

HERRADOR SÁNCHEZ, Julio (Enero/Julio 2011). Manifestaciones lúdicas en las esculturas como modelo educativo y formativo para el profesorado. *Edusk – Revista Monográfica de Educación Skepsis*, n. 2 – Formación Profesional. Vol. II. Claves para la formación profesional. São Paulo: skepsis.org. pp. 1144-1168

url: < <http://www.editorialskepsis.org/site/edusk> > [ISSN 2177-9163]

RESUMEN

En el estudio que presentamos, analizamos juegos tradicionales de niños y niñas inmortalizados en la escultura pública, bajo el prisma de la interdisciplinariedad y la multiculturalidad, como modelo educativo y formativo para el profesorado. El objetivo que pretendemos es sensibilizar a los responsables y gestores municipales, para que incluyan en sus proyectos y programas iniciativas que aporten a los espacios públicos de la ciudad de infraestructuras mediante la instalación de estatuas relacionadas con el ámbito lúdico. La investigación, se enmarca entre los principales submétodos de la investigación histórica, en este caso hemos contemplado la iconografía escultórica. Se han obtenido 342 esculturas de todo el mundo donde aparece representada la figura del niño jugando. Consideramos que se trata de un patrimonio cultural que pertenece a una colectividad, por lo que es necesaria cierta concienciación por parte de toda la ciudadanía, para erradicar y censurar todo tipo de actos vandálicos y actitudes irracionales hacia estas bellas figuras, en este sentido, el profesorado tiene un papel protagonista.

PALABRAS CLAVES: arte urbano, escultura, formación, juegos populares, niños

ABSTRACT

In the present study, we analyzed traditional games children immortalized in public sculpture, through the prism of interdisciplinarity and multiculturalism as a model education and training for teachers. The goal we aim is to sensitize decision-makers and municipal managers to include in their projects and initiatives that contribute to public areas of the city infrastructure by installing statues related to the recreational area. The research was framed between the main submethods of historical research, in this case we have seen the sculptural iconography. We have obtained 342 sculptures from around the world which is represented the figure of children playing. We believe that this is a cultural heritage that belongs to a community, so require some awareness on the part of all citizens, to eliminate and censor all kinds of vandalism and irrational attitudes toward these beautiful figures in this regard, Teachers have a key role.

KEYWORDS: urban art, sculpture, training, popular games, children

**MANIFESTACIONES LÚDICAS EN LAS ESCULTURAS
COMO MODELO EDUCATIVO Y FORMATIVO PARA EL
PROFESORADO**

**MANIFESTATIONS PLAY IN THE SCULPTURE AS A MODEL
FOR EDUCATION AND TRAINING TEACHERS**

Julio Herrador Sánchez ¹

INTRODUCCIÓN

*El Arte es un lenguaje, un instrumento
de conocimiento y una herramienta de comunicación*

Jean Dubuffet

A modo de preámbulo, es preciso señalar que son muchos los edificios o estructuras arquitectónicas significativas o emblemáticas que atesoran diferentes países del mundo como la Torre Eiffel de París, el Big Ben de Londres, la Alambra de Granada, la Torre de Pisa, la Sagrada Familia de Barcelona, el Partenón de Atenas, etc. Encontramos también numerosas las esculturas que abanderan o representan de forma simbólica y con un cierto enfoque cultural e identitario a una ciudad o localidad, e incluso a una nación. En este sentido, y por citar algunos ejemplos, solemos asociar la estatua de

¹ Doctor en Educación Física. Profesor Universidad Pablo de Olavide de Sevilla. ESPAÑA. Asignatura: Habilidades Motrices y Juegos Motores. Email: jahersan1@upo.es



Cristóbal Colón con Barcelona, el *David de Miguel Ángel* con Florencia, el *Cristo Redentor* con Río de Janeiro, la *Sirenita* con Copenhague, la *Estatua de la libertad* con Nueva York, al "*Manneken pis*" con Bruselas, el *oso y el madroño* con Madrid, el *pensador de Rodin* con Paris, etc.

Es curioso, que la mayoría de los turistas que viajan a estas ciudades, incluyen normalmente entre sus compras: tarjetas postales, imanes, tazas, dedales, llaveros, réplicas, y todo tipo de objetos decorativos o souvenir donde aparecen dichas imágenes. Además, lo habitual es que estos visitantes prioricen dejar inmortalizadas con sus instantáneas dichos iconos a modo de recuerdo o justificación ineludible de haber visitado la ciudad.

Determinados lugares de nuestra geografía, por medio de sus estatuas o bustos muestran a modo de homenaje o reconocimiento, la labor de ciertos personajes (poetas, científicos, médicos, religiosos, escritores, actores, políticos, toreros, pintores, cantantes, grandes pensadores y filósofos, etc.) que han destacado por algún motivo relevante. Del mismo modo, pueden quedar simbolizadas actividades concretas con las que más se identifican una localidad, región o comunidad, dependiendo de aspectos culturales, laborales, festivos, históricos, gastronómicos, tradiciones y costumbres, entre otros factores, ya que constituyen parte de su patrimonio cultural configurándose estos elementos como un fiel reflejo de los ciudadanos de la sociedad a la que pertenecen. Es de admirar, y por tanto un ejemplo a seguir, la iniciativa de diversas instituciones como el de La Obra Social "*La Caixa*" que en colaboración con numerosos Ayuntamientos (Málaga, Palma, Granada, Valladolid, Sevilla, Bilbao,

Zaragoza, Cádiz y Canarias) apuestan por actos culturales como las exposiciones de carácter itinerante en las que se exhiben una serie de esculturas al aire libre de reconocidos artistas, como es el caso de Rodin.

