera de fer com a educadors.<sup>11</sup>

No s’ha d’entendre com a una pràctica educativa que està de moda, i com a tal efímera i passatgera, sinó que ha d’ésser “*la resposta pedagògica a l’exigència de preparar els futurs ciutadans per desenvolupar-se en una societat pràcticament multicultural i idealment democràtica*”.<sup>12</sup>

---

dues opcions de política educativa: fomentar la segregació o bé apostar per la inclusió. Insistir però que allò que és substancialment nou, sobretot per al continent europeu, és l’arribada de persones de les més variades procedències. El cas de Catalunya caldrà veure d’una banda quina capacitat decisòria li permet el seu estatus de comunitat autònoma respecte a la política desenvolupada en matèria de immigració per part de l’estat, i d’altra banda, saber com s’assenta aquesta immigració de manera particular a Catalunya. Per analitzar el primer punt, resulta interessant l’article de FOSSAS, E.; (2000) “El modelo Cataluña / España de interculturalidad: aproximación política” a *Quaderns de la Mediterrània*. Institut Català de la Mediterrània d’Estudis i Cooperació, nº 1, pp. 89-96. En quan a l’articulació a Catalunya, veure: DOMINGO, A; MARÍ, I.; PORTA, M; i ROQUE, M.A.; (2000) “Aproximación sociocultural al modelo catalán de interculturalidad” a *Quaderns de la Mediterrània*. Institut Català de la Mediterrània d’Estudis i Cooperació, nº 1, pp. 97-101.

<sup>10</sup> Cf. FLECHA, R.; *Op. Cit.*, pg. 41.

<sup>11</sup> Resulta d’especial interès la lectura de GRANDA, J.; DOMÍNGUEZ, R.; EL QUARIACHI, S.; (1999) “Educación y sociedad multicultural” a *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona. CIMS, pp. 21-45.

<sup>12</sup> DEPARTAMENT D’ENSENYAMENT; (1996) *Educació intercultural*. Servei de Difusió i Publicacions del Departament d’Ensenyament de la Generalitat de Catalunya, pg. 15.

Les bases d'una pedagogia intercultural haurien de fixar-se en diversos objectius, com posa de manifest Vallespir a l'hora de concretar-ne els següents:<sup>13</sup>

- Respectar i tolerar les diferents formes d'entendre la vida i el món.
- Valorar els elements identificadors de cadascuna de les cultures.
- Facilitar el coneixement de les cultures i propiciar la incorporació d'elements d'altres models.
- Superar els prejudicis respecte a persones i grups, evitant actituds estereotipades.
- Potenciar l'anàlisi i la reflexió crítica de la pròpia cultura i les altres.

Es podria partir d'una estratègia metodològica que permetés detectar els coneixements previs i els prejudicis que manifesta l'alumnat sobre les cultures majoritàries i minoritàries de l'entorn. A més de l'alumnat però, també caldria esbrinar l'opinió de tots aquells que conformen la pròpia comunitat educativa, començant pel professorat del centre.

Fora bo estimular un clima de seguretat i confiança, en el qual cadascú pogués mostrar la seva pròpia identitat, a partir de fomentar els fonaments d'una convivència democràtica, recolzada en l'acceptació, el respecte i la tolerància.

Ésser capaços de despertar la curiositat cultural i la predisposició per aprendre de les altres cultures, tot valorant, amb una actitud oberta, les seves aportacions, que permeti cercar d'una banda punts de confluència o valors compartits, i de l'altra també, maneres de fer molt diferents a les majoritàries.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> VALLESPER, J.; (1999) "Interculturalismo e identidad cultural" a *Revista Universitaria de Formación del Profesorado*, nº 36, pg. 49.

<sup>14</sup> Respecte a les qüestions metodològiques convé no descuidar l'aportació d'OLIVER, M.C; (2003) *Estrategias didácticas y organizativas ante la diversidad: dilemas del profesorado*. Barcelona. Octaedro - EUB.

Fruit d'aquesta necessitat ha estat l'eclosió, per exemple a Espanya en els darrers anys, des de l'àmbit de l'ensenyament, de força estudis amb la finalitat d'aprofundir i reflexionar en matèria d'educació intercultural.<sup>15</sup>

N'hi ha prou en revisar les publicacions de diversos autors de la talla d'Amorós (1993);<sup>16</sup> Jordán (1996);<sup>17</sup> Lluch (1996);<sup>18</sup> Muñoz (1997);<sup>19</sup> Aranguren (1998);<sup>20</sup> Besalú (1998);<sup>21</sup> Carrasco (1999);<sup>22</sup> Sipán (2001);<sup>23</sup> Jordán (2001);<sup>24</sup>

---

<sup>15</sup> Insistir una vegada més que l'educació intercultural és la que procura que es produeixi interrelació, comunicació i intercanvi entre les diverses cultures que existeixen en una mateixa societat multicultural.

<sup>16</sup> AMORÓS, A; (1993) *Por una educación intercultural: guía para el profesorado*. Madrid. Ministerio de Educación y Ciencia.

<sup>17</sup> JORDAN, J; (1996) *Propuestas de educación intercultural para profesores*. Barcelona. Ceac.

<sup>18</sup> LLUCH, X; i altres; (1996) *La diversidad cultural en la práctica educativa: materiales para la formación del profesorado en educación intercultural*. Madrid. Ministerio de Educación y Cultura.

<sup>19</sup> MUÑOZ, A; (1997) *Educación intercultural: teoría y práctica*. Madrid. Escuela Española.

<sup>20</sup> ARANGUREN, L.A.; i altres; (1998) *De la Tolerancia a la Interculturalidad. Un proceso educativo en torno a la diferencia*. Madrid. Anaya.

<sup>21</sup> BESALÚ, X; i altres; (1998) *La educación intercultural en Europa, un enfoque curricular*. Barcelona. Pomares.

<sup>22</sup> CARRASCO, S; i altres (1999) "Multiculturalitat i educació" a *Projecte educatiu de ciutat. Per una ciutat compromesa amb l'educació*. Barcelona. Ajuntament de Barcelona. Vol 2 p.189-215.

<sup>23</sup> SIPÁN, A.; (Coord.) i altres; (2001) *Educación para la diversidad en el siglo XXI*. Zaragoza. Mira.

<sup>24</sup> JORDÁN, J.A.; (Coord.) i altres; (2001) *L'Educació intercultural una resposta a temps*. Barcelona. Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.

Sabariego (2002),<sup>25</sup> Alcudia (2002);<sup>26</sup> Besalú (2002);<sup>27</sup> Garreta (2004);<sup>28</sup> Essomba (2003).<sup>29</sup>

No obstant un cop efectuada aquesta revisió bibliogràfica, no exhaustiva però si suficientment àmplia, es detecta que en les aportacions esmentades es descuida el paper clau que pot operar el joc tradicional en l'acció cultural de les societats humanes, desenvolupant alhora el seu doble rol de producte cultural i generador de cultures.<sup>30</sup> Hi ha vàries raons per no descuidar-lo.

Es passa per alt que el joc tradicional és un instrument idoni de sensibilització intercultural. No basta amb aplegar alumnat heterogeni, des del punt de vista ètnic i cultural, perquè es manifesti una dinàmica de respecte per la diversitat. És important la vivenciació de situacions que estimulin l'establiment de relacions interpersonals afectives. En aquest sentit, la pràctica de jocs tradicionals permet que, malgrat l'alumnat parli llengües diferents, aparegui sempre un llenguatge comú, el llenguatge gestual i corporal.

La interpretació d'aquest llenguatge es dóna en clau de joc, de manifestació lúdica, i per tant l'educador ha d'aprofitar el valor motivacional del joc per impulsar el desig i l'interès per conèixer la realitat cultural de l'altre, per

---

<sup>25</sup> SABARIEGO, M.; (2002) *La Educación intercultural ante los retos del siglo XXI*. Bilbao. Desclée de Brouwer.

