

CLAVES DE TRANSFORMACIÓN DE LOS JUEGOS DE TABLERO EN JUEGOS MOTORES

Vicente Navarro Adelantado
Universidad de La Laguna

RESUMEN: El juego de tablero es una fuente rica de juegos y éste ocupa un lugar destacado que resulta un desperdicio no aprovechar para el diseño de juegos motores. Sin embargo, en la clase de educación física hemos sacado solo un beneficio parcial de los juegos de tablero, por falta de saber reconocer cuáles son las claves de conversión para elaborarlos como juegos motores.

Este artículo expone estas claves de transformación entre ambos tipos de juegos y los problemas de su traslado. Se realiza una comparativa estructural entre ambos tipos de juegos, y se sigue un proceso de análisis de las dimensiones que dan lugar a posibles categorías. Se aborda el proceso y viabilidad de esta transformación de juegos para la educación física a través de 5 pautas metodológicas que se inspiran en principios con valor pedagógico. Se aporta un ejemplo de solución a partir del juego *latrunculus*, después de unos ensayos prácticos.

PALABRAS CLAVE: Juego motor. Juego de tablero. Diseño de juegos. Educación física.

CLUES FOR BOARD GAME TRANSFORMATION INTO MOTOR GAMES

ABSTRACT: Board games are a wealthy source for other games and they occupy a remarkable place that we should not waste for the design of motor games. In the physical education classes, however, only partial benefit has been obtained so far from board games, because we did not know the conversion keys to transform them into motor games.

This paper explains the clues of such a transformation between game types and the associated problems. A structural comparison is made between both types of games and a dimension analysis is carried out yielding possible categories. The process and feasibility of such a transformation for the physical education are discussed through five methodologic paths that inspired in pedagogical principles. An example of solution is also provided for the *latrunculus* game after son practical trials.

KEYWORDS: Motor game. Board game. Game design. Physical education.

1. INTRODUCCIÓN

Trataremos de contestar a unas preguntas iniciales, como: ¿qué comparten los juegos de tablero con los juegos motores, y qué les diferencian?, ¿qué diferencias estructurales tienen estos dos tipos de juegos? Y, finalmente, ¿qué beneficios didácticos comporta una estrategia paralela en la práctica?

Todos los juegos son fuentes lúdicas singulares que encierran un valor lúdico inestimable. Entonces, ¿por qué no encontrar las claves que guardan los juegos de tablero y saber cómo se trasladan a las estructuras de los juegos motores?

Estamos en contra de jugar a un juego de tablero sin ningún cambio a como es originalmente, igual que si fuera jugarlo en un tablero de tamaño real. Esto no es lo que pretendemos en este artículo ni soluciona el problema en la clase de educación física. Buscamos generar un buen juego motor, sin perder de vista la esencia del juego de tablero que nos inspire.

Hasta donde conocemos, no existen trabajos científicos que hayan acometido este problema, aunque sí como estrategias de recreación¹. Desde hace años trabajamos en esta línea, y poco a poco hemos ido experimentando en la práctica juegos motores que tenían su origen en juegos de tablero. Ello nos ha permitido ensayar fórmulas que hemos podido confrontar con los objetivos de la educación física. De momento, el resultado es satisfactorio, y sin duda todo nos remite a esa teoría general del juego² que está agazapada detrás de estas relaciones íntimas que encontramos entre diferentes tipos de juegos.

En nuestra opinión, las soluciones a lo que nos proponemos en este artículo pasan por reconocer qué aspectos de la motricidad se han de asegurar en el futuro juego motor, cuáles son las diferencias o semejanzas estructurales que muestran ambos juegos de nuestro interés, qué dimensiones y categorías permiten que trabajemos en un mismo criterio teórico, qué viabilidad tiene lo que pretendemos en la clase de educación física desde un punto de vista metodológico, y, finalmente, también pasan por ofrecer un ejemplo claro de cómo realizar esta transformación en la práctica.

2. EL CONCEPTO DE JUEGO MOTOR COMO REFERENCIA INICIAL

Para contestar a la primera de las preguntas, hemos de reconocer qué rasgos teóricos distinguen al juego motor. No se trata simplemente de incorporar motricidad a un juego de tablero, sino de conocer cómo trasladar esa motricidad

¹ García Montes, M^a Elena (coord.): *Dinámicas y estrategias de re-creación*. Barcelona, Graó, 2009.

² Navarro, Vicente: *El afán de jugar*, Barcelona, INDE, 2002, pp. 42-62.

que proviene de un juego inicialmente reflexivo, a turno y con su propia complejidad. En nuestra opinión, el traslado directo es un error; sin embargo, es indudable que en ese traslado se ha de respetar la *esencia del juego*³, porque es su sello de identidad.

Se trata, pues, de que la motricidad que se incorpore sea significativa, haciendo coincidir el objetivo inicial del juego de tablero con el objetivo motor del juego transformado. Solamente cambiaría el medio de conseguir ese objetivo; en el caso del juego de tablero, sería la capacidad intelectual del jugador que se vehicula a través de las piezas; en el caso del juego motor, la capacidad motriz del jugador sirve de medio al jugador para solucionar los problemas motores de las situaciones de juego.

Para entender de manera completa nuestro argumento, además es preciso reconocer qué caracteriza al juego motor, y asegurar estos rasgos en el diseño del juego que nos proponemos.