El ámbito deportivo tampoco está exento de la utilización de este formato, ya que a modo de distinción se recurre al soporte escultórico para conmemorar un campeonato mundial de fútbol u olimpiadas, para homenajear la trayectoria de deportistas destacados o simplemente para inmortalizar una hazaña o éxito de dicho profesional. Centrándonos en la actividad físico-deportiva propiamente dicha y como símbolo con el que se puede identificar una comunidad o región y los ciudadanos que la habitan, encontramos algunos deportes tradicionales perpetuados en forma de figuras escultóricas en algunas plazas, calles o glorietas de algunas ciudades.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Una vez planteada la importancia de la escultura como elemento simbólico y lo que significa desde un punto de vista cultural y estético a nivel general, hemos ajustado nuestro estudio, en la revisión y localización de esculturas vinculadas con los juegos populares y tradicionales, estableciendo los siguientes objetivos:

- Entender que la escultura urbana puede aportar un conocimiento de las manifestaciones lúdicas de diversas culturas y sociedades.

- Analizar y describir de manera cualitativa y cuantitativa los juegos tradicionales representados en forma de escultura.
- Generar en el espectador sentimientos y emociones que impliquen un nexo o unión entre el ser humano y el arte, y por otro, aproximar las creaciones de los artistas contemporáneos al público que no tiene por costumbre visitar museos ni galerías de arte.
- Promover e incentivar a que las corporaciones locales instalen piezas escultóricas en sus municipios, con la intención de embellecer los diferentes entornos urbanos de la ciudad.
- Animar a la reciprocidad hacia la práctica lúdica, transformando la idea de espectador-pasivo, en actor-participante que imita y lleva a la práctica el juego personificado.
- Sensibilizar a los adultos y niños para que contemplen las esculturas como elementos estéticos, que evocan nostalgia y generan buenos recuerdos.
- Posibilitar un valioso binomio entre el elemento novedoso e innovador que presenta la escultura pública con lo puramente tradicional.
- Fomentar el respeto hacia el patrimonio cultural de una ciudad, donde se eviten actos vandálicos y se promueva la conservación y cuidado de estas manifestaciones artísticas.

METODOLOGÍA

Toda investigación social moderna radica en torno a la problemática de la obtención y tratamiento de la información recogida, siendo ésta el referente que confirma o estimula la construcción del pensamiento. Su obtención y sobre todo la garantía de su calidad no son cuestiones nimias sino que probablemente constituyen uno de los retos más urgentes de las ciencias sociales en su renovado esfuerzo por alcanzar un status epistemológico reconocido.²

El estudio que presentamos, se enmarca entre los principales submétodos de la investigación histórica, es decir la Cronología, la Geografía y la Etnología. Además hemos contemplado otra ciencia auxiliar y fuente de la que se nutre la Historia, como es la Iconografía escultórica. Hemos empleado un diseño de estudio no experimental descriptivo que nos permitiera obtener el mayor número de datos (imágenes) para su posterior análisis de forma cualitativa y cuantitativa. Las fuentes manejadas para la búsqueda de datos han sido casi siempre primarias. En este sentido, se han revisado diferentes soportes de catálogos fotográficos, postales, revistas especializadas, crónicas y artículos, monografías y manuales, catálogos de museos, etc., pero fundamentalmente hemos utilizado la fotografía y libros de arte.

MACEIRAS, argumenta la importancia de la fotografía ya que *Constituye un vehículo idóneo para hacer historia local puesto que permite comprobar sorprendentes elementos de cambios como por*

² MATEO, J. (1995): *Técnicas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Dykinson.

ejemplo la fisonomía urbana, forma de vestir, el tipo de fiestas, los objetos que rodeaban a nuestros antepasados, los niveles sociales, la importancia de las celebraciones religiosas, etc. Cuando se puede contar con imágenes que ilustran un período de un tiempo histórico determinado el refuerzo de la narración está más garantizado. No olvidemos que una imagen provoca los recuerdos de una manera a veces inconexa, cuanto más atrás nos remontamos en el tiempo, y que son precisamente las imágenes sucesivas las que pueden ayudar en el rompecabezas de mostrar con lógica y rigor la historia narrada.³

Por tanto, esta investigación presenta una serie de matices que abarcan elementos basados en la interdisciplinariedad, multidisciplinariedad, interculturalidad y multiculturalidad. En este sentido contiene componentes de otras ciencias (Historia del Arte, Bellas Artes, Arquitectura, Antropología, Ciencias del Deporte, Sociología,) y áreas curriculares (Educación para la ciudadanía, Educación Física, Educación Plástica y Visual) que justifican este planteamiento.