<sup>26</sup> ALCUDIA, R.; (2002) *Atención a la diversidad*. Barcelona. Graó.

<sup>27</sup> BESALÚ, X.; (2002) *Diversidad cultural y educación*. Madrid. Síntesis.

<sup>28</sup> GARRETA, J.; (2003) *El espejismo intercultural: La escuela de Cataluña ante la diversidad cultural*. Madrid. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

<sup>29</sup> ESSOMBA, M.A. i altres; (2003) *Construir la escuela intercultural: reflexiones y propuestas para trabajar la diversidad étnica y cultural*. Barcelona. Graó.

<sup>30</sup> Del 13 al 16 de setembre es va celebrar el XIII Congrés Nacional i II Iberoamericà de Pedagogia a València. Malgrat el tema del debat era "*La Educación en contextos multiculturales: diversidad e identidad*", cap dels conferencians ni ponents va fer esment de la importància de la cultura lúdica en els processos educatius.

procurar l'apropament de l'alumnat al marge de quina sigui la seva procedència.

Al mateix temps, les accions motrius que es reviu en el transcurs del joc, requereixen la posada en escena per part dels jugadors d'una sèrie d'actituds, que han de ser aconduïdes, per l'educador, en benefici de l'educació intercultural.

Les pràctiques lúdico-motrius tradicionals han de contribuir a accentuar el contacte, la comunicació, el diàleg i la convivència entre les persones que les realitzen. Amb aquest enfocament, el joc tradicional posa de manifest un dels seus papers fonamentals, aconseguir l'adaptació de l'individu a la societat.

Donar a conèixer jocs de la població escolar amb necessitats educatives específiques, pot ésser una bona manera d'interessar-se per la seva realitat cultural, d'establir de bones a primeres un pont afectiu que vertebrí les relacions. Això no vol dir, ni de bon tros, que es tracti d'aculturitzar una minoria cultural per integrar-la en una cultura majoritària i dominant, sinó afavorir, a través del joc, la mútua coneixença per promoure actituds d'acostament i intercanvi, que vagin més enllà de la simple coexistència.<sup>31</sup>

Així doncs en aquest estudi és vol fer ressò sobre la importància de redimensionar l'esfera de l'activitat lúdica que opera a través del joc popular i tradicional. Sobretot per una raó de pes, que havia estat formulada en el període greco-romà i que fou amb posteritat recollida per un gruix important de pensadors i teoritzadors entorn el fenomen del joc: llur paper com a transmissor de valors.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> L'aculturació és el conjunt de les interferències que resulten del contacte directe i continu entre grups de cultures diferents, amb els canvis subsegüents que afecten als seus models culturals respectius.

<sup>32</sup> En el capítol II, dedicat a les aportacions per part de les diverses disciplines a la formulació de la teoria del joc, es tracta amb una major profunditat el tema que aquí només s'anuncia.

Des d'un punt de vista educatiu, la recuperació i difusió de jocs tradicionals ha de contribuir, més enllà de dedicar-hi un temps i espai de joc, a la construcció d'una societat democràtica en la qual es valori positivament la diversitat cultural com a forma d'enriquiment.<sup>33</sup>

Més enllà de la seva utilització motivada pel seu valor educatiu i per la seva idoneïtat com a recurs i font d'aprenentatge a l'ensenyament, és a dir considerant un context social més ampli, fora necessari també impulsar la recuperació del joc tradicional i popular, posant l'accent en subratllar el seu paper fonamental com a transmissor cultural.

A partir del primer capítol, però sobretot al llarg del segon, es donen a conèixer de manera cronològica un extens nombre d'aportacions de força estudiosos preocupats per indagar i ampliar el coneixement al voltant del patrimoni lúdic de la humanitat. La reflexió encetada en aquesta justificació entorn el tema d'estudi, fa que resulti d'especial interès la lectura dels apartats referits a l'antropologia, la història, la pedagogia i l'educació física, perquè sense menysprear altres disciplines també presents en el capítol, com són la psicologia, la sociologia o la filosofia, és en les primeres disciplines suara esmentades on es troben recollits de manera específica interessants treballs, que ressalten la importància dels elements sòcio-culturals del joc i de llur influència en l'esfera educativa.

No obstant, es detecta un buit científic pel que fa a un intent d'estudiar de manera més global el joc popular i tradicional, que tingui en consideració no un únic joc o una determinada tipologia, sinó un ventall prou significatiu de

---

<sup>33</sup> La seva vivència ha de permetre experimentar, en pròpia pell, valors com l'empatia, la solidaritat, el respecte, la tolerància, l'acceptació, o l'intercanvi, perquè es puguin transferir aquests aprenentatges a altres escenaris de la realitat. És tracta d'apropar l'altre –el desconegut–, amb el joc com a vehicle, per aconseguir aproximar-se a l'altre –el conegut–.

Per això de la mateixa manera, el joc ha de posar en evidència manifestacions que signifiquin discriminació, recel, refús, prejudici, o indiferència, que són al cap i a la fi, les fonts d'on beu l'etnocentrisme, el racisme i la xenofòbia.

pràctiques lúdiques; que no es circumscrigui exclusivament a un àmbit reduït, ja sigui aquest local, nacional o estatal, sinó que tingui en compte les manifestacions lúdiques de diversos indrets d'arreu del món; que no ceneixi les seves indagacions a una determinada època històrica, sinó que efectui un estudi diacrònic.

És obvi que pretendre abastar la totalitat de jocs és operativament una tasca no ja colossal sinó simplement impossible. ¿Quin equip de treball podria catalogar totes i cadascuna de les manifestacions lúdiques de caire popular i tradicional que s'han posat en escena en qualsevol espai i moment? No hi ha constància que ningú hagi volgut emprendre una obra d'aquesta naturalesa. De bon segur, molts serien els obstacles a franquejar. En primer lloc s'hauria de recórrer al màxim nombre possible de fonts orals i escrites i confrontar les informacions obtingudes per validar-les. En segon lloc seria precís arribar a proporcionar xifres aproximades que quantifiquessin la magnitud del patrimoni lúdic. En tercer lloc fora inexcusable classificar-les de manera precisa i detallada. La llista seria més llarga, basta aquests exemples per il·lustrar la comesa a desenvolupar.

Doncs bé, potser aquesta empresa si podria avançar en un primer pas, amb una contribució més modesta però significativa. Suggestir una proposta per classificar les manifestacions lúdiques, després d'efectuar una revisió taxonòmica entorn el joc, que permeti a més interpretar les analogies i disparitats que un catàleg de jocs d'una determinada zona geogràfica guarda respecte a aquells altres jocs populars i tradicionals que s'han produït al llarg del temps en altres racons del planeta. Aquest és el repte científic que aquí es planteja.



## **2. DEFINICIÓ DEL TEMA D'ESTUDI.**

L'objecte d'aquesta tesi doctoral consisteix en aportar una inèdita taxonomia estructural, el model "COMET", fonamentada en el paradigma praxiològic respecte l'anàlisi de la lògica interna del joc, que permeti la classificació de diverses manifestacions lúdiques.

Ha estat obligatòria la construcció d'un marc teòric que comportés una exhaustiva revisió de les obres dels diversos autors que han contribuït a l'estudi del joc des de diferents perspectives. L'examen de les fonts que han pres el joc com a objecte d'estudi s'ha realitzat d'una manera original, a partir d'un enfocament que tenia en el seu punt de mira, saber de manera minuciosa com havien estat abordades les qüestions relacionades amb la classificació del joc. En aquest sentit no s'han escatimat esforços. N'hi ha més de cent cinquanta classificacions relacionades amb la naturalesa del joc.