El juego motor se concibe a partir de dos ideas clave: la significación de la motricidad en un contexto lúdico-motor, y el logro motor. Ambas ideas nos aseguran que el juego que las contenga será un juego motor. Como resulta obvio, el juego de tablero carece de estos dos rasgos, pues su significación está basada en el conocimiento reflexivo, y su logro se alcanza mediante mostrar la decisión del jugador. Pero la dificultad no está en la ejecución, sino en la discriminación de entre las diversas soluciones estratégicas. De esta manera, el contexto que se genera en el juego de tablero es una situación cognoscitiva en un contexto ludo-reflexivo.



Figura 1. Situación y contexto del juego motor

Por consiguiente, si se trata del juego motor, no es el movimiento lo que nos interesa, sino la situación y cómo se contextualiza la motricidad. De modo que se supera la idea de movimiento como una característica externa, sin significado, e interesa la acción motriz que se muestra a través de la conducta motriz ante un requerimiento motor.

Podemos decir que existe significación motriz en un juego cuando las acciones traen consigo un cortejo de secuencias motrices, de manera que las acciones

³ Ibid., p. 347.

motrices supongan una adaptación a las demandas de las situaciones. En cambio, en un juego de tablero podemos comprobar cómo el movimiento de una pieza por parte de un jugador no comporta adaptación secuencial, ni adaptación a una situación fluctuante, como sí ocurriría, por ejemplo, en un juego de persecución.

Por tanto, el juego motor es una organización que incluye a todos los tipos de actividades lúdicas que comportan conductas motrices significativas, que siempre se resuelven a través de su correspondiente objetivo motor, en un contexto lúdico percibido e identificado socialmente como tal.

En apariencia, el juego de tablero constituye un contexto lúdico-reflexivo y contiene situaciones muy diferentes a las del juego motor. Analicemos ahora esas diferencias y constatemos qué sucede con las estructuras y sistemas de los juegos de tablero y los juegos motores, de manera comparada.

3. ¿EN QUÉ COINCIDEN LOS JUEGOS MOTORES Y LOS JUEGOS DE TABLERO?

Los manuales de juegos antiguos se refieren a los juegos por su distinción externa; si tomamos dos ejemplos, Rodrigo Caro alude a juegos por su función (tirar con honda, de lucha, del salto y la saltación, del correr, etc.) y por su denominación (las almendras, juegos de pelota, de los corros, etc.)⁴. Precisamente, la gimnástica ayudó a relacionar la sistematización de los tipos de juegos respecto a las habilidades motrices (juegos de lanzamiento, de fuerza, de carreras, etc.). Opie y Opie se dirigen más a la función y al objetivo (juegos de atreverse, juegos de buscar, juegos de atrapar, etc.)⁵. Más recientemente, Moreno Palos también emplea una clasificación de los juegos tradicionales en esta misma línea⁶, sin criterios internos, siguiendo a Renson y Smulders⁷. De modo que el juego se ha identificado muchas veces por su carácter externo, ajeno a algún criterio con relevancia teórica; es decir, con escasa pertinencia⁸. En el ámbito del juego tradicional, las propuestas de Parlebas⁹ y Bantulá destacan sobre las demás, emplean-

⁴ Caro, Rodrigo: *Días geniales o lúdicos*, Vol. I, II, Madrid, Espasa Calpe, 1978/ 1626.

⁵ Opie, Iona. y Opie, Meter: *Children's Games in Street and Playground*, Oxford, Clarendon Press, 1969.

⁶ Moreno, Cristóbal: *Juegos y deportes tradicionales de España*, Madrid, Alianza, 1992.

⁷ Renson, Ronald. y Smulders, Herman. En Renson, R.: *La tradition en action: la centrale flamante des jeux populaires traditionnels*, *Actas del Seminario sobre juegos tradicionales*, Direcçao-Gral dos Desportos, Vila Real (Portugal), 7-10 noviembre, p. 13, 1998/ 1978.

⁸ Bantulá, Jaume: *Joc Motor Tradicional: Estudi taxonòmic i comparatiu*. Tesis doctoral, Universitat de Barcelona, 2005, p. 37.

⁹ Parlebas, Pierre: *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*, Barcelona, Paidotribo, 2001; *Lectura profunda de los cuadros de Bruegel El Viejo y Stella desde la praxiología motriz*, Ponencia en *Actas del VIII Seminario Internacional de Praxiología Motriz*, Vol. I., 16-18 octubre de 2003, Murcia, Universidad de Murcia, 2003.

do un criterio interno¹⁰. Por su parte, las sistematizaciones de clasificaciones de juegos de tablero también presentan debilidades en los criterios de clasificación; dentro de este grupo de juegos, Finkel establece 6 tipos¹¹, y Botermans, Burret, Van Delft y Splunteren lo hacen mezclando criterios de dos niveles. Estos últimos autores clasifican el juego que nos sirve de ejemplo –*latrunculus*– como un juego de estrategia¹².

Por tanto, se hace necesario que nos alejemos de una mirada externa y la realicemos hacia lo interno, hacia sus diferencias y pertinencia. Si echamos una primera mirada a los juegos de tablero, vemos ver que éstos se caracterizan por ser reflexivos, basados en el enfrentamiento entre personas a través de unas piezas, las acciones se realizan a turno, la ganancia se establece por uno o más procedimientos o una mezcla de ellos (acumulación de puntuación, alcanzar u ocupar un lugar antes que el adversario, ganar o suprimir piezas del adversario). Pero seamos aun más precisos.