JUSTIFICACIÓN Y ANTECEDENTES

Las fuentes documentales tanto orales como escritas, que nos acercan a acontecimientos históricos o comportamientos sociales de la vida cotidiana han sido objeto de numerosos estudios. Este tipo de investigaciones se han visto reforzadas gracias al análisis exhaustivo de otros soportes como la escultura, fotografía, pintura, cine, cómics,

³ MACEIRAS, D. (1996): Fotohistoria en Puerto Real. Síntesis de un trabajo: la recuperación de la imagen perdida. En: *IV Jornadas de Historia de Puerto Real*. Ayuntamiento de Puerto Real. P. 37-46.

publicidad, etc. (PLATH⁴; IRURETA y AQUESOLO⁵; RENSON⁶; MESTRE⁷; GONZÁLEZ AJA⁸; HERRADOR⁹; VANDEN EYNDE¹⁰). Además, algunos autores como DE VROEDE¹¹ y PARLEBAS¹², interpretan la iconografía como una pieza fundamental para el conocimiento de las manifestaciones sociales en diversas culturas y sociedades.

Arte y deporte han sido siempre disciplinas complementarias, y han recorrido caminos paralelos generando a veces una única vía de expresión de logros y emociones humanas.¹³ No hay duda que el deporte y la actividad física en general, provocan la aparición de

⁴ PLATH, O. (1998): *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Santiago de Chile: Grijalbo.

⁵ IRURETA, P.; AQUESOLO, J. (1995): *El deporte en el cómic: muestra documental*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.

⁶ RENSON, R (1995): El deporte, una historia en imágenes. En: IRURETA, P.; AQUESOLO, J. *El deporte en imágenes*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.

⁷ MESTRE, J. (2000): *Goya o los Juegos y Recreos de una Sociedad Española*. Madrid: Deporte.

⁸ GONZÁLEZ AJA, M^a. T (1985): *El tema deportivo en la pintura española del siglo de Oro*. Ponencia presentada en el XI Hispa International Congreso. Madrid: Consejo Superior de Deportes.

⁹ HERRADOR, J. A. (2003): Juegos y actividades lúdico-recreativas en la pintura de Goya y su aplicación didáctica en Educación Física. En: *V Jornadas de Innovación Pedagógica*. Algeciras: Attendis.

¹⁰ VANDEN EYNDE, E. (1989). El movimiento y su expresión. *Consejo Internacional para la Ciencia y el Deporte y la Educación Física*. (CSSPE/CIEPSS) UNESCO.

¹¹ DE VROEDE, E. (1985): Kinderpel, Spaelgoed. En: *Pieter Bruegel de Oude't Trojaanse Hobbelpaard*, 1985. pp. 11-43

¹² PARLEBAS, P. (1998) : Jeux d'enfants d'après Jacques Stella te culture ludique au XVII siècle. En : *A quoi joue-t-on? Pratiques te usages des jeux et JOUET à travers las Ages* (Festival d'Histoire de Montbrison 26 septiembre ave 4 octobre, 1998. pp. 321-354.

¹³ ZAPICO, J.M. (1999): El Arte, testigo del deporte a través de los tiempos. En: *I Premio Andalucía Arte y Deporte*. Málaga: IAD, 1999.

imágenes y sensaciones que tienen la capacidad de inspirar obra plástica, literaria e incluso musical a los artistas.¹⁴

Es evidente que a lo largo de la historia cultural de la humanidad, los artistas siempre han procurado mostrar en imágenes los movimientos del ser humano, quedando reflejado este legado en: grabados prehistóricos de las cuevas de Altamira y Lascaux entre otras, la escultura y arqueología griega, las miniaturas de manuales ilustrados de la Edad Media, las estampas y cromos de los siglos XVII y XVIII etc.¹⁵ HASKELL¹⁶, plantea que el uso de las representaciones icónicas como documento histórico tienen una larga tradición, y YATES¹⁷, entiende que la utilización de los testimonios visuales como documentos históricos son de enorme valía.

La escultura tuvo en su principio un único sentido, es decir su uso inmediato; posteriormente se añadió una función ritual, mágica, funeraria y religiosa. Esta funcionalidad fue cambiando con la evolución histórica, adquiriendo una principalmente estética o simplemente ornamental y llegando a ser un elemento duradero o efímero.¹⁸

En la antigüedad la escultura cumplía una función didáctica o pedagógica y se utilizaba como recurso, para intentar explicar al

¹⁴ BALIUS, R. (2004): *Culturas, arte y deporte. Apunts. Educación Física y Deportes*. Barcelona: Generalitat de Catalunya.

¹⁵ Id., RENSON, 1995.

¹⁶ HASKELL, F. (1993): *History and its Images*, New Haven, Yale University Press.

¹⁷ YATES, A. (1993): *Shakespeare's Last Plays: a new approach*. Londres: New Haven, Yale University Press.