No ha estat suficient aprofundir al voltant de les taxonomies del joc, ni tan sols hom ha volgut quedar-se satisfet suscitant una nova proposta taxonòmica, malgrat presenta entre els seus punts forts l'avantatge de portar aparellada la possibilitat de desplegar abastament una rigorosa anàlisi dels jocs que es pretengui classificar.

La proposta taxonòmica ha estat aplicada per garantir-ne la seva idoneïtat i alhora utilitat en el terreny científic. Ni que sigui com a mostra d'una humil aportació, per part de l'autor d'aquesta tesi, a una ciència inexistent avui per avui, la ciència del joc.

De manera intencionada no es volia que l'aplicació de la proposta taxonòmica servís només de manera exclusiva al corpus teòric d'aquesta disciplina no reconeguda, sinó que sobretot es pretenia assajar la seva utilitat en un terreny més pràctic. ¡Què res millor que posar-la al servei de les necessitats de la nostra societat actual!

Així doncs, mogut per l'esperit que hi ha darrera de la redacció del primer apartat d'aquesta introducció, ha semblat escaient no escatimar esforços en la catalogació de diversos jocs motors populars i tradicionals localitzats a Catalunya, Colòmbia, Marroc, Perú i la República Dominicana,<sup>34</sup> per tal d'aportar coneixement a través d'una metodologia més descriptiva que hermenèutica, sobre quines són les seves convergències i divergències més notòries, a partir d'establir una comparació entre els seus catàlegs de jocs.

La investigació i el debat ha estat en tot moment centrat en conèixer a què juguem, sense interpel·lar-se sobre el per què o el per a què. Sens dubte saber-ho també és imprescindible per copsar el joc en tota la seva magnitud. No es refusa efectuar interpretacions però hom pensa que abans que res pertoca esbrinar a què es juga, com s'hi juga, amb qui, per tal de poder posteriorment investigar quines són les raons que ho justifiquen.

Sense voler avançar esdeveniments, posar de manifest que en aquest apartat introductori hom es cenyirà únicament a oferir una breu revisió conceptual entorn a tres paraules claus que resulten essencials per al desenvolupament de la tesi. En primer lloc hom aportarà la seva pròpia definició de "joc" fonamentada a partir d'especular entorn els seus trets caracterials. En segon lloc, resulta convenient destacar que la investigació es fixa únicament en aquells que són "motors", per la qual cosa hom acotará el significat d'aquest terme. En tercer lloc, dels diversos jocs motors que poden operar dins de l'esfera lúdica, l'autor de la tesi, es mostra interessat per tots aquells que romanen arrelats en la cultura lúdica "popular i tradicional", per la qual cosa és obvia la necessitat d'inspeccionar que hi ha darrera d'aquests vocables.

Un dels grans inconvenients que hom troba en la recerca d'una definició del terme joc, és el fet que fuig de tot intent d'ésser acotat en una única categoria. De la mateixa manera que succeeix en altres manifestacions

---

<sup>34</sup> Els motius i els criteris de selecció, així com tots els aspectes referits al procés metodològic d'elaboració dels catàlegs queden recollits en el capítol Vè.

humanes, és gairebé una tasca estèril pretendre delimitar i circumscriure la manifestació lúdica a una hermenèusi unitària i exclusiva. Convé remarcar que només des d'una posició plural és possible aproximar-se al nucli del joc, que l'interpreti com a una realitat ambivalent, heterogènia, multidimensional, polifacètica, polièdrica, ... en definitiva que reconegui la complexitat de la tasca i que per això no exclogui, sinó que inclogui múltiples i variades vies d'interpretació, no només complementàries sinó fins i tot contradictòries i oposades.

El joc és una faç de significacions, i no només una sola de les seves significacions o un dels seus nombrosos plans de referència. Traduir i reduir el joc a un d'aquests plans de referència, és aniquilar-lo, anul·lar-lo en quant instrument de coneixement. És més pertinent establir les articulacions entre els plans, assenyalar la multiplicitat de comportaments que per si sols no l'esgoten ni tan sols probablement li confereix sentit. És precís aprofundir en les significacions per penetrar en el fenomen lúdic.

El seu caràcter inefable, que fuig a intents racionalitzadors, és degut a què el joc es juga, és un acte, una acció, experiència que es realitza, impressió i expressió del jugador, és un fet viscut entre dues realitats: la psíquica i l'exterior.

Sembla un contrasentit que hom sàpiga quan està jugant i quan no i que alhora es faci tant costós i difícil aprehendre i copsar el seu sentit, el seu origen, els seus per què i per a què. Certament és una tasca complexa a la qual hi han esmerçat esforços considerables il·lustres pensadors i homes de ciència i, malgrat tot, els resultats han estat epistemològicament decebedors.

Què és el joc? Acció de jugar, correcte. Què és jugar? Resposta difícil perquè hom es troba davant d'un terme hermenèutic. Està clar però, que els límits entre jugar i no jugar hi són. En el moment que es desdibuixen el joc desapareix. Els protagonistes, pot ésser que els espectadors no, sempre saben

quan estan jugant, no hi ha ambigüitat en això. Es pot fer menció de dos bons exemples que reafirmen aquesta qüestió.<sup>35</sup>

*“Un individu fa una broma: l’altre la rep com és. Els dos es burlen i riuen. Juguen, perquè també es pot jugar amb la paraula. Pel contrari, pot passar que a l’altre li senti malament la broma, que entri en còlera i amenaci amb el puny: heus ací una querella, una disputa. La paraula pot ésser broma o injúria, doncs tot és joc i res és joc”.*

El segon exemple encara resulta més clarivalent per entendre els contorns de l’acció lúdica: *“És imprudent jugar amb un arma i, malgrat tot, és possible fer-ho. Un home pren un matxet o un fusell i fa com si fos a ferir o matar a algú. Aquest compren i fa com si fugís i evités el cop. Ja els tenim fent contorsions que produeixen una rialla general: juguen.*

*¿Per què el que té l’arma no fereix o mata a l’altre? Perquè coneix el límit entre allò que és joc i allò que no ho és. Si perdés de vista aquest límit, si el franquegés, es convertiria en un agressor o en un assassí. El mateix succeiria al seu company: si no es tractés d’un joc, acudiria a un tribunal per denunciar una amenaça de mort. Tot és joc i res és joc”.*

El joc manté d’aquesta manera una interconnexió sistemàtica amb allò que no és joc. **És ficció**, donat que hi ha consciència que l’acció lúdica és diferent a una mateixa acció que succeeix en la vida real. Alhora però, no es podria afirmar que l’acció esdevé en el pla de la irrealitat. El joc trasllada al subjecte més enllà de la vida corrent, allunya i transforma la vida conscient, és una fabulosa i admirable “fàbrica de somnis” que permet somniar despert. El món del joc i el món real són dos plans que actuen intercalats, hi ha un pas

---

<sup>35</sup> Cañeque suggereix en la seva obra una lectura per meditar, extreta d’una entrevista efectuada per Barthélemy Comoe-Krow a Assoumou Koffy, i publicada en forma d’article “El potencial educativo de la concepción africana del juego”, publicat a *Perspectivas de UNESCO* (1988). Veure: CAÑEQUE, H.; (1993) *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires. El Ateneo, pp. 15-19.

constant d'un a l'altre. És una realitat més o menys màgica, que guarda més o menys relació amb allò quotidià.

Sense poder afirmar-ho amb claredat, la ficció no és únicament un destacat element caracterial de l'activitat lúdica, sinó que fins i tot podria ésser considerada un dels elements diferencials de més relleu, un dels que resulta menys irrefutable quan s'assenyala no només la seva presència en l'esfera del joc, sinó que es destaca com un dels seus ingredients constitutius més essencials.