Para confrontar el juego de tablero con el juego motor, seguiremos un método comparativo con un enfoque praxiológico¹³, pues éste es capaz de develar la estructura interna del juego. La comparación la realizaremos tomando como referencia la estructura de comunicación¹⁴ del juego de tablero (exclusiva, estable, duelo simétrico) para confrontarlo solamente con un juego motor de estructura semejante (*):

Juego de tablero	Juego motor (*)
objetivo estratégico (superación estratégica del adversario, supeditada a un objetivo final)	objetivo motor (basado en un logro motor que requiere una acción motriz, supeditada a un objetivo final)
enfrentamiento	enfrentamiento
comunicación: (2-exclusiva, n-exclusiva, estable, duelo simétrico) * ambivalencia solamente en la triada (p.e. ajedrez a tres)	comunicación: [exclusiva, ambivalente; exclusiva-estable (2-exclusiva de duelo simétrico o disimétrico, n-exclusiva), exclusiva-inestable (permutante, convergente, fluctuante), ambivalente-estable o ambivalente-fluctuante]
espacio estandarizado	espacio semiestandarizado, y no estandarizado
sin incertidumbre en el medio	sin incertidumbre, con incertidumbre en el medio

¹⁰ Bantulá, Jaume: *Joc Motor Tradicional: Estudi taxonòmic i comparatiu. Tesis doctoral*, Universitat de Barcelona, 2005

¹¹ Finkel, Irving: *Games*, London, British Museum, 2005.

¹² Botermans, Jack., Burret, Tony., Van Delft, Pieter. y Van Splunteren, Carla: *El libro de los juegos*, Barcelona, Plaza & Janés, 198

¹³ Hernández Moreno, José.; Navarro, Vicente.; Castro, Ulises. y Jiménez, Francisco: *Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos*, Barcelona, INDE, 2007, p. 258.

¹⁴ Vid., Flament, Claude: *Redes de comunicación y estructuras de grupo*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1965/ 1977; Parlebas, Pierre: *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*, Paris, INSEP, 1981; Parlebas, Pierre: *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*, Barcelona, Paidotribo, 2001.

participación en el espacio separado, común	participación en el espacio separado, común
generalmente, sin límite temporal (está determinado por el resultado del sistema de ganancia)	sin límite temporal (está determinado por el resultado del sistema de ganancia)
nº de roles: 2 roles con valor estratégico	nº de roles muy variable roles colectivos con valor estratégico
actuación alternativa (un jugador ha de esperar la actuación de su adversario para realizar la suya)	actuación simultánea, consecutiva, alternativa
sistema de ganancia antagónica (mayor acumulación de puntuación, alcanzar u ocupar un lugar antes que el adversario, dominar un espacio, ganar o suprimir piezas del adversario)	sistema de ganancia antagónica, mixta, (ganando puntos, objetos o personas, consiguiendo logros derivados de las interacciones con los adversarios)
generalmente, sin sistema de competición	sin sistema de competición
reflexivo en sus acciones, y caracterizado por el dominio estratégico a través de soluciones cognoscitivas	vertiginoso en sus acciones, y caracterizado por el dominio estratégico a través de soluciones motrices

Tabla 1. Comparación entre el juego de tablero y el juego motor siguiendo un enfoque praxiológico

Como se deduce de la comparación anterior, los juegos de tablero y los juegos motores comparten elementos estructurales y funcionales, pero también se distancian en otros aspectos. Coinciden en que una parte de los juegos motores son de enfrentamiento, y soportan toda la carga sociocultural de dualismo¹⁵ que lleva consigo esta visión del mundo trasladada al juego. También, comparten una parte de la comunicación de los juegos motores que es consecuencia del dualismo anterior en lo concerniente a las redes exclusivas y en igualdad de jugadores (2-exclusivas, n-exclusivas, simétricas), aunque el juego motor ofrece más posibilidades de comunicación.

El espacio es uno de los elementos que más significado e información sociocultural aporta; de esta manera es comprensible que se aproximen ambos tipos de juegos, porque se trata de reproducir la situación espacial de ventaja y de logro del juego. Es entendible que el espacio se comparta porque es una singularidad de las sociedades complejas¹⁶ que traducen al espacio la codificación y la estandarización. El juego de tablero actúa en el espacio a través de la interacción de las piezas, mientras que en el juego motor es una interacción entre personas, pero en ambos casos se busca un dominio en propiedad del espacio. Por consiguiente, como el espacio está cargado de significación para las acciones, es preciso que en la versión jugada de juego motor se respete la morfología espacial del juego de tablero, pues el objetivo final se apoya en un espacio que le da sentido.

¹⁵ Huizinga, Johan: *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1938/ 1983; Navarro, Vicente: *Del juego al deporte*. En López Corredor (coord.): *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*, Ministerio de Educación y Ciencia. *Aulas de verano*, pp. 67-108, 2006, 803.

¹⁶ Roberts, John; Arth, Malcolm y Bush, Roberts: *Games in culture*, *American Anthropologist*, vol. 61, nº4. pp. 597-605, 1959

Igualmente, se comparte la no existencia de incertidumbre del medio de un juego de tablero o de un juegos motor basado en el enfrentamiento en condiciones de simetría de jugadores y cierto grado de codificación de la regla; ello, se puede interpretar como una preocupación de ambos tipos de juegos por la excelencia medida en el máximo control de la incertidumbre. Es decir, se restringen variables buscando estabilidad del espacio con el fin de que el resultado de juego deje claro quien es el mejor.

La participación en el espacio reviste una gran diferencia, puesto que la intervención en los juegos de tablero es alternativa, y en los juegos motores con este tipo de comunicación es simultánea. De lo contrario, crearíamos un juego motor en tamaño real, pero nada más.