¹⁸ SUREDA, J. (1988): *Historia Universal del Arte: las primeras civilizaciones*. vol. I. Barcelona: Editorial Planeta, 1988.

pueblo algunos acontecimientos o conceptos. Así, en la prehistoria queda representada mediante la Venus de Wilendorf la idea de la fecundidad y en la Edad Media, en la época del arte románico, encontramos en la entrada de algunas iglesias y catedrales verdaderos "catecismos pétreos" o "biblias en piedra", con la intención de ilustrar a la población analfabeta. En el terreno puramente deportivo, la escultura griega y romana nos ofrecen numerosas representaciones artísticas en diferentes formatos y soportes. Destacamos la que se encuentra en el museo arqueológico de Atenas, donde se muestra a dos jugadores de hockey y la figura del Discóbolo de Mirón.

En el caso del juego tradicional es preciso señalar la importancia desde un punto de vista histórico, que han tenido los materiales para la confección de juguetes o elementos empleados para la práctica lúdica. Precisamente se han localizado en restos arqueológicos canicas confeccionadas en arcilla, barro y piedra, trompos y muñecas talladas madera, caballitos y jinetes de bronce, etc.¹⁹ Podríamos decir que se trataría del inicio a la escultura relacionada con lo lúdico.

Aunque ejemplo más cercano y significativo en relación al objeto de estudio que nos ocupa, lo encontramos en la Escultura Romana tallada en mármol de una niña jugando a las tabas y también en la Griega (periodo helenístico) de dos figuras en terracota jugando con astrálagos.

¹⁹ CORREDOR MATHEOS, J. (1989). *El juguete en España*. Madrid: Espasa Calpe.

CONCEPTUALIZACIÓN

El arte urbano, tiende a relacionarse con la pintura en la calle o graffiti, sin embargo éste goza de un significado más amplio, de ahí su carácter polisémico. Es más, durante la búsqueda de información para la elaboración de esta investigación, tanto en las bibliotecas como en las librerías, la mayor parte de la documentación y referencias no se ubican en la sección de Historia del Arte, sino más bien en las de Arquitectura, Urbanismo y Medio Ambiente, entendiendo y asociando el concepto al ámbito público o de la calle.

En este sentido, nos topamos con otras acepciones como: *Escultura en la calle, escultura pública, estatuas al aire libre, museo al aire libre, escultura urbana*, etc. Lo más importante o lo que caracteriza a este tipo de manifestaciones artísticas es que su lugar de emplazamiento o ubicación son espacios abiertos, pudiendo ser contemplados a cualquier hora del día durante los 365 días del año por lo que las convierten en un museo permanente al aire libre al ser lugares públicos bastante transitados. Además, estas expresiones artísticas al estar situadas en espacios abiertos adquieren un carácter familiar debido a la cercanía permanente con el viandante que valora la creatividad del escultor desde un punto de vista estético, incluso le invita a la reflexión, imaginación y evocación de agradables recuerdos.

Estas figuras escultóricas pueden pasar desapercibidas por muchos viandantes, ya que lejos de suponer un estímulo visual estético, pueden interpretarlo como un elemento más del mobiliario urbano, incluso como un gasto innecesario por parte de algún Ayuntamiento que apuesta por este tipo de iniciativas. Pero

independientemente del interés que susciten estas esculturas, lo que si está claro, es que en la mayoría de las personas despiertan cierta curiosidad por el carácter novedoso y estético y que a diferencia de un espacio cerrado (museo), una escultura urbana es mas vista o visitada puesto que por el propio carácter del entorno, puede abarcar a una colectividad más numerosa.

En relación a este planteamiento, en palabras de BALE²⁰, este tipo de espacios pueden llegar a generar topofilia, es decir, sentimiento de arraigo o de pertenencia en contraposición al de topofobia (rechazo). Cuando surge este sentimiento el espacio influye e interactúa con las personas, llegando a crearse una retroalimentación de situaciones, en las que se generan unas nuevas.²¹

Concurren dos tipos de escultura; por un lado, la *estatuaria* que representa la forma humana, y por otro, la *ornamental*, que reproduce artísticamente los demás seres de la naturaleza, animales o vegetales. La primera puede ser, de bulto redondo (aquella que se puede contemplar desde cualquier punto de vista a su alrededor); Si lo que representa es la figura humana se denomina estatua, en cambio si esta encarna a un personaje divino o está hecha para el culto religioso se llama imagen.) o bien, en relieve (aquella que está realizada o adherida sobre un muro o cualquier otra superficie, por lo que tiene un único punto de vista que es frontal).

²⁰ BALE, J. (1989): *Sports Geography*. London: E & F.Spon.

²¹ HEINEMANN, K. (2001): *Die Technologisierung des Sports. Eine sozio-ökonomisch Analyse*. Schorndorf: Hofmann.

En cuanto a los materiales utilizados para su elaboración encontramos: la arcilla, piedra (mármol, arenisca, alabastro, granito), madera, metales, etc. Por regla general el tipo de material más utilizado en la escultura urbana es el hierro y el bronce por ser los más resistentes y perdurables. Recordemos que al estar a la intemperie de forma permanente, los factores meteorológicos son determinantes en el desgaste de las obras aunque se les aplique un esmalte acrílico que ayuda a evitar la oxidación y corrosión y deterioro de las piezas.