El joc actua com enllaç entre dues bipolaritats contrastades: la realitat i l'esfera d'allò irreal. Sense ell no és possible el trànsit entre ambdós móns sense risc per a la salut, només ell fa possible franquejar les línies.

Així doncs l'especulació comporta precisar que el joc permet suportar i transformar la realitat, al mateix temps que és un ajut bàsic per distingir la realitat de l'esfera d'allò irreal. És com si no n'hi hagués prou amb els somnis per allunyar-se o reviure la realitat, i el joc esdevingués una excel·lent excusa per a fer-ho no de manera inconscient, sinó de forma lliure i voluntària.

De fet, també per als mateixos animals la frontera entre allò que és joc i no ho és, està prou dilucidada. Els animals per exemple, juguen fent com si es barallen, mosseguen o es claven cops, s'ataquen fingint un combat real. Fins i tot, un gos és capaç de jugar a perseguir la seva pròpia cua actuant com si no volés saber que és la seva, perquè en l'instant precís que reconeix la cua com a pròpia, el joc finalitza.

D'una mateixa manera succeeix amb el gènere humà. Mentre l'infant ho desitja, l'escombra és un fantàstic i ferm cavall que el converteix en un experimentat genet, malgrat la seva mare li insisteix en què vagi en cura de no trencar res amb el mànec de l'escombra. Ell, a l'igual que la seva mare, sap prou bé que no va muntat damunt un cavall, però tampoc reconeix l'escombra. Quan ho faci, haurà donat el joc per acabat.

Es tracta d'una acció irrefrenable?, una tendència invencible?, quelcom que pot més que un mateix? És clar que no. Hom no juga si no vol. Per a què neixi el joc cal intencionalitat. A diferència però d'altres activitats, l'acció lúdica només és possible quan es tracta d'un **acte espontani, voluntari, no imposat i lliurement escollit**.

Ara bé, una mateixa acció pot ésser lúdica o no, perquè pot ésser viscuda, experimentada, sentida, de maneres diverses. Aleshores sembla que el rovell de l'ou no és tant l'activitat com l'actitud que envolta i caracteritza l'acció, i aquesta per a què brolli el joc s'ha de fonamentar en el seu tarannà lúdic, és a dir, esdevenir una **activitat agradable, que procuri benestar, que reporti plaer, que la seva finalitat no sigui cap altra que passar-s'ho bé, distreure's**. Hom pot jugar a perseguir a una altra persona, però la mateixa acció pot ésser considerada lúdica o no, perquè la pot perseguir per múltiples raons, entre les quals el fet de jugar només és una d'elles.

Al mateix temps, i seguint amb l'armament de l'argumentació, es pot argüir que ¿per què si es tracta d'una acció que procura goig i plaer, és possible que hi hagi situacions en les quals hom sigui capaç d'aventurar-se conduint un vehicle en sentit contrari pel carril d'una carretera, autopista o autovia, per anar a topar i esclafar-se contra qualsevol vehicle que circula en sentit contrari?, ¿és una sensació de benestar la que porta el jugador de la ruleta russa a prémer el gatell del revòlver?, ¿és goig allò que aconduïx al ludópata a apostar sense fre fins el límit de perdre totes les seves possessions?, ¿experimenta una sensació agradable un jugador quan acaba el joc amb la seva derrota? Aquests o potser d'altres exemples més reeixits mostren com no tota situació lúdica es caracteritza per aquesta íntima relació amb el plaer.

Sovint el joc comporta penes i sofriments per tal d'acceptar reptes i superar obstacles, amb la qual cosa aquesta característica és present en el món del joc, però amaga punts febles la seva defensa com a element diferencial perquè no és pot afirmar que totes les activitats que aporten una

sensació agradable, de benestar, goig i plaer puguin ésser categoritzades com a lúdiques. El joc no hi té l'exclusiva.

Potser allò que empeny hom a jugar no és tant l'assoliment d'una sensació de benestar, com la recerca d'un **desafiament constant que manté el jugador en tensió permanent fruit de la incertesa que comporta l'acció.**

Per a què l'acció lúdica es desenvolupi amb tota la seva dimensió, requereix d'un escenari en el qual els actors-protagonistes efectuin la seva "mise en scene", necessita d'un espai que és acordat pels jugadors abans o durant el transcurs del joc i fora del qual aquest no hi té sentit, o fins i tot pot esdevenir un contrasentit. La naturalesa de l'espai: públic-privat, sagrat-profà, prohibit-permès; les seves característiques: natural o domesticat, regular o irregular, definit o il·limitat; fan d'aquest element una important peça d'anàlisi per saber on opera el joc, en quins espais és visible i en quins es torna fonedís. El joc per a què flueixi i s'esplaiï exigeix un terreny, un camp, un territori.

I si l'activitat lúdica sol·licita un espai, també urgeix d'un temps en el qual acotar l'acció. ¿A qui no li ha passat l'estona d'una volada perquè estava enjogassat?, ¿per què el temps de joc sempre sembla més breu que el temps real?, ¿qui no ha realitzat unes determinades pràctiques lúdiques lligades a una època de l'any o a un moment del dia? A més a més d'establir l'espai de joc, els jugadors convenen abans de començar quan comença i finalitza el joc.

En qualsevol situació lúdica, el jugador que no té en compte i viola **els límits espacials i temporals** fixats, és sancionat i castigat per la resta de jugadors. Amb l'espai i el temps, a l'igual que amb les regles no s'hi juga!

Una vegada revisats els diversos elements que permeten aproximar-se a la manifestació lúdica, els quals per altra banda és evident que per si sols no són diferenciadors d'altres tipus d'activitats, s'aporta una nova definició que, sense la pretensió d'ocupar un lloc destacat en la vasta i dilatada llista de

definicions existents,<sup>36</sup> si que té per objecte aglutinar i condensar en un únic enunciat tots aquells trets que més poden ajudar a descriure l'objecte d'estudi.

**El joc és una activitat lúdico-recreativa practicada dins d'uns límits d'espai i de temps, que comporta una finalitat en si mateixa, de caràcter agradable, intencional, espontània, incerta, voluntària i no imposada, malgrat el jugador/s, en un ordre absolut, s'ha de sotmetre obligatòriament a regles que alhora lliurament accepta. Aquesta activitat qualitativament fictícia que genera tensió cap al desafiament, és viscuda pel protagonista/es com a font intrínseca de plaer i diversió.**

Un cop plantejat què és el joc, es podrà passar a acotar per quina tipologia de joc es mostra interès en aquesta tesi. A grans trets es pot dir que hom està interessat per tots aquells jocs que pertanyen a l'esfera de la conducta motriu.

En aquest sentit resulten vàlids tots aquells jocs que en un sincretisme lúdic, posen el seu accent en el component motor, malgrat es fongui en la corporeïtat, gest, acció i text.

Per tant, es desestimen tots aquells jocs en els quals l'acció motriu no hi és present, com és el cas, per exemple, dels jocs de taula i de tauler o d'aquells altres en els quals hi ha un predomini del llenguatge verbal (endevinalles, dites, embarbussaments), matemàtic (càlcul mental, lògica, probabilitats) o musical (cantarelles, fórmules rítmiques).

Segons Galera (1999) per a què una manifestació lúdica pugui ésser definida com a joc motor s'han de complir l'existència de tres condicions coincidents. Aquestes condicions són les següents:

---

<sup>36</sup> Veure a tall d'exemple les que es recullen a: MORENO, J. A.; (2002) *Aprendizaje a través del juego*. Màlaga. Aljibe, pp. 21-29; NAVARRO ADELANTADO, V.; (2002) El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona, Inde, pg.31-131; PAREDES, J.; (2003) *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla. Wanceulen; HUIZINGA, J.; (1972) *Homo ludens*. Madrid. Alianza editorial, pp. 73-74 i 51.