El tiempo guarda una constante general de los juegos, y es, en ambos casos, sin límite temporal, tal y como se testimonia en el mundo de los juegos tradicionales infantiles y de adultos¹⁷. La razón de esta constante es doble: en primer lugar, es la medida del tiempo es un mecanismo de las sociedades complejas, y el juego es anterior a ellas; en segundo lugar, la práctica del juego tiene sentido por el logro, y el entretenimiento, y ambas cosas son suficientemente autónomas en el sistema lúdico.

El número de roles es coincidente en la versión de grupo reducido o de dos jugadores o bandos. También, es curioso apreciar que los roles tienen en ambos casos un valor estratégico; es decir, que el rol va asociado a una forma de actuación residente en el objetivo, y de manera más difusa en las reglas, que son su marco y definen los límites de las acciones.

Los juegos de tablero exigen procesos previos de reflexión, por lo que la forma de actuación es coincidente sólo es parte con los juegos motores, y corresponde a la actuación alternativa. Debido a su carácter dual, que advertíamos al hablar la red de comunicación, el sistema de ganancia es coincidente en ambos tipos de juegos cuando se trata de una ganancia antagónica; es decir, que la ganancia de un jugador se contrapone con la ganancia de su adversario. Una versión posible en ambos tipos de juegos es la triada, que encierra mayor complejidad, pero es de gran diversión en forma de juego motor.

Los juegos de tablero y los juegos motores no poseen sistemas de competición, salvo que se juegue de manera institucionalizada, pero, en el mundo lúdico informal esto sólo se encuentra en los juegos de tablero comercializados, que albergan en sus reglas la posibilidad de sistemas de competición.

¹⁷ Parlebas, Pierre: Lectura profunda de los cuadros de Bruegel El Viejo y Stella desde la praxiología motriz, Ponencia en *Actas del VIII Seminario Internacional de Praxiología Motriz*, Vol. I., 16-18 octubre de 2003, Murcia, Universidad de Murcia, 2003, pp. 20-21; Navarro, Vicente: *El afán de jugar*, Barcelona, INDE, 2002, p. 305.

De modo que la mayor diferencia entre ambos tipos de juegos, se encuentra en el carácter reflexivo de los juegos de tablero frente al carácter vertiginoso de las acciones de los juegos motores; la reflexión obtiene el placer del juego por las situaciones conducente al logro estratégico, y en los juegos motores se obtiene el placer del juego por medio de las percepciones cinestésicas además del logro estratégico que comporta. También, en el tipo de objetivo que se persigue, en los juegos de tablero es un objetivo estratégico mediado por un proceso de resolución estratégica, mientras que en el juego motor se trata de un objetivo de resolución motriz (objetivo motor, pues se trata de un problema motor). No obstante, ambos juegos comparten el objetivo final. Otras diferencias que encontramos son el producto de una mayor apertura de práctica social de los juegos motores, que parecen contener una experiencia más completa, cuestión que se acentúa en el juego infantil.

Finalmente, la comparación de estructuras semejantes entre ambos tipos de juegos, nos indica que es transformación de un juego de tablero en un juego motor no es un asunto de jugarlo de manera fiel al original, sino de mantener su objetivo final, aunque en un contexto motor. Esta idea prevalece sobre el asunto de la complejidad del juego; es decir, que habrá juegos motores que sean más complejos que los originales de tablero de los que emanaron, y viceversa, de manera que habrá juegos motores que tendrán que simplificar el juego de tablero para hacerlo *jugable*.

A continuación, queda cómo interpretar a los dos tipos de juegos de nuestro interés bajo un mismo cuerpo.

4. UNA CLASIFICACIÓN ESTRUCTURAL BASADA EN DIMENSIONES, CAPAZ DE INTERPRETAR LOS JUEGOS DE TABLERO Y LOS JUEGOS MOTORES

¿Qué tipos de juegos de tablero existen y qué correspondencia poseen con los juegos motores? ¿Qué se encierra detrás de estos dos grandes tipos de juegos? Por separado, las clasificaciones de los juegos de tablero y de los juegos motores producirían categorías incomparables, sin embargo la clasificación de los juegos de Caillois¹⁸ consigue interpretar ambas y establecer criterios comunes. Esto resulta posible porque la clasificación de Caillois tiene valor estructural.

De modo que nos enfrentamos a dos cuestiones: los criterios de clasificación y su alcance transversal, y la definición de los juegos como categorías. Respecto a los juegos de tablero, Finkel clasifica en 6 grupos los juegos de tablero: *race games* (juegos de carreras), *all-in a row games* (juegos de todos en fila)¹⁹,

¹⁸ Caillois, Roger: *Los juegos y los hombres*, México, FCE, 1967/ 1986, pp. 39-79.

¹⁹ Finkel, Irving: *Games*, London, British Musseum, 2005.

hunt games (juegos de caza), *position games* (juegos de colocación), *counting games* (juegos de conteo), y *war games* (juegos de guerra). Sin embargo, esta categoría adolece de un criterio interno, por lo que, aun recogiendo todas las clases habidas en los juegos de tablero, un mismo juego puede estar en más de una de las categorías. Esto ocurre con el juego *tres en raya*, que sería un juego de *todos en fila y de colocación*. Un problema semejante ocurre con la clasificación más utilizada en el mundo de los videojuegos²⁰, que, en parte, se trata de juegos que compartirían algunas de sus categorías. Esta falta de precisión en el análisis de los juegos y sus tipos es un reflejo más de la ausencia de criterios sólidos en los que apoyarse.

Pero, ¿guardan alguna relación los criterios de clasificación entre los juegos de tablero y los juegos motores?