También influye, que por las características anteriormente nombradas, en el mejor de los casos, puedan ser tocadas, acariciadas,...etc. Lamentablemente existen casos puntuales de actos vandálicos (pintadas, obras arrancadas del pavimento) que contribuyen de forma negativa en su conservación y mantenimiento., y también existen robos y saqueos injustificados y sancionables. En este sentido, CAPEL²², argumenta que el espacio público es el lugar de aprendizaje de la ciudadanía por excelencia, y los equipamientos de uso colectivo deben generar sentimientos de urbanidad y convivencia.

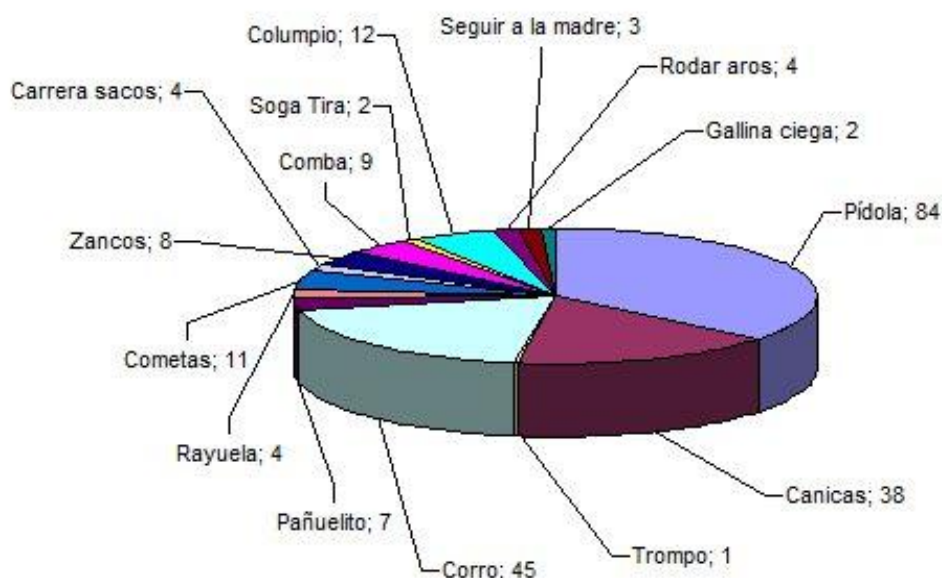
RESULTADOS

Somos conscientes que se trata de una tarea ardua y difícil recoger aquellas esculturas donde queden perpetuados todos los juegos tradicionales del mundo, por lo que nos hemos centrado en los más habituales o más practicados por los niños. El estudio se ha

²² CAPEL, H. (2005): *El modelo Barcelona: un examen crítico*. Barcelona: Ediciones del Serbal.

focalizado en esculturas (estatuas de bulto redondo realizadas en hierro y bronce), dejando para posteriores investigaciones aquellas donde se emplee otro tipo de material, formato y técnicas, y que su principal finalidad es la del componente decorativo. Aunque en algunas estatuas analizadas a lo largo esta investigación encontramos elementos ornamentales (vegetación, animales, etc.) que acompañan a la representación escultórica, la mayoría muestran exclusivamente la figura humana en bronce. Por tanto, nos hemos centrado en la estatuaria de bulto redondo ejecutadas en dicho metal. A continuación, mostramos de forma detallada los juegos tradicionales y material empleado en cada uno de ellos, teniendo en cuenta el número de apariciones o veces que queda reflejada la actividad lúdica.

Juegos Tradicionales en la Escultura



Para un estudio riguroso sobre la cultura lúdica infantil plasmada en la escultura, es preciso que nos basemos en el paradigma sistémico estructural, es decir en la praxis lúdica donde intervienen varios elementos y que se modulan entre sí. En este caso, existe una interrelación con sus protagonistas o jugadores, y estos con el espacio, el tiempo, y la utilización de materiales.²³

Mientras la lógica interna enfoca la atención al estudio de las propiedades internas que asientan las reglas de un juego, la lógica externa afecta a aquellas condiciones, valores y significados que le dan sus protagonistas. Por tanto, resulta de gran interés complementar la visión interna del juego observando en la lógica

²³ PARLEBÁS, P. (2001): *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

externa relaciones socioculturales tales como: características de los protagonistas (por edad, género, condición social...), zonas donde se celebra la práctica (emplazamientos: calle, plaza, instalación específica...), materiales (proceso de construcción y personalización de los objetos) y la localización temporal (momento de práctica): festividad, época del año, momento del día...). Se trata de considerar relaciones de otra naturaleza a la praxica, constituyendo todas ellas un sistema sociocultural.²⁴

HERNÁNDEZ MORENO y RODRÍGUEZ, indican que *las situaciones motrices, si bien no están condicionadas por factores externos, sí pueden estar influenciadas por ellos. Estos factores forman parte del contexto y pueden ser de tipo personal (edad, sexo, capacidades físicas, capacidades psicológicas, capacidades expresivas...), de tipo social (dinámica grupal, rasgos socioculturales...) y de tipo ambiental (climatología, orografía, geografía...)*.²⁵ Teniendo en cuenta estos cuatro elementos como son: Jugadores, Espacio, Tiempo y Material, establecemos una serie de grupos o categorías dependiendo de la forma en que son presentadas los juegos en forma de escultura.