- Possibilitat de guanyar/risc de perdre (no excloent i comú a qualsevol joc).
- Existència de regles de joc (no excloent i comú també a qualsevol joc)
- Moviment real (condició determinant).

Si una activitat motora no anés acompanyada de les altres dues condicions, el moviment real per si sol no serviria per circumscriure-la a l'esfera del joc, podria tractar-se per exemple d'una activitat de jardineria.

Per tant, *“un joc només pot ésser motor si per al seu desenvolupament és imprescindible la realització d'accions motrius observables”*.<sup>37</sup>

En el meu parer, una de les tres condicions explicitades per Galera és del tot prescindible, perquè sí es excloent i no és comuna a tots els jocs. Descuida que l'estructura cooperativa no implica en cap moment el fet de guanyar o perdre.

Sembla oportú aprofundir més en el concepte de joc motor. L'argumentació aportada per Navarro Adelantado (2000) permet afinar el terme amb més precisió. Per explicar el joc motor recorre a la significació motriu, és a dir, *“el grau suficient d'utilització de sistemes de moviment que comportin paral·lelament intenció, decisió, i ajust de la motricitat al seu context, les seves situacions fluctuants en el medi o amb d'altres jugadors”*.<sup>38</sup>

Els indicadors que evidencien aquesta significació motriu es concreten a través de l'anàlisi del conjunt de les accions implicades en l'activitat. Aquestes accions, ajustades al seu context, han de comportar seqüències motrius, i/o demandes d'esforç físic. A tall d'exemple Navarro Adelantado (2000) exposa:

---

<sup>37</sup> GALERA, A.; (1999) *Juego motor y Educación Física. Bases para una reforma*. Barcelona. CIMS, pg. 24.

<sup>38</sup> NAVARRO ADELANTADO, V.; (2002) *Op. Cit.*, pp.140-141.

*“podem comprovar com el moviment d’una peça [en un joc de taula] per part d’un jugador no comporta adaptació seqüencial, ni demandes d’esforç, ni adaptació a una situació fluctuant; per contra, en un joc de persecució, un jugador necessita ajustar les seves accions consecutivament, a la vegada que respondre al grau d’exigència que se sol·licita de les seves capacitats físiques i adaptar-se a la situació del seu context”.*<sup>39</sup>

Després d’haver dilucidat que s’entén per “joc motor”, el tercer aspecte que convé esclarir està relacionat amb dos conceptes que sovint venen aparellats, “popular i tradicional”. Quan es defineix i classifica els jocs sota el paraigües de “jocs populars i tradicionals”, es pretén destacar, entre els diferents aspectes que integren l’activitat lúdica, una dimensió fonamental del joc, el seu paper de transmissor cultural, perquè com assenyala Parlebas, *“els jocs són les creacions d’una cultura i el fruit d’una història”*.<sup>40</sup>

Explorar els diferents paisatges lúdics i la diversitat d’accions lúdiques en el temps, ha de permetre fixar el registre lúdic de la humanitat, el qual hauria de passar a constituir un preuat i valuós patrimoni cultural.

Mentre però, ningú dubta, d’entendre les produccions arquitectòniques, literàries o artístiques, com a elements integrants d’aquest patrimoni cultural, ¿les manifestacions i produccions lúdiques són interpretades en un mateix sentit?

Doncs bé, potser fora convenient prendre consciència que en un hipotètic “museu del joc” no només s’hi exposarien objectes (materials i juguines que poden acompanyar o no a les accions lúdiques), sinó que hauria de recollir sobretot, la pròpia acció motriu que possibilita el joc. Com indica Parlebas, *“el joc tradicional i popular és, en certa manera, una cultura immersa*

---

<sup>39</sup> Ibídem, pg. 142.

<sup>40</sup> PARLEBAS, P. (1989) “Le jeu traditionnel: nécessité et liberté” a M.E.N.J.S. (1989) *Les jeux du patrimoine, tradition et culture*. Paris. M.E.N.J.S., pg.4.

*en actes, una cultura que reviu els gests del cos*".<sup>41</sup> Es bo que qualsevol iniciativa de recollida de jocs tingui present, i no descuidi, aquesta "dimensió activa" del joc.

Es tracta per tant, d'un patrimoni que cada infant pot reviuire en la intimitat de les seves accions corporals, de la seva gestualitat, de les seves sensacions kinestèsiques i de les seves relacions motrius amb els companys de joc.

Així, el nostre segle ha heretat gairebé la totalitat de jocs antics, transmesos més per l'exemple vivenciat i la tradició oral que per l'escripta. Jocs que si bé en alguns moments semblava que desapareixerien, tornaven poc després a cobrar importància. Jocs que sens dubte han estat i són una clara mostra de les particularitats d'un poble, una regió, un país, una cultura, i en definitiva, del pas de les diferents civilitzacions pel planeta des què l'home hi aparegué.

Transmetre els jocs és una forma de mantenir contacte amb els infants separats pel temps (història) i per l'espai (geografia). Permeten reviuire, a les portes del segle XXI, tant la història antiga, com la vida contemporània, donat que aquestes produccions lúdiques constitueixen, segons Carranza, "*una viva il·lustració de les maneres d'una època i de certs valors d'una comunitat*".<sup>42</sup>

Els jocs tradicionals es poden trobar en totes les parts del món, i es repeteixen fins i tot en els llocs més allunyats, malgrat presentin, és clar, característiques específiques de cada lloc i de cada cultura. Aquestes particularitats de l'entorn del joc i del moment temporal en el qual són jugats, permeten entendre i apropar-se als elements culturals propis d'una època determinada.

---

<sup>41</sup> *Ibidem*, pg.4.

<sup>42</sup> CARRANZA, M. (1996) *La Educación física en el segundo ciclo de primaria. Guía para el profesorado*. Barcelona. Paidotribo, pg.158.

Sembla doncs, que no es pot negar que el joc és una manifestació cultural de primera magnitud. Huizinga però, va anar més enllà al plantejar que la cultura humana brolla del joc i a través d'ell es desenvolupa: *“la cultura sorgeix en forma de joc, la cultura, al principi, es juga....la cultura, en les seves fases primàries, té quelcom de lúdica, és a dir, que es desenvolupa en les formes i amb l'ànim d'un joc (...) A mesura que una cultura es desenvolupa, aquesta relació entre joc i no joc, que suposem primordial, no roman invariable. D'una manera general l'element lúdic va lliscant-se de mica en mica cap al fons”.... A mesura que es va complicant el material de la cultura i es fa més sobrecarregat i complex, a mesura que la tècnica adquisitiva i de la vida social, tant individual com col·lectiva, s'organitza de manera més ferma, creix, sobre el sòl primari de la cultura i, poc a poc, una capa d'idees, sistemes, conceptes, doctrines i normes, coneixements i costums, que sembla haver perdut tot contacte amb el joc. La cultura es va fent cada vegada més seria, relegant el joc a un paper secundari.”*<sup>43</sup>

Potser sigui d'utilitat explicitar què s'entén per cultura, considerant que l'ésser humà és bàsicament cultural i que la cultura és una construcció de l'ésser humà.

Segons Geertz, *“la cultura denota un esquema històricament transmès de significacions representades en símbols, un sistema de concepcions heretades i expressades en formes simbòliques per mitjà de les quals els homes comuniquen, perpetuen i desenvolupen el seu coneixement i les seves actituds envers la vida”*.<sup>44</sup>

Totes les persones al llarg del seu procés de socialització, pel fet d'haver d'integrar-se en d'una determinada comunitat, fan seves diferents maneres de pensar, sentir, d'actuar. És a partir d'aquesta interiorització que entendran el món de la seva comunitat. Al mateix temps però, la persona es converteix en

<sup>43</sup> HUIZINGA, J; (1972) *Op. Cit.*, pp. 8, 64, 65, i 95.