Caillois²¹ definió cuatro cuadrantes a partir de cada una de sus categorías (*agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*)²², pero, además, le concedió un valor verdaderamente estructural, porque lo definió sobre dos dimensiones teóricas opuestas: *paidea-ludus*, expresando así un eje dinámico del juego alocado y espontáneo al juego reflexivo y estructurado, respectivamente. Por lo tanto, resultan 8 dimensiones en la práctica: *agon-paidea* (jugar a pillar), *agon-ludus* (juegos deportivos, deportes); *alea-paidea* (juego simple e improvisado de azar), *alea-ludus* (juegos de azar y apuesta); *mimicry-paidea* (improvisar representaciones), *mimicry-ludus* (carnaval, teatro); *ilinx-paidea* (juegos cinestésicos), *ilinx-ludus* (juegos de habilidad con riesgo).

Estas dimensiones son válidas para abarcar todos los juegos, no sólo los juegos motores y los de tablero. Sin embargo, los juegos de tablero no poseen *ilinx*, por su carácter reflexivo; de hecho, la caracterización más clara del juego de tablero es la reunión de *agon-alea*, que se explica por el entramado de enfrentamiento estratégico junto al control de la incertidumbre de las situaciones. De modo que podemos afirmar que los juegos pueden categorizarse en dos macrocategorías: tridimensionales (*agon*, *alea*, *mimicry*), y tetradimensionales (*agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*). Por tanto, el problema de elaboración categorial de los juegos estriba en que, en ocasiones, hay rasgos ausentes, pero que aproximan compartiendo estructuras que nos permiten utilizarlos para el diseño de transformaciones de un juego de tablero en un juego motor, sin perder la razón de ser inicial del primero de estos juegos.

²⁰ Levis, Diego: *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós, 1997, p. 167.

²¹ Caillois, Roger: op. cit, p. 41

²² Para Caillois, *agon* es el enfrentamiento; *alea* es el azar; *mimicry* es el simulacro; *ilinx* es el vértigo. Por nuestra parte, hemos de matizar que el azar de los juegos de tablero se entiende por el semi-azar del que habla Neveux (1967: 466) para los juegos de tablero y basados en la persona que decide cuando juega; el *ilinx* se entiende por un concepto mucho más amplio que el propio movimiento ('torbellino', en griego), tal y como expresan Caillois (1967: 58-64) o Cazeneuve (1967: 731).

El juego de tablero distribuiría sus valores con mayor o menor acentuación de cada de sus tres dimensiones anteriores en una representación, como la que sigue:

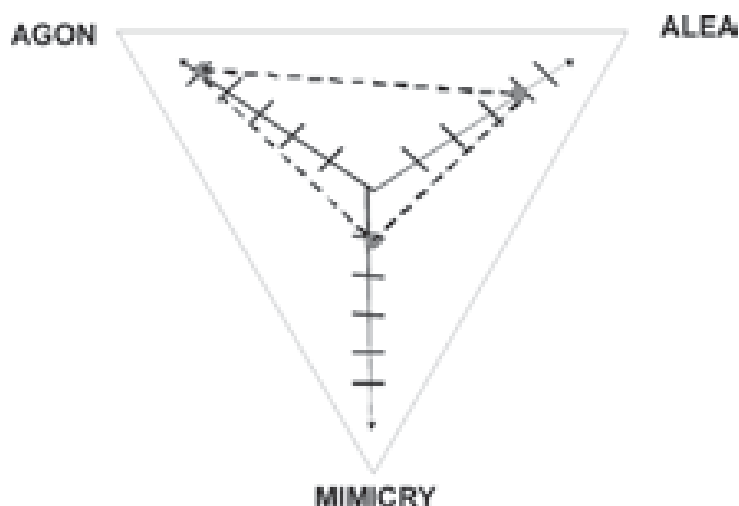


Figura 2. Las tres categorías estructurales de Caillois para el antiguo juego egipcio los perros los chacales (Botermans y otros, 1989:19)

El *agon* se explica por el alto grado de enfrentamiento y su estructura estable y simétrica de individuos, donde la actuación depende de un solo jugador. La *alea* se explica por el control reflexivo de la incertidumbre, que ejerce ese control sobre el azar. La *mimicry* se explica por la base de trama que posee el juego y la preferencia por las piezas y su significado para el jugador, que suele ser mayor cuanto menor es la edad del jugador. Por último, en el espectro *paidea-ludus*, el juego antiguo los *perros y los chacales* se sitúa más próximo al *ludus* que a la *paidea*, pues era conocido como juego de adultos en el antiguo Egipto, y ello le presume un grado relevante de maestría y experiencia, así como sustentado en la codificación de la regla.

Si tomamos como ejemplo el juego motor de *las banderas*, podemos justificar el *agon* por la estructura de comunicación dual y simétrica, lo que produce un enfrentamiento equilibrado, intenso y constante. La *alea* se comprende por el grado de incertidumbre necesario, pues las situaciones surgen constantemente, y es preciso que el jugador se adapte y sobrelleve el control de las nuevas incertidumbres reequilibrando su ventaja o desventaja. La *mimicry* es muy reducida, porque se juega sobre una base simbólica, aunque los jugadores son conscientes de que es una cuestión puramente testimonial. Por último, el *ilinx* está justificado por el alto grado de exigencia motriz para resolver los logros motores de las situaciones de juego con sus intensas implicaciones cinestésicas. Y, finalmente, para comprender completamente el juego de *las banderas*, hay que aludir a su ubicación en el espectro *paidea-ludus*, situándose más próximo al *ludus* que a la *paidea*, derivado de su grado de estructuración de la regla, la cual posee una función de coacción sobre el *ilinx* para asegurar un orden o domesticación de las acciones motrices.