²⁴ LAVEGA, P. (2000): *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: INDE.

²⁵ HERNÁNDEZ MORENO, J. Y RODRÍGUEZ RIBAS, J. P. (2009): Una praxiología, es decir... (Sobre los conocimientos de la ciencia de la acción motriz y su organización). *Acción Mortiz Tu revista digital*. nº 3. Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE). Las Palmas de Gran Canaria. Pp 46-56

PROSPECTIVA DE FUTURO

Como propuesta para posteriores investigaciones sería interesante analizar otros soportes (arcilla, madera, piedra, otros metales) y técnicas (relieve), así como otros formatos icónicos (cuentos, textos literarios, anuncios publicitarios, cine, teatro, cómic, tarjetas de teléfono, sellos postales, pintura, dibujos, hielo, setos, figuritas...) donde queden representados los juegos tradicionales, ya que ninguno de estos recursos está exento de un eminente valor social y educativo, por lo que representan y pueden contribuir a dinamizar y potenciar la cultura entre los diferentes pueblos y colectivos humanos.

No hemos encontrado representaciones de juegos en otros formatos como cera, arena de playa, estatuas vivientes, etc., por lo que sería atrayente poder localizar alguna de ellas en el futuro. A nuestro juicio, en el análisis de imágenes escultóricas hemos echado en falta otros juegos populares clásicos como el trompo, gallina ciega, rayuela, churo-mediamañga-mangoentera, escondite, etc), siendo el número de juguetes tradicionales (tirachinas, barquitos, soldaditos, cochecitos, yo-yo, etc) representados mínimo, por lo que invitamos a las empresas y artistas a afrontar este reto para próximas creaciones.

Aunque hemos detectado algunas esculturas dedicadas única y exclusivamente al material empleado en el juego, donde no aparece la figura de los niños, como es el caso del trompo, y la papiroflexia, sería interesante que se perpetuaran otros materiales o juguetes como aros, canicas, tabas, etc. de manera exclusiva o protagonista. También sería acertado dedicar la atención a la producción de esculturas que incluyan actividades practicadas por otros colectivos

(personas mayores) en lugares como parques y jardines, donde estos practican normalmente actividades como la petanca y otros juegos de manera conjunta e incluso interactuado con niños.

Sería atrayente examinar temas relacionados con los estereotipos sexistas que emergen en cada una de las esculturas y que florecen tanto en la tipología del juego practicado como en el material empleado en el mismo. Es evidente que dependiendo del género y teniendo en cuenta la atribución de roles preestablecidos queda condicionada dicha actividad, y así lo manifiesta el artista en cada una de sus producciones. Por último, proponemos el análisis de figuras escultóricas modernistas y vanguardistas relacionadas con el mundo del juego.

CONCLUSIONES

No es extraño, toparnos con una escultura identificativa en algunos lugares que configuran el patrimonio cultural de una ciudad; Precisamente, podemos observar en la entrada de una biblioteca a un *escritor* relevante; en las puertas de un museo a un *pintor* distinguido; dentro de un campus universitario a un *investigador* acreditado; junto a un coso taurino, un *torero* destacado; un religioso en la puerta de una iglesia o catedral; en un teatro a un *actor* significativo; en la plaza de una ciudad a un *político* ilustre; en la rotonda de una urbe a un *artista* famoso; en un hospital o centro de salud un busto de un *médico* prestigioso; en las inmediaciones de estadios de fútbol a un *futbolista* reputado; incluso en un camposanto la figura inmortalizada de un afamado deportista.

De igual modo y siguiendo este mismo patrón asociativo o criterio, si tenemos en cuenta lo que supondría para una ciudad en cuanto a su proyección cultural y todo lo argumentado a lo largo del texto, proponemos a los responsables y gestores municipales de los espacios públicos de los diferentes ayuntamientos y administraciones locales (concejalías de cultura, turismo, urbanismo, medio ambiente, etc), junto a las instituciones privadas, que incluyan iniciativas en sus proyectos y programas con el fin de dotar a la ciudad de infraestructuras mediante la instalación de esculturas de juegos tradicionales, tanto en entornos urbanísticos (calles, avenidas, barrios, zonas residenciales, parques públicos, jardines, hoteles, paradas de autobuses, centros o instituciones culturales, paseos marítimos) como, en contextos lúdico-deportivos (Facultades del Deporte, centros educativos de infantil, primaria y secundaria, parques infantiles, parques de atracciones, pistas polideportivas, alrededores y exteriores de recintos deportivos, museos del juego y el juguete...). De este modo quedaría plasmada la figura del niño a modo de homenaje y reconocimiento, como protagonista indiscutible e íntimamente unido al juego infantil y al valor social y saludable de la práctica de actividad física.

