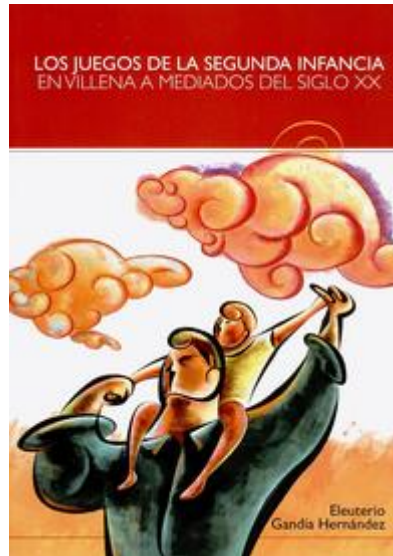


LOS JUEGOS DE LA SEGUNDA INFANCIA en Villena a mediados del s.XX

Eleuterio Gandía Hernández 2009 - Modalidad: Científico-Humanística



La revista de periodicidad mensual titulada "Villena", en el n° 85 de su 3 época, correspondiente a enero de 1989, se hacía eco de la semana organizada por los Departamentos de Fiestas, Educación, Cultura y Juventud del Ayuntamiento, con el título de "Juegos y juguetes. Una semana para pasárselo en grande".

La iniciativa nació con el objetivo de mostrar a niños y jóvenes diferentes formas de divertirse sin pasar por las vías tradicionales del comercio del ocio. Las actividades se realizaron en el polideportivo municipal donde según cuenta la crónica:

"Se concentraron unas trescientas personas, niños y adultos con el fin de rememorar unos y aprender otros, aquellos juegos, hoy desaparecidos que acompañaron la infancia de muchas generaciones. La estornija, los cromos, la lima, el diablo, las agujicas, las bolas, la trompa, el tejo, la sogá, etc., tuvieron su momento en un día soleado que sorprendió a participantes y organizadores. A partir de esta propuesta ha surgido la idea de repetir a lo largo del año esta experiencia y publicar en esta revista los reglamentos de los diferentes juegos tradicionales, por lo que os invitamos a enviarnos, si los conocéis, esos reglamentos a fin de que sean lo más completos posibles".

Tan convencidos estaban los organizadores del éxito de esta empresa que en el mismo número se publicaba, elaborado por la Peña "El Cotarro" de la comparsa

de Estudiantes, un excelente y completo trabajo titulado "Reglamento del juego de la Estornija" que, con la inestimable colaboración de Alfredo Rojas, los componentes de esta peña habían redactado en 1985.

La decepción para los entusiastas organizadores de esta idea debió ser considerable ya que en ninguno de los quince números siguientes de la revista, publicados hasta su desaparición, aparece reglamento alguno de estos juegos, ni más información sobre la iniciativa, ni de reediciones posteriores.

Ya entrado el nuevo siglo la Casa de la Cultura programó en las plazas públicas de Villena un proyecto de animación social que con el título: "La calle, un lugar para jugar" pretendía, entre otras cosas, promocionar el juego grupal en la calle. Aunque este proyecto, de éxito y participación relativos, se ha mantenido en ediciones posteriores hasta nuestros días, tampoco ha dado pie a iniciativas de identificación y recopilación de los juegos tradicionales.

Estas tentativas sin resultados documentales son las que nos han llevado a plantear como objetivo general de esta investigación la identificación, recopilación y descripción de los juegos que practicaban los chicos y chicas de Villena que, a finales de los años 50 y en la década de los 60 del pasado siglo, tenían entre seis y doce años.

La importancia de este objetivo viene dada porque rescatar los juegos que marcaron y definieron la infancia de muchos villeneros y villeneras es también rescatar, para conocer, la cultura de nuestra ciudad en una época determinada, cultura que fue podadora de unos valores que han sido borrados por la intensa y veloz transformación social.