Evidentemente un juego motor-simbólico infantil, como la *araña*, donde los niños de 6 o 7 años pasan entre un entramado de elásticos tratando de seguir a sus amigos, tendría un componente mayor de *mimicry* que los juegos de reglas más estructuradas.

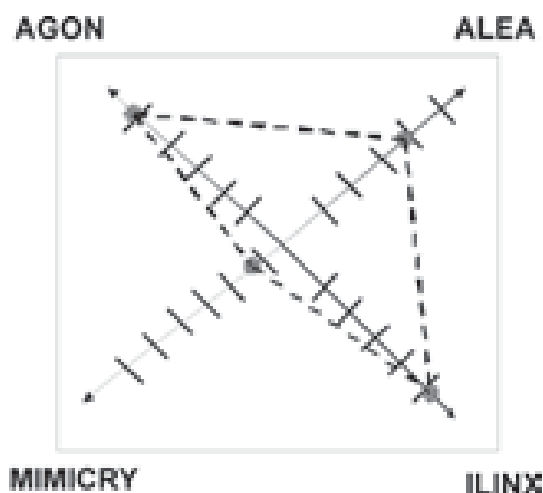


Figura 3. Las cuatro categorías estructurales de Caillois para el juego de las banderas

Muchos juegos se sustentan bajo estas categorías; de esta manera, encontraríamos: *agon-alea* (juegos de estrategia), *agon-mimicry* (enfrentamiento de representaciones), *agon-ilinx* (enfrentamiento basado en habilidad motriz y en logros motores), *alea-mimicry* (juegos expresivos de improvisación simbólica), *alea-ilinx* (juego espontáneo desestructurado de movimiento jugado en solitario o con intervención externa al jugador), y *mimicry-ilinx* (juego de representación simbólica y de experimentación motriz).

Una vez expuesta las dimensiones interpretativas entre los juegos de tablero y los juegos motores, pasemos a analizar la viabilidad de la transformación de los primeros sobre los segundos.

5. PROCESO Y VIABILIDAD DE LA TRANSFORMACIÓN DEL JUEGO DE TABLERO EN UN JUEGO MOTOR CON BENEFICIOS PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA

Tomaremos el ejemplo del juego romano *ludus latruncolorum* o *latrunculus*²³ para explicar la transformación de un juego de tablero en un juego motor.

²³ Botermans, Jack., Burret, Tony., Van Delft, Pieter y Van Splunteren, Carla: *El libro de los juegos*, Barcelona, Plaza & Janés, 1989, p. 26; Comas i Coma, Oriol: *El mundo en juegos*, RBA, Barcelona, 2005, p. 84.

Latrunculus ('soldados', en latín) es un juego romano de tablero que se basaba en la colocación de múltiples piezas sobre un número variado de casillas (p.e. 5x5 o más), con la intención de capturar las piezas contrarias buscando dejarlas en medio de dos piezas propias²⁴. Por nuestra parte, después de un diseño inicial, hemos realizado ensayos en distintas sesiones prácticas con estudiantes futuros maestros, en la especialidad de educación física²⁵.



Figura 4. El juego *latrunculus*

Para el proceso de diseño del juego partimos de unas pautas de transformación, que constituyen principios metodológicos, y de unas pautas prácticas. Los principios tienen valor pedagógico, y las pautas metodológicas valor didáctico:

PAUTAS METODOLÓGICAS DE TRANSFORMACIÓN	
PRINCIPIOS	PAUTAS PRÁCTICAS
Estructura lógica	1. respetar la esencia del juego.
Motricidad	2. las soluciones que conducen al logro han de ser motrices.
Valor de la acción	3. las soluciones motrices han de ser meritorias
Práctica activa	4. optimizar la participación
Fluidez de la acción	5. incorporar el dinamismo

Tabla 2. Principios y pautas para la transformación de un juego de tablero en un juego motor

²⁴ Comas (2005: 84) lo relaciona con otros juegos posteriores, como el *sigá* (Sudán, Somalia).

²⁵ Agradezco, especialmente, a José María del Castillo-Olivares (ULL) su dedicación e interés con el juego *latrunculus*. Todos los cursos planteo a algunos grupos de trabajo esta labor de transformar un juego de tablero en un juego motor.

La estructura lógica asegura que la transformación de un juego en otro comparta un elemento relevante, de modo que no se aleje del juego de origen; por consiguiente, se trata de respetar un orden lógico basado en lo más relevante como nexo entre ambos. Para lograr ese orden debe atenderse al objetivo más primario. Por ejemplo, en el juego *latrunculus*, el objetivo es ubicar dos piezas propias a ambos lados de otra de las contrarias y, a su vez, evitarlo²⁶. Por consiguiente, el juego resultante siempre ha de mantener esta premisa. Además, respetar la esencia del juego lleva consigo que el diseño del juego no se obsesione con reproducir todos los aspectos contenidos en el juego original, sino que puede introducir sus aspectos específicos y contextuales. Un buen ejemplo de esto es el diseño de *cuatro en raya*²⁷ que es una solución como juego motor al juego de tablero *tres en raya*.

Observada como un principio, la motricidad implica que todas las acciones del juego han de realizarse por medio de la acción motriz. Es decir, las soluciones que se desplieguen obedecerán a conductas motrices. Se trata, entonces, de hacer una misma cosa (objetivo original y compartido) pero de una manera diferente (soluciones motrices).