<sup>44</sup> GEERTZ, C; (1987) *La interpretación de las culturas*. Barcelona, Gedisa, pg.88.

un element constitutiu d'aquesta cultura i ajudarà a la seva transmissió, conservació i transformació. Això és així perquè una cultura és sempre dinàmica i canviant.

És per aquest fet que algunes de les manifestacions d'una determinada cultura es conserven, mentre que altres es canvien, o bé senzillament desapareixen.

Un altre aspecte important a tenir en compte, és que la cultura existeix i es manté per la interacció comunicativa entre les persones. D'aquesta afirmació es desprèn que la cultura no és inamovible i ahistòrica. Malgrat pugui semblar contradictori, la cultura es construeix per la interacció de les persones, però al mateix temps no està mai definitivament construïda, sinó que es troba en constant procés de construcció.

Potser resulti d'interès definir el terme "cultura lúdica" amb les mateixes paraules amb les quals l'aborda Parlebas (1999): "*és el conjunt de maneres d'actuar, de pensar i sentir induïdes dins d'una comunitat per les característiques de la lògica interna dels seus jocs, dins d'un determinat context social*".<sup>45</sup>

Després de repassar el concepte de cultura i acotar la de caràcter lúdic, és el torn de fixar-se en els termes de "popular" i "tradicional".

Val a dir d'entrada que aquests termes tenen arreu, tot seguint els plantejaments de Queralt,<sup>46</sup> una història complicada i en debat permanent, la qual està molt lligada a subjectivitats i posicionaments ideològics.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> PARLEBAS, P.; (1999) "A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges" a *Festival d'histoire de Montbrison*. 26 septembre au 4 octobre 1998, (separata), pp.322.

<sup>46</sup> Veure: QUERALT I TOMÀS, M. CARME; "Algunes notes sobre les definicions de cultura popular, de cultura tradicional, de cultura popular i tradicional i de patrimoni etnològic" a

I és que la tradició, és a dir, allò que es conserva i es transmet de generació en generació, per tal de reflectir, conservar i fixar valors i idees, és a dir, identitat, no és més que una construcció social, una selecció i, per tant, una “invenció”.<sup>48</sup> Científicament, no és possible assenyalar què és tradicional, sinó assenyalar què es creu que és tradicional en cada moment històric, quins són els referents que s'utilitzen i també qui fa aquesta selecció.

Així, simplificant molt, en l'expressió cultura tradicional els paràmetres de temps i de canvi i continuïtat són claus. Generalment, s'utilitza cultura tradicional en sentit històric o temporal, com a cultura de la societat pre-industrial.

Els seus elements, arribats fins avui, es consideren pervivències, és a dir, costums, valors, i manifestacions que s'han conservat amb el pas del temps, en alguns casos per la seva utilitat pràctica i en altres per la seva funció simbòlica i ideològica.

La definició de popular i de cultura popular no és tampoc única. El seu contingut té significats diversos, que depenen també del moment i del lloc en què es formula, i respon als diversos posicionaments i grups socials.

En termes generals, allò que és popular es relaciona amb el poble. Els paràmetres de comunitat i territori són ara els paràmetres claus.

---

les *Primeres Jornades d'Etnologia de l'Ebre: Jocs, esports i competicions tradicionals*. Museu del Montsià. Amposta, 5 al 8 d'octubre de 1995.

<sup>47</sup> Veure: LLOPART, D.; PRAT, J.; PRATS, LL.; (1984) *La cultura popular a debat*. Barcelona. Fundació Serveis de Cultura Popular - Alta Fulla.

<sup>48</sup> Com a obra bàsica per al context català: PRATS, LL.; (1988). *El mite de la tradició popular*. Barcelona. Per a la temàtica general: BERGER, P.; LUCKMANN, T.; (1968) *La construcció social de la realitat*. Buenos Aires, Amorrortu.

Centrant-se en l'ús dels termes de “popular i tradicional” associats al vocable joc, val a dir que fins no fa massa anys i encara ara, s'estableix una diferenciació semàntica entre joc tradicional, joc popular i autòcton.

Hi ha qui considera que els jocs tradicionals són aquells jocs dels nostres avantpassats que foren jugats pels adults que pertanyien a les classes benestants, mentre que els jocs populars foren els practicats pel poble. També hi ha qui estableix un paral·lelisme entre popular i gran massa de practicants.

Una altra confusió terminològica és la que diferencia entre joc tradicional i joc autòcton, entenent com a joc autòcton, tot aquell joc que és originari d'una regió, país o zona determinada, i com a tradicional aquell que pot haver arribat des d'una altra zona, abans d'integrar-se en una determinada cultura.

És possible però qualificar un joc d'autòcton? Per a Lavega *“sembla lògic afirmar que al no saber quin és l'origen d'aquests jocs, no podem utilitzar amb rigor els termes autòcton, nadiu, oriünd o vernacle, que essent sinònims signifiquen atribuir a una zona o cultura l'origen d'un determinat joc. Com a molt es pot afirmar que algunes de les seves consideracions reglamentàries, les expressions que s'utilitzen per anomenar a un joc (pilota-presonera, cementiri, jugar a matar, brile, balón-tiro...) són familiars d'una localitat o altra.”*<sup>49</sup>

Potser presti a menys confusió parlar de joc tradicional en un sentit ampli, definint-lo com aquell tipus de joc que s'ha anat transmetent de generació en generació, quasi sempre de forma oral. De pares a fills, i de fills a néts; de nens grans a nens més petits.

Tal com assenyala Trigo, *“de petits els juguem, vivim i aprenem, i de grans els tornem a reviure al ensenyar-los a la nova generació. Per això diem que el joc no té edat. I el joc tradicional, més que cap altre. Els adults tornen a*

---

<sup>49</sup> LAVEGA, P; (2000) *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona. INDE, pp. 30-31.

*sentir-se nens quan rememoren jugant jocs de la seva infància i tornen a gaudir i riure amb els mateixos jocs que quan eren petits.*"<sup>50</sup>

Per tant, malgrat pugui adoptar formes diferents, en funció del context socio-cultural en el qual es desenvolupa, és clar que les manifestacions lúdiques constitueixen un tret propi de totes les cultures i de tots els temps, i precisament "*l'essència lúdica és la constant que ha de permetre que l'alumnat originari de cultures diferents atorgui sentit a l'activitat i la comparteixi sense dificultat.*"<sup>51</sup>

Aquesta universalitat del joc com a manifestació lúdica comporta plantejar-se un altre interrogant, ¿poden qualificar-se com a jocs universals?

Segons Parlebas (1999), responsable a França del "*Groupe nationale de recherche Jeux et pratiques ludiques*", és més apropiat anomenar-los jocs transculturals, pel fet que els jocs universals serien aquells jocs que són presents en totes les cultures de l'univers, i donat que això és pràcticament impossible, el fet que no es trobi ja en una de les societats humanes, invalida l'adjectiu. En aquest sentit Parlebas emprà el terme de transcultural. És a dir, sempre i quan es pugui afirmar que és present en força cultures.

És el joc doncs el que travessa, traspassa, flueix, entre les manifestacions lúdiques de l'home. El joc es mostra invariable al pas del temps, és a dir, és practicat en diferents èpoques en un mateix lloc, i alhora en una determinada època històrica es reviu en indrets fins i tot força allunyats en l'espai, escampant-se la seva pràctica per gairebé els quatre punts cardinals.