Estos juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural intangible por lo que pretendemos que se les reconozca como tal para contribuir al fortalecimiento de nuestra identidad local. "No es que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero debemos dar la oportunidad a las nuevas generaciones para que juzguen ellas mismas el peso de su cultura, y esto sólo se consigue a partir del conocimiento de la misma" (Lavega y Rovira, 1999)

Refuerza también la importancia de nuestro objetivo la corriente surgida desde hace unos años, promovida desde algunos centros educativos y organismos autonómicos así como por las nuevas generaciones de especialistas en educación física y deporte, que intenta paliar la desaparición, recuperar y dar a conocer estos recursos lúdicos.

Por eso esperamos, que este trabajo sea una modesta aportación que contribuya al fin de preservar nuestra cultura lúdica y ponerla a disposición del lector para su uso. Pensamos, al mismo tiempo, en que pueda traducirse en una estrategia del proceso educativo y en un recurso para los educadores.

Para llevar a cabo la investigación nos hemos servido de algunas técnicas propias de la metodología cualitativa. Para la identificación de los juegos hemos utilizado principalmente entrevistas grupales. Para la descripción de los mismos, la técnica biográfica de análisis de documentos personales y la de entrevistas en profundidad. Todo ello sin renunciar a la obtención de datos secundarios mediante la consulta de fuentes documentales de autores villeneros.

Hemos contado para ello con la colaboración inestimable de una serie de personas de ambos sexos y de edades comprendidas entre los 50 y 65 años que además de proporcionarnos los datos necesarios para lograr el objetivo nos han permitido triangular los mismos en aras de la validez, fiabilidad y rigor que exige un trabajo de estas características.

Los juegos que, finalmente, hemos recopilado y descrito son de origen anónimo y se habían transmitido oralmente; nuestros padres y abuelos ya los habían practicado y fueron aprendidos a través de la observación y la práctica diaria. Muchos son tan antiguos que hay constancia documental de ellos en la cultura mediterránea. Se practicaban a diario, en los ratos de asueto, después de salir de la escuela o bien, durante el recreo, no necesitaban fechas especiales para su ejecución, simplemente que las condiciones meteorológicas lo permitieran.

Constituyeron una parte importante de muchas vidas y a través de ellos, probablemente sin conciencia expresa, los niños y niñas de Villena descubrieron la amistad, la cooperación, la competencia, el significado de estar y vivir juntos; aprendieron a respetarse a través de normas elementales no escritas, y

atenuaron inocentemente la dureza de unas condiciones de vida que no eran las mejores.

Villena, en los años a que se refiere este trabajo, era una ciudad de unos 22.000 habitantes y como ha puesto de manifiesto Soler (1986): "La industria se estaba desarrollando considerablemente, tenía ya numerosas fábricas de calzado, en las que encontraban ocupación más de tres mil obreros de ambos sexos; varias fábricas de muebles, maquinaria agrícola, alcohol vínico, licores, etc.; pero la base de su existencia, como antiguamente, seguía siendo la agricultura".

Este cariz marcadamente agrícola determinaba que muchas de las casas fueran de planta baja o, como mucho, de una altura y que dispusieran de patio y amplias dependencias para atender las necesidades de las labores del campo, lo que facilitaba la disposición sin trabas de un espacio ideal para el desarrollo de los juegos

A ello hay que añadir la condición facilitadora por excelencia: la calle. Unas calles sin asfaltar, sin apenas tráfico rodado, espacio por antonomasia para una gran variedad de diversiones y juegos que permitieron a niñas y niños vivir y desarrollarse con pasión, con entrega, con amistad, con plenitud y sensación de libertad.