Sin embargo, no basta con la motricidad para justificar la acción motriz; es preciso dar valor a la acción. Ello se alcanza cuando las acciones por las que se obtiene éxito resultan meritorias. De modo que en el mérito de la acción motriz residirá la calidad de la acción, conllevando además una parte de la significación motriz.

Por su parte, la práctica activa supone una participación que no se contenta con dar algún papel a los jugadores, sino que aspira a que todos los roles, o la mayoría de ellos, estén al alcance de todos. Disponer de roles para jugar a un juego es hacer posible el jugarlos. La pasividad derivada de un juego falto de acceso a roles de juego -pudiendo hacerse en el diseño- es el peor enemigo de los juegos aplicados en la educación física. Lavega²⁸ emplea el concepto de *procesos activados* para indicar una serie de elementos que se han de considerar en los distintos tipos praxiológicos de juegos, en un contexto de enriquecimiento de la conducta motriz en la educación física.

Por último y referido a los principios y pautas, la fluidez constituye un principio básico para completar el principio de motricidad, su valor y forma de práctica. Porque representa un aspecto de calidad de la participación. Fluidez significa surgir acciones de manera fácil, porque los roles de los jugadores tengan la sufi-

²⁶ Como en el juego de *damas*, es posible realizar más de una captura en la misma jugada.

²⁷ Navarro, Vicente: Del juego al deporte. En López Corredor (coord.): *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*, Ministerio de Educación y Ciencia. Aulas de verano, pp. 67-108, 2006, p. 93.

²⁸ Lavega, Pere: Aplicaciones de la noción de conducta motriz en la enseñanza. En Lagardera y Lavega (eds.): *La ciencia de la acción motriz*, Lleida, Universitat de Lleida, pp. 157-179. 2004, pp. 171-176.

ciente independencia y reciprocidad. Por tanto, el dinamismo de las acciones es un fluir al alcance de todos, de constantes posibilidades de las acciones motrices. En un juego motor, la mayor fluidez se da en la simultaneidad de roles; es decir: en la aplicación de todos los roles, de manera que puedan actuar a la vez. Este aspecto comporta mayor calidad de las acciones, referida a la frecuencia de ellas y a las tomas de decisiones de los jugadores. Es correcto decir que la simultaneidad de roles es la mejor de las caras de la fluidez, y conduce, inevitablemente, a una configuración mayor de la estrategia de juego.

Ya como un juego motor, *latrunculus* se juega en un espacio de 24 casillas (Figura 5), con los jugadores dispuestos, inicialmente, en sus posiciones de partida, y vinculados a uno de los dos equipos, tratando de capturar a todos los jugadores del equipo contrario, lo cual se apreciará al quedar todos los de un equipo con jugadores emparejados y de la mano de un compañero. Los jugadores se mueven por el espacio con breves detenciones en las casillas²⁹ libres, pudiendo moverse todos los jugadores a su antojo, buscando dejar en medio de él y de un compañero a un adversario. No está permitido moverse en diagonal, pues parece ser que ésta era una condición original del juego, aunque no es una cuestión necesaria cuando se juega con principiantes.

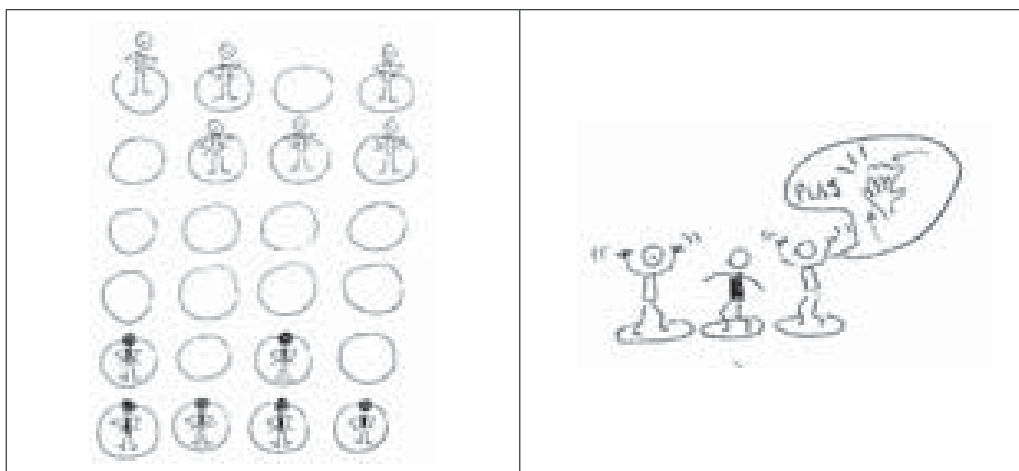


Figura 5

Una vez que un jugador, en un momento determinado, ha quedado ubicado entre dos adversarios (● ○ ●), los que intentan capturar moverán las manos, agitándolas, por encima de su cabeza. Al unísono, darán dos palmadas seguidas

²⁹ El aro es un material que ayuda a representar un tablero de juego y sus casillas. Recuérdese que uno de los principios enunciados es el de *valor de la acción*, lo que implica que los aros deben estar separados una distancia tal que salir de un aro comporte la imposibilidad de dominio del espacio abandonado. De esta manera se propicia que la acción motriz sea consecuencia de la calidad de la toma de decisión.

(Figura 5). Hasta la primera de las palmadas, el jugador amenazado tiene todavía una oportunidad para salir de la casilla -siempre que se haya dado cuenta-. Pero, si suena la segunda palmada, entonces está capturado (rol de prisionero), y debe dirigirse a un compañero libre y darle la mano, jugando en pareja hasta el final del juego y pudiendo realizar capturas. Una pareja capturada ya no puede ser capturada de nuevo.