El juego es universal, así en cada zona geográfica y época histórica, muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de inventar o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido

generando el colectivo humano al que pertenece.²⁶ En relación a esta afirmación y como detalle curioso y lógico a su vez, dependiendo de la zona geográfica y cultura, las tradiciones lúdicas y material empleado varían, así encontramos mayoritariamente imágenes de cometas en países asiáticos, el diábolo en China, carrera de sacos en España, etc por lo que coincidimos con TRAUTMANN, cuando indica que *el hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente.*²⁷

Consideramos que a lo largo de la historia la mayor parte de las esculturas han estado dedicadas a personajes “célebres” que se alejan en cierto modo del “hombre común”. De este modo, los artistas de la época encontraban en los bustos romanos, héroes mitológicos, personajes bíblicos, imágenes ecuestres de libertadores, conmemoración de batallas ganadas, figuras de dictadores, efigies funerarias en panteones y lápidas de reyes y nobles, etc., una forma de inmortalizar aspectos relacionados con el patriotismo, el poder eclesiástico y la diferenciación entre la burguesía y el pueblo de a pie, Por tanto este tipo de manifestaciones han estado íntimamente vinculadas a cuestiones meramente políticas, religiosas y de estatus social, a las que tenían alcance sólo unos privilegiados.

²⁶ LAVEGA, P. (1996): El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. *Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuenteventura.

²⁷ TRAUTMANN, T. (1997): Alte Spiele (wieder) entdecken - eine Hoffnung für die Pädagogik? En: Erich RENNER (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, Weinheim, pp.65-71.

Afortunadamente, en la actualidad esta situación es completamente distinta, ya que a través de la escultura urbana, en el estudio que hemos presentado, los personajes se humanizan, más aún, cuando los protagonistas son los niños y además mientras practican juegos ya que emergen sentimientos afectivos y entrañables basados en los recuerdos y la nostalgia. No cabe duda que influye el que estas estructuras bajan del pedestal de un espacio cerrado (museo, iglesia o templo, permitiendo la cercanía y contacto directo con la estatua y donde se eclipsan ciertos matices peyorativos anteriormente comentados eliminándose las distancias entre el espectador y la escultura propiamente dicha. En a colación a este asunto, BOTERMANS²⁸, señalan que cada día y en cada momento, se juega en los cuatro rincones del mundo; por tanto los juegos constituyen una de las raras actividades humanas que consiguen trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la tierra.

Este enfoque y perspectiva ha dado lugar a la proliferación de creaciones artísticas novedosas, innovadoras y creativas que contribuyen a una mayor implicación participativa del ciudadano que transita por las calles de su entorno, enfrentándose a situaciones cotidianas curiosas, simpáticas...e incluso de protesta o reivindicación

Debemos reflexionar entre todos, sobre el respeto hacia este patrimonio cultural en cuanto a su conservación y cuidado de estas manifestaciones artísticas, erradicando y denunciando actitudes irracionales asociadas al vandalismo y deterioro de dichas

²⁸ BOTERMANS, J. (1989): *El Libro de los Juegos*. Barcelona: Plaza y Janes.

estructuras. Entendemos, que si se implica la ciudadanía en este tipo de iniciativas de forma directa y participativa, puede conllevar a que se fomente la concienciación, sensibilización y respeto hacia el patrimonio artístico-cultural que atesoran, pero que a la vez comparten con el resto de turistas que visitan su ciudad, por lo que si consideran estas esculturas como propias, se reducirían este tipo de actos atroces no deseados por nadie.

Concordamos con PUIG y MAZA²⁹ cuando revelan que una "cosa" será a integrada en los modos de vida de las personas o colectivos, en el momento que tenga unas características que hagan posible esta integración. En este caso los espacios públicos frecuentados por las redes o las personas individualmente para realizar sus prácticas deportivas deben incluir (accesos, mobiliario, tipo de instalaciones, entorno urbano) que favorezcan su uso.

Parafraseando a LAVEGA y ROVIRA *redescubrir y conocer la historia, la cultura popular y tradicional, no es un sentimiento romántico de recuerdo nostálgico del pasado, sino más bien, es una necesidad que se torna urgente en un presente a veces alienador. No es que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero debemos ofertar a las generaciones futuras para que ellas mismas valoren y juzguen el peso de su cultura, y esto sólo se consigue a partir del conocimiento de la misma.*³⁰

²⁹ PUIG, N.; MAZA, G. (2008): El deporte en los espacios públicos urbanos. Reflexiones introductorias. *Educación física y deportes apunts*. Primer trimestre (91).