El que sembla clar és que dins d'aquest inabastable repertori lúdic, transferit secularment de manera oral, però que actualment a més de transferir-

---

<sup>50</sup> TRIGO, E; (1995) *Op. cit.* pg.6

<sup>51</sup> LLEIXÀ, T; *Op. cit.*, pg. 96.



se oralment, ja es recopila per escrit, fins i tot en diversitat de pàgines electròniques,<sup>52</sup> es troba segons Trigo, l'existència d'abundants jocs que perviuen pràcticament en totes les cultures i en totes les èpoques; d'altres que apareixen temporalment en una o varies cultures, i jocs que són específics d'una determinada època o d'una determinada cultura.

És la seva presència arreu, la que el converteix potencialment en un preuat i valuós instrument per estimular i promoure la multiculturalitat lúdica, la qual cobra sentit sobre tot per revivre-la des d'un enfocament intercultural.

### **3. CONCRECIÓ DELS OBJECTIUS DE LA TESI.**

A priori i abans d'encetar la recerca i tria de jocs populars i tradicionals localitzats a Catalunya, Colòmbia, Marroc, Perú i la República Dominicana, de procedir a una classificació sistemàtica de caràcter estructural i analitzar les possibles convergències i divergències que presenten, hi ha la sospita –per verificar– que darrera els jocs localitzats en els àmbits geogràfics escollits, s'amaga una extraordinària pervivència del joc popular i tradicional, el qual manté per la seva idiosincràsia uns trets similars gairebé inalterables.

Malgrat resulta òbvia la diversitat cultural lúdica cimentada en l'existència de contextos socio-culturals diferents allunyats geogràfica i /o temporalment, que fan que aquesta tingui un desenvolupament multicultural, no és d'estranyar que el pas del temps hagi provocat que les cultures lúdiques esdevinguessin cada cop més poroses i per tant proclius a la incorporació d'altres manifestacions lúdiques alienes, alhora que se'n recreaven de noves. Això no extreu que no s'hagin produït confrontacions i resistències a l'arribada i posterior arrelament d'altres manifestacions culturals.

---

<sup>52</sup> Una selecció es pot trobar a: BADIA, R.; (2003) "Viaje virtual al mundo de los juegos" a *Revista Tàndem*. Barcelona. Graó, nº 10, pp. 74-82.

Allò que interessa posar de relleu en aquesta tesi però, és que la cultura lúdica és una cultura de mescla, és una cultura que ha estat transformada per l'existència de valors fonamentals comuns reconeguts per tots. La transferència de patrimonis lúdics d'un a un altre àmbit cultural fa que pugui parlar-se de transculturalitat lúdica. Els jocs són transculturals.

Al concepte de "transcultural" se li vol donar un sentit diferent a l'atorgat amb anterioritat per Parlebas que el contraposava, com suara s'ha esmentat, al d'universalitat. Parlebas prefereix emprar el terme transcultural, per qualificar aquell element cultural que és present en força nombre de cultures.

El terme transcultural que ara es pretén utilitzar intenta anar més enllà, no hi ha de la multiculturalitat, sinó també de la interculturalitat. Amb el concepte de transcultural hom es vol referir a aquell patrimoni cultural que, d'una banda, a nivell interior es caracteritza per ésser una cultura amb pluralitat d'identitats, i que, d'altra banda, a nivell exterior, manté clarament desdibuixades les seves fronteres. Es tracta d'una cultura porosa i mal-leable, constantment enriquida per múltiples aportacions. En aquest sentit el patrimoni lúdic és transcultural.

Aquest patrimoni lúdic transcultural ha de posseir, per la seva pròpia naturalesa, força elements en comú.

Especular entorn la transculturalitat del joc motor popular i tradicional, porta a l'autor de la tesi a la formulació de la següent hipòtesi inicial: **Les manifestacions lúdiques localitzades en diferents indrets d'arreu del món presenten a nivell de lògica interna més analogies que divergències.**

Es confirmi o no la pertinència de la hipòtesi, allò que sí és cert, és que aquest estudi centrat, des de la seva vessant aplicada, en subratllar les similituds i les diferències entre les manifestacions lúdiques de cinc cultures, aportarà un major coneixement respecte a aquesta transculturalitat del joc popular i tradicional.

En definitiva, els objectius específics que es pretenen assolir amb la realització d'aquesta tesi doctoral són els següents:

1. Aprofundir en l'estudi del joc en general, i del joc popular i tradicional de caire motor en particular com a transmissor de les manifestacions socio-culturals dels pobles.
2. Recercar fonts d'informació de diferent tipologia per conèixer manifestacions lúdiques d'arreu del món.
3. Elaborar diversos catàlegs de jocs localitzats a Catalunya, Colòmbia, Marroc, Perú i la República Dominicana, dissenyant una base de dades com a eina operatòria per al seu tractament.
4. Efectuar una taxonomia des del paradigma praxiològic que permeti sistematitzar i alhora descriure i analitzar els catàlegs de jocs atenent a la seva lògica interna.
5. Estudiar les convergències i divergències transculturals dels jocs seleccionats a través de l'anàlisi i discussió dels resultats obtinguts en la comparació dels catàlegs, a partir d'efectuar la seva juxtaposició.
6. Obrir camins de recerca per a futurs estudis en el quals la proposta taxonòmica pugui veure's enriquida amb nous enfocaments i ésser aplicada a d'altres contextos més amplis.

#### 4. METODOLOGIA

Les consideracions metodològiques estan recollides de manera específica en el capítol cinquè. Per tant aquí no s'entrarà en detalls referits al mètode, sinó que senzillament s'aboldaran algunes reflexions de caire general.

La tesi arrenca amb una profunda revisió de les classificacions que des de perspectives diferents han pretès sistematitzar les pràctiques lúdiques. De manera reiterada es denuncia com gairebé la majoria no compleixen amb els requisits atribuïbles a una classificació. El primer repte metodològic ha estat reflexionar entorn de quina manera l'autor podia superar aquesta dificultat. Ha semblat que el paradigma sistèmic-estructural podia resoldre el conflicte i s'ha cercat una classificació estructural que permetés la sistematització de les manifestacions lúdiques atenent a la seva lògica interna.

La proposta taxonòmica elaborada, més enllà de classificar els jocs, possibilitava el fet d'analitzar-los en funció de les categories elaborades i de les variables amb les quals es contemplaven aquestes categories. El repte creixia. Sorgia el dilema. Bastava en aplicar la taxonomia a un conjunt de manifestacions lúdiques? Quines havien d'ésser les triades? Una idea cobrava cada cop més força. Per què no aplicar la proposta a un conjunt de jocs de diferents procedències? A partir d'aquí calia vetllar per garantir que la comparació sistemàtica no fora un simple exercici sinó una tasca científica. La investigació avançava. Ara quedava per resoldre la part aplicada.

A tres grans qüestions metodològiques s'havia de fer front. En primer lloc, determinar la mostra. Per triar quins havien d'ésser els jocs a comparar, s'arriba a la conclusió de perquè no associar-ho a jocs localitzats en diversos països? Estudiar les seves similituds i dissemblances pot resultar especialment enriquidor. Quins països però? Després de força elucubracions hom arriba a una concreció: les procedències han de guardar relació amb l'arribada d'alumnat estranger a les escoles i instituts catalans, perquè d'aquesta manera l'aplicació s'insereix amb una realitat concreta i actual. Es fixen els criteris i s'acaba determinant la mostra.