Pasados esos años, el progreso fue fagocitando numerosas manifestaciones sociales, costumbres y tradiciones plenas de sabor e interés que, en su nombre, se han borrado de un plumazo. La emigración del campo a la ciudad, la televisión que se introducía con fuerza en los hogares, la aparición masiva de juguetes mecánicos que inducían al juego pasivo, el asfaltado de las calles, el aumento progresivo de vehículos, los cambios en las construcciones y el alza de valor de la vida en un piso lleno de objetos y adornos que pueden estropearse, el incremento de actitudes sedentarias modificadoras de hábitos activos por conductas estáticas, se convirtieron en factores que influyeron progresiva, pero decididamente, en la desaparición de los juegos populares y su sustitución por el actual cliché de niños y niñas manejando un ordenador, manipulando una consola, chateando en Internet o mascullando sus soledades a través del móvil. Una reciente información en los medios de comunicación da cuenta de estas

amenazas en relación con los juegos infantiles. Según noticia de Saludpress (2007), especialistas en terapia ocupacional de la Universidad Europea de Madrid han señalado los problemas que presentan los más jóvenes para relacionarse frente a frente derivados del uso de los videojuegos y las nuevas tecnologías. Dan cuenta también de la quietud motora que implica la televisión, lo que, según los expertos, puede dificultar el aprendizaje de control de los impulsos.

Con anterioridad, Burgos (2003) había afirmado con rotundidad: "Estamos creando una infancia que no sabe jugar por sí sola, como no sea enganchada a la consola de videojuegos o a los juegos por Internet.

Videojuegos muchas veces de alto contenido violento, que consisten en matar criaturas y disparar contra todo lo que se mueve. Estamos matando la capacidad de creación del niño ante un juguete elemental, ante los tarugos de madera de una arquitectura, ante el sistema planetario en su movimiento de rotación y de traslación que es la perfección del trompo bien repiado, que suena al clavecín de Bach. Mucho hablar de "lo lúdico" y estamos abandonando un Bien de Interés Cultural y Etnográfico como los juegos infantiles tradicionales".

Este trabajo es, por todo ello, un intento de plasmar la antigua imagen y describir las interrelaciones e interacciones que alrededor de ella estaban construidas, porque "en esta crisis del cruce de los tiempos es imprescindible detenerse en la frenética carrera, y repensar, reconstruir, voltear la mirada a lo dejado atrás para volver a encontrar sentido y significados a la vida, especialmente cuando ésta se encuentra amenazada por las acciones humanas" (Odremán, 2008).

Tras el imprescindible capítulo explicativo de la metodología utilizada que requiere un trabajo de investigación, hacemos una exposición puramente teórica en torno al juego, sus características, sus componentes estructurales, su función, su utilidad y sus características culturales.

Describimos a continuación los juegos identificados incluyendo en cada uno de ellos expresiones textuales de las personas que han participado en el trabajo o

extraídas de fuentes documentales que dan dinamismo a la exposición al tiempo que refuerzan las descripciones realizadas.

Tanto nosotros como las personas que han colaborado en el estudio hemos hecho un especial ejercicio de rescate de la literatura popular de transmisión oral específica de la localidad que, en forma de cantinelas, fórmulas, romances, retahílas, etc., acompañaba el desarrollo de muchos juegos cuando no establecía por sí misma la manera de practicarlos.

La recopilación y descripción de los juegos está referida a los que se practicaban en la segunda infancia, considerando como tal, el periodo de la niñez propiamente dicha, situado aproximadamente entre los 6 y 12 años, que se correspondía con el ingreso del niño en la escuela.

A tenor de las características socio culturales de la época, y aunque son admisibles otras clasificaciones, los hemos dividido en juegos de niñas, juegos de niños y juegos mixtos. No obstante, describimos en un apartado previo lo que hemos denominado "juegos para el comienzo de los juegos" en el que incluimos métodos y fórmulas utilizados para asignar roles, para establecer el orden de participación o para formar equipos.

Dedicamos otro apartado a las expresiones del lenguaje popular que a través de retahílas y fórmulas de diversa índole se utilizaban a modo de bromas, burlas, juramentos etc.