Para asegurar la fluidez de las acciones es imprescindible buscar un número de casillas según el número de jugadores disponible, de manera que, durante el juego, no sea fácil ocupar una casilla libre (salvo al inicio) y haya que abandonar claramente una casilla para aventurarse a llegar a otra; para ello se han de separar dos pasos unas casillas (aros) de otras.



Figura 6. El latrunculus como juego motor

Como es lógico, el juego posee diversas modificaciones que podríamos hacer a continuación, pero nos alejaríamos del objetivo de este artículo.

Por último, hay que señalar que las ventajas pedagógicas del aprendizaje de un juego de tablero en el aula no deben acabar ahí, sino que la enseñanza se beneficia al aprovechar conocimientos de este juego para aplicarlos a la propuesta que hagamos de su versión como juego motor.

6. CONSIDERACIONES FINALES

El análisis comparativo entre el juego de tablero y el juego motor evidencia que las dimensiones propuestas por Caillois traslucen un cuerpo teórico común para la teoría general del juego, que está por desarrollarse.

Por su parte, ante estructuras semejantes, los juegos de tablero y los juegos motores comparten un objetivo final común, y un conjunto de posibilidades estructurales mayores para los últimos. Ello permite que se pueda transformar un juego de tablero en un juego motor, adquiriendo la riqueza propia de las prácticas lúdicas motrices. Pero el objetivo final tiene sentido por el espacio sobre el que vuelca sus significados, por lo que el juego motor resultante debe asociar sus acciones a la idea espacial original.

Finalmente, consideramos que hay 5 pautas metodológicas viables para transformar juegos de tablero en juegos motores, que se inspiran en 5 principios con valor pedagógico. La transformación del juego de tablero *lantrunculus* en un juego motor valida estas pautas anteriores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BANTULÁ, JAUME: *Joc Motor Tradicional: Estudi taxonòmic i comparatiu*. Tesis doctoral, Universitat de Barcelona, 2005.
- BOTERMANS, JACK., BURRET, TONY; VAN DELFT, PIETER y VAN PLUNTEREN, CARLA: *El libro de los juegos*, Barcelona, Plaza & Janés, 1989
- CAILLOIS, ROGER: *Los juegos y los hombres*, México, FCE, 1967/ 1986
- CARO, RODRIGO: *Días geniales o lúdricos*, Vol. I, II, Madrid, Espasa Calpe, 1978/ 1626.
- CAZENEUVE, JEAN: Jeux de vertige et de peur. En *Jeux et Sports*, Encyclopédie de la Pléiade, pp.683-731, 1967.
- COMAS i COMA, ORIOL: *El mundo en juegos*, RBA, Barcelona, 2005.
- FINKEL, IRVING: *Games*, London, British Musseum, 2005.
- FLAMENT, CLAUDE: *Redes de comunicación y estructuras de grupo*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1965/ 1977.
- GARCÍA MONTES, M^a ELENA (coord): *Dinámicas y estrategias de re-creación*. Barcelona, Graó.
- HERNÁNDEZ MORENO, JOSÉ; NAVARRO, VICENTE; CASTRO, ULISES Y JIMÉNEZ, FRANCISCO: *Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos*, Barcelona, INDE, 2007.
- HUIZINGA, JOHAN: *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1938/ 1983.
- LAVEGA, PERE: Aplicaciones de la noción de conducta motriz en la enseñanza. En LAGARDERA Y LAVEGA (eds): *La ciencia de la acción motriz*, Lleida, Universitat de Lleida, pp. 157-179. 2004.
- LEVIS, DIEGO: *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós, 1997.
- MORENO, CRISTÓBAL: *Juegos y deportes tradicionales de España*, Madrid, Alianza, 1992.
- NAVARRO, VICENTE: Del juego al deporte. En LÓPEZ CORREDOR (coord): *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*, Ministerio de Educación y Ciencia. Aulas de verano, pp. 67-108, 2006.
- NAVARRO, VICENTE: *El afán de jugar*, Barcelona, INDE, 2002.
- NEVEUX, MARCEL: Jeux de hasard. En *Jeux et Sports*, Encyclopédie de la Pléiade, pp.443-597.
- OPIE, IONA y OPIE, METER: *Children's Games in Street and Playground*, Oxford, Clarendon Press, 1969.
- PARLEBAS, PIERRE: *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*, Paris, INSEP, 1981.
- PARLEBAS, PIERRE: *Elementos de sociología del deporte*, Málaga, UNISPORT, 1988.
- PARLEBAS, PIERRE: *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*, Barcelona, Paidotribo, 2001.
- PARLEBAS, PIERRE: *Lectura profunda de los cuadros de Bruegel El Viejo y Stella desde la praxiología motriz*, Ponencia en Actas del VIII Seminario Internacional de Praxiología Motriz, Vol. I., 16-18 octubre de 2003, Murcia, Universidad de Murcia, 2003.
- RENSON, RONALD Y SMULDERS, HERMAN, En RENSON, R.: *La tradition en action: la centrale flamante des jeux populaires traditionnels*, Actas del Seminario sobre juegos tradicionales, Direcçao-Gral dos Desportos, Vila Real (Portugal), 7-10 noviembre, p. 13, 1998/ 1978.
- ROBERTS, JOHN; ARTH, MALCOLM Y BUSH, ROBERTS: Games in culture, *American Anthropologist*, vol. 61, n^o 4. pp. 597-605, 1959.