El maneig d'instruments per tal de desenvolupar l'aplicació, converteix la segona qüestió metodològica a resoldre amb un escull feixuc de superar. Donat que no estan creats de manera expressa, caldrà confeccionar-los amb molta cura. Es fa precís elaborar uns catàlegs de jocs. Per això és imprescindible en primera instància recercar informació i consultar multiplicitat de fonts de consulta. És obligatori conèixer i marcar els límits de la recerca d'informació i al mateix temps elaborar els criteris d'inclusió i exclusió pels quals una determinada manifestació lúdica entrarà a formar part o no dels catàlegs de jocs. La troballa de fonts documentals porta aparellada la conveniència de resoldre quina és la millor manera de registrar els materials. Es confecciona una base de dades. Finalment l'esforç es veu recompensat. Són elaborats cinc catàlegs de jocs que contenen un total de 546 jocs. El nombre de jocs de cada catàleg és diferent.

La tercera qüestió de caire metodològic respon a la necessitat d'explicar el procediment seguit per tal de passar a la comparació dels catàlegs de jocs.

En una primera fase es procedeix a aplicar el model "COMET" a cadascun dels cinc catàlegs. S'efectuen el primer i segon nivell d'anàlisi per obtenir resultats que expliquin la manera d'actuar entre sí, els elements integradors de la lògica interna del joc. La investigació continua amb la discussió dels resultats obtinguts en l'aplicació de la proposta taxonòmica en cada catàleg.

La segona fase comprè la juxtaposició i comparació de les dades obtingudes. Donat que el nombre de jocs que enregistra cada catàleg no és similar, sorgeix un nou obstacle metodològic per afrontar. Es cerca un mètode que tingui en compte la proporcionalitat.

A través del mètode de les diferències entre proporcions és possible determinar l'existència o no de diferències estadísticament significatives en la comparació de resultats. S'han efectuat prop de 2.700 càlculs per tal de comparar els resultats obtinguts en l'aplicació de la proposta taxonòmica per a cadascun dels elements que configuren la lògica interna: jugadors, material,

espai i temps. De cada element s'han tingut en compte les categories amb les quals s'ha definit, així com les seves variables. Els elements han estat interrelacionats binàriament entre ells.

D'aquesta manera s'arriba al final del procés. Presentar, quantificar i confrontar les dades no tindria cap mena de sentit si no fora perquè resulten imprescindibles per dirigir-se cap allò que realment interessa, on resideix el vertader interès de la tesi, la comprensió de la naturalesa lúdica.

A través de conèixer les diferències significatives, és possible també remarcar les concordances. Les similituds permeten constatar l'existència d'un mínim comú denominador entre les manifestacions lúdiques motores de caire tradicional i popular. Les divergències ens fan adonar de la riquesa de la transculturalitat lúdica que malgrat els seus trets d'homogeneïtat es resisteix a ésser uniforme.

L'estudi de les convergències i divergències han de facilitar elements de reflexió per incorporar de manera immediata el tractament del joc popular i tradicional en l'àmbit educatiu en general i en els currículums escolars en particular.

Finalment deixar constància que ha semblat escaient acompanyar la quantificació, juxtaposició i comparació de dades, mitjançant múltiples i abundants taules i gràfics d'elaboració pròpia que no tenen altre sentit que el de facilitar la comprensió lectora.

## **5. ESTRUCTURACIÓ DE LA TESI.**

La present tesi s'estructura fonamentalment en dues parts que estan nítidament diferenciades. La primera d'elles acull el desenvolupament del marc teòric al voltant de les taxonomies del joc. La segona part aplega una aplicació que guarda estreta relació amb la proposta taxonòmica que es formula abans de finalitzar la primera part.

La primera part de la tesi ha semblat escaient dividir-la en quatre capítols. Els dos primers despleguen una revisió entorn el joc com a objecte d'estudi en general, procurant dedicar una especial atenció a la seva taxonomia. El tercer i quart recullen les aportacions del propi investigador en matèria taxonòmica.

El primer capítol arrenca amb l'estudi de les primeres enumeracions que es formalitzen entorn el joc durant el segle XVI. L'estudi avança de manera cronològica estant amatents a les contribucions que diversos autors elaboraren fins que, a cavall entre la segona i tercera dècada del segle XX, es posà fi als intents d'elaborar una teoria explicativa global al voltant de la naturalesa del joc.

El segon capítol dona a conèixer com ha estat contemplat el joc des de diferents perspectives disciplinars, emfatitzant sobretot en un ampli ventall de classificacions que des de la psicologia, l'antropologia, la història, la sociologia, la filosofia, la pedagogia, i l'educació física, han pretès catalogar diferents aspectes relacionats amb l'esfera lúdica.

El tercer capítol que s'enceta amb una recapitulació de les classificacions aportades, les quals numèricament s'apropen a un total de dues centes cinquanta, desplega una inèdita proposta de classificació estructural, el model COMET, construïda sota el paraigües de la praxiologia motriu, que a la seva vegada se sustenta en el paradigma sistèmic-estructural. La classificació para esment en l'estructura interna del joc, per la qual cosa analitza la interrelació dels elements que la configuren: els jugadors, el material, l'espai i el temps. La proposta amaga la intenció d'esdevenir una eina útil per a la sistematització de les manifestacions lúdiques de caràcter motor.

En el quart capítol s'expliquen amb detall les possibilitats d'anàlisi de la proposta taxonòmica COMET. La taxonomia elaborada permet realitzar, d'una banda, un primer nivell d'anàlisi en funció de la interrelació dels seus elements i d'altra banda, aprofundir en un segon nivell, en el qual alhora es tenen en compte les diverses variables confegides per a cadascun dels elements.

La segona part abasta del capítol cinquè fins al setè, a la qual s'ha d'afegir el capítol dedicat a les conclusions, a més de la bibliografia.

En la segona part es desenvolupa una aplicació de la proposta taxonòmica: la comparació de cinc catàlegs de jocs localitzats a Catalunya, Colòmbia, Marroc, Perú i la República Dominicana. A partir de l'anàlisi dels elements presents en la lògica interna del joc es determinen les concordances i diferències de les seves manifestacions lúdiques.

El capítol cinquè fixa totes les consideracions de caire metodològic. En primer lloc, explica els criteris per establir la mostra. En segon lloc dóna a conèixer els instruments en els quals s'aplica la proposta. En aquesta tesi els instruments han estat confegits de manera expressa i per tant, es descriuen diverses consideracions prèvies a la seva elaboració, la manera com s'ha portat a terme la recerca d'informació, les seves limitacions, així com també els criteris d'inclusió i exclusió. En tercer lloc, i últim, s'expliciten els procediments seguits en el registre de les manifestacions lúdiques, en l'anàlisi taxonòmica dels catàlegs de jocs, i en la comparació dels catàlegs.

El capítol sisè i setè es dediquen en la seva integritat a la discussió dels resultats. En el sisè, la discussió s'estableix entorn els resultats obtinguts en l'aplicació de la proposta taxonòmica en cadascun dels catàlegs de jocs, mentre que en el setè, la discussió es ceneix als resultats obtinguts en la comparació dels catàlegs de jocs, mostrant primerament les diferències i tot seguit les concordances.

Aquesta segona part de l'estudi es tanca amb el capítol vuitè que recull les conclusions relacionades amb els objectius específics de la tesi, alhora que es destaquen les principals aportacions de la recerca i es remarquen les contribucions al coneixement científic. Les conclusions es clouen subratllant les limitacions de la tesi.

La prolífica bibliografia que incorpora aquesta tesi, gairebé nou centes fonts informatives, s'ha dissenyat amb molta cura per tal de concentrar una



basta documentació que permeti ésser emprada en qualsevol estudi relacionat amb el joc motor tradicional.

La primera i segona part de la tesi queden recollides en un únic volum. Els annexos que l'acompanyen es concentren en un segon volum. En el primer annex hi figura l'índex dels jocs dels catàlegs. En el segon annex hi ha recollits els resultats de cadascun dels cinc catàlegs de jocs. En última instància, el tercer annex conté els resultats de la juxtaposició i la comparació dels catàlegs.