³⁰ LAVEGA, P.; ROVIRA, G. (1997): Directrices metodológicas para el estudio de los juegos populares/tradicionales. Estudio de caso. Los juegos en el Pallars Sobirà. En *Tercer Congreso en Ciencias de la Educación Física, el deporte y la recreación*. Lleida: INEFC. pp 12-19

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBROS

- ALFA-ARTE BRONCE (2000): El Arte y la Ciudad. *El Arte en el Parque*. Especial TEM 2000. Salón Internacional de Técnicas y Equipamientos Municipales. 2º Cuatrimestre. EIBAR – Guipúzcoa.
- ALFA-ARTE BRONCE (2003): El Arte en la Ciudad. *Una avenida para los niños*. Primer Cuatrimestre. EIBAR – Guipúzcoa.
- BALE, J. (1989): *Sports Geography*. London: E & F.Spon.
- BOTERMANS, J. (1989): *El Libro de los Juegos*. Barcelona: Plaza y Janes.
- CAPEL, H. (2005): *El modelo Barcelona: un examen crítico*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- CORREDOR MATHEOS, J. (1989). *El juguete en España*. Madrid: Espasa Calpe.
- DE VROEDE, E. (1985): Kinderpel, Spaelgoed. En: *Pieter Bruegel de Oude't Trojaanse Hobbelpaard*, 1985. pp. 11-43
- GONZÁLEZ AJA, Mª. T (1985): *El tema deportivo en la pintura española del siglo de Oro*. Ponencia presentada en el XI Hispa International Congreso. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- HASKELL, F. (1993): *History and its Images*. New Haven: Yale University Press.
- HEINEMANN, K. (1999): *Sociología del asociacionismo voluntario. El ejemplo del club deportivo*. Valencia: Tirant lo Blanch, Asociación Española de Investigación Social aplicada al Deporte.
- HEINEMANN, K. (2001) : *Die Technologisierung des Sports. Eine sozio-ökonomisch Analyse*. Schorndorf: Hofmann.
- IRURETA, P.; AQUESOLO, J. (1995): *El deporte en el cómic: muestra documental*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- LAVEGA, P. (2000): *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: INDE.
- MATEO, J. (1995): *Técnicas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Dykinson.
- MESTRE, J. (2000): *Goya o los Juegos y Recreos de una Sociedad Española*. Madrid: Deporte.
- PARLEBAS, P. (1998) : *Jeux d'enfants d'après Jacques Stella te culture ludique au XVII siècle*. En : *A quoi joue-t-on? Pratiques te usages des jeux et JOUET à travers las Ages* (Festival d'Histoire de Montbrison 26 septiembere ave 4 octubre, 1998. pp. 321-354.
- PARLEBÁS, P. (2001): *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- PLATH, O. (1998): *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Santiago de Chile: Grijalbo.
- RENSON, R (1995): El deporte, una historia en imágenes. En: IRURETA, P.; AQUESOLO, J. *El deporte en imágenes*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.

SUREDA, J. (1988): *Historia Universal del Arte: las primeras civilizaciones*. vol. I. Barcelona: Editorial Planeta, 1988.

TRAUTMANN, T. (1997): Alte Spiele (wieder) entdecken - eine Hoffnung für die Pädagogik? En: Erich RENNEN (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, Weinheim, pp.65-71.

VANDEN EYNDE, E. (1989). El movimiento y su expresión. *Consejo Internacional para la Ciencia y el Deporte y la Educación Física*. (CSSPE/CIEPSS) UNESCO.

YATES, A. (1993): *Shakespeare's Last Plays: a new approach*. Londres: New Haven, Yale University Press.

ZAPICO, J.M. (1999): El Arte, testigo del deporte a través de los tiempos. En: *I Premio Andalucía Arte y Deporte*. Málaga: IAD, 1999.

* * *

PERIÓDICOS CIENTÍFICOS

BALIUS, R. (2004): Culturas, arte y deporte. *Apunts. Educación Física y Deportes*. Barcelona: Generalitat de Catalunya.

HERNÁNDEZ MORENO, J. Y RODRÍGUEZ RIBAS, J. P. (2009): Una praxiología, es decir... (Sobre los conocimientos de la ciencia de la acción motriz y su organización). *Acción Mortiz Tu revista digital*. nº 3. Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE). Las Palmas de Gran Canaria.

HERRADOR, J. A. (2003): Juegos y actividades lúdico-recreativas en la pintura de Goya y su aplicación didáctica en Educación Física. En: *V Jornadas de Innovación Pedagógica*. Algeciras: Attendis.

LAVEGA, P. (1996): El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. *Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Puerto del Rosario-Fuenteventura.

LAVEGA, P.; ROVIRA, G. (1997): Directrices metodológicas para el estudio de los juegos populares/tradicionales. Estudio de caso. Los juegos en el Pallars Sobirà. En *Tercer Congreso en Ciencias de la Educación Física, el deporte y la recreación*. Lleida: INEFC.

MACEIRAS, D. (1996): Fotohistoria en Puerto Real. Síntesis de un trabajo: la recuperación de la imagen perdida. En: *IV Jornadas de Historia de Puerto Real*. Ayuntamiento de Puerto Real.

PLATH, O. (1946): Folklore chileno. Aspectos populares infantiles. *Anales de la Universidad de Chile* Nº 61 y 62, Santiago de Chile.

PUIG, N.; MAZA, G. (2008): El deporte en los espacios públicos urbanos. Reflexiones introductorias. *Educación física y deportes apunts*. Primer trimestre (91).

ANEXO

			
Pidola. Alicante	Canicas. Las Palmas	Trompo. Panamá	Corro. Las Palmas
			
Pañuelito. Las Palmas	Rayuela. USA	Cometa	Sacos. Getafe
			
Zancos	Comba	Pañuelito	Columpio. Getafe
			