

Una experiencia educativa interdisciplinaria A PARTIR DE LAS ALELUYAS

Biel Pubill Soler
Instituto de Flix (Tarragona)

RESUMEN

El hombre, desde sus orígenes, ha tenido necesidad de exteriorizar sus pensamientos, inquietudes y emociones. De épocas remotas, cuando todavía no existía la escritura, conservamos pinturas y grafitos labrados en las piedras. Las imágenes han sido, pues, utilizadas secularmente para expresar y explicar, y aún hoy siguen siendo un recurso básico sobre el que se fundamenta la enseñanza. En esta comunicación, tras hacer un breve repaso de la variedad y riqueza de juegos y juguetes que, desde la antigüedad, podemos encontrar representados en distintos soportes –piezas cerámicas, bajorrelieves de muros o sarcófagos, frescos o ilustraciones de libros-, me centraré en presentar las aleluyas, conocidas también con el nombre de aucas, como uno de los soportes visuales más populares e interesantes de aprendizaje desde el siglo XVII. A partir del análisis y la comparación de dos aleluyas dedicadas a los juegos -*Jochs d'Infanteça* (1674) y *Los juegos de la infancia* (1857)- veremos las posibilidades que ofrece trabajar con este género. Expondré distintas actividades de fácil aplicación en todos los cursos de la enseñanza obligatoria y que pueden ser el resultado del trabajo interdisciplinario entre distintas materias. El objetivo último es reconocer el importante recurso que supone trabajar los juegos populares y tradicionales a partir de las aucas.

PALABRAS CLAVE:

Aleluya – educación – juego – tradicional – popular - auca

AN INTER-CURRICULAR EDUCATIONAL EXPERIENCE USING ALLELUIAS

ABSTRACT

Human beings, from their very origins, have always needed to express their thoughts, concerns and emotions. We still preserve some paintings and graffiti from remote times, before writing ever existed. So, there is evidence that pictures have been used as a means of expression and communication for centuries and they remain an essential resource or basis for education. In this essay, after briefly reviewing the variety and wealth of games and toys we can find in different locations - pottery, bas-reliefs on walls or sarcophagi, illustrations either in books or as frescoes - I am going to place special emphasis on the alleluias, also known as aucas, as one of the most popular and interesting visual learning supports from the XVII century to the present time. We will see this genre provides enormous potential when working with it by analysing and comparing two alleluias devoted to games: *Jochs d'Infanteça* (1674) and *Los juegos de la infancia* (1857) - both of them mean *Childhood games*. I am going to demonstrate different activities, easy to apply at every level of compulsory education, and which can be used within different subject areas as a cross-curricular project.

The main goal of this essay is to consider the possibility of working with popular and traditional games from the aucas, as an important educational resource.

KEY-WORDS

Alleluia - education - game - traditional - folk – auca

¿UNA HISTORIA DE LOS JUEGOS A TRAVÉS DE LAS IMÁGENES?

No es mi intención -y además resultaría ingenuo y presuntuoso por mi parte- intentar repasar la historia de los juegos a partir de las imágenes que se han conservado en el tiempo. Mas, a modo de introducción de la temática que nos ocupa, considero que es interesante percatarse de la gran variedad y riqueza de representaciones de juegos que, desde épocas remotas, se han preservado. La arqueología ha permitido recuperar y conservar infinidad de piezas y objetos que

ilustran los juegos que han acompañado al hombre desde la antigüedad. Pero además ha descubierto construcciones donde son evidentes estas representaciones.

Así encontramos las primeras pistas en los bajorrelieves de las mastabas de Ptah-Hotep y Mererouka en Sakkara⁽¹⁾ correspondientes a tumbas del Antiguo Imperio Egipcio, y donde observamos figuras realizando ejercicios gimnásticos, equilibrios o jugando con pequeñas pelotas. De este mismo periodo son numerosas las referencias al senet -juego de tablero

que, a partir de los abundantes hallazgos, se supone era muy popular y practicado por los antiguos egipcios. De este juego se conservan ilustraciones en distintos papiros, destacando el que se halla en el Museo Egipcio de Turín, correspondiente a la XX-XXI dinastía.

No hay ni que decir que en épocas posteriores se incrementa el número de bajorrelieves donde aparece el juego como tema para embellecer diferentes objetos o edificios. Sólo por citar algunos ejemplos, en el Museo Nacional de Atenas se conserva un magnífico mármol, del 510 aC, que muestra dos equipos jugando a un juego similar al jockey, y no es difícil encontrar en los museos Vaticanos, el Museo Nacional Romano o en el Louvre sarcófagos de época romana donde se ve a niños divirtiéndose con juegos muy variados -con nueces, pelotas, arrastres, carritos, animales...

Los dibujos que decoraban las piezas de cerámica en la Antigua Grecia y del Imperio Romano aportan, también, un vasto corpus de juegos. Infinidad de vasos, copas, ánforas, jarros... muestran personajes jugando con peonzas, tabas, saltando a la comba, columpiándose, por no citar la gran variedad de representaciones de pruebas atléticas que relacionamos con los juegos olímpicos.

De época romana se han conservado, también, interesantes frescos y mosaicos que a veces, como las viñetas de un cómic, aportan infinidad de pequeños detalles acerca de la cultura lúdica de este pueblo. Se me ocurre destacar distintos frescos de algunas casas de la malograda Pompeya en las que aparecen jugadores de dados⁽²⁾ o los magníficos mosaicos que cobija el museo Nacional del Bardo, en Túnez, con escenas similares de jugadores, púgiles, espectáculos en la arena...

Tras el desmoronamiento del Imperio Romano Europa entra en un letargo cultural que, en cuanto a imágenes de juegos se refiere, continua hasta el 1283 cuando aparece el famoso *Libros de acedrex dados e tablas* -o Libro de los juegos- de Alfonso X el Sabio. Son sorprendentes las ilustraciones de este libro que muestra con suma delicadeza y detalle la gran variedad de juegos de tablero existente en el siglo XIII.

A partir de este momento cada vez son más los gravados, los dibujos y las pinturas en donde se representan escenas de juegos, divertimentos o elementos de juego. Pero será a partir del Renacimiento cuando descubrimos en tapices, en pequeñas miniaturas de los libros de horas y, sobretodo en los lienzos, un impresionante abanico de juegos. El verdadero punto de inflexión hacia un mundo ilustrado de juegos vendrá de la mano del artista flamenco Pieter Bruegel quien en

1560 pinta el conocido cuadro *Juegos infantiles*. En este momento podemos asegurar que nace la primera y quizás más importante "enciclopedia visual de juegos"⁽³⁾.

Después de Bruegel otros siguieron sus pasos pero nunca llegaron a plasmar en un único lienzo la diversidad de juegos de una época. Otros contemporáneos que seguirán este camino son Guillaume Le Bé, quien en 1587 publicó *Les Trente-Six Figures contenant tous les jeux qui se peuvent jamais inventer et représenter par les enfants, tant garçons que filles, depuis le berceau jusques en l'âge viril* y en donde se recogen un centenar de juegos, o Michel Corneille quien más adelante realizó una serie de ocho tapices sobre juegos infantiles (1660). De entre todos estos artistas, sin duda, destacará el francés Jacques Stella, del cual hablaremos más adelante, y que en 1657 recoge numerosos grabados de juegos en el libro *Les Jeux et Plaisirs de l'enfance*

Del arte para una minoría al arte para las masas

Mi única pretensión tras este sucinto viaje a través de las imágenes de juegos que en Europa, y desde la antigüedad, se han conservado, es la de destacar la importancia que este tipo de iconografía ha tenido a lo largo de la historia y apuntar, ya, las posibilidades que ofrece este corpus visual para el proceso de enseñanza aprendizaje. A parte de una función decorativa y estética las ilustraciones, sin duda, han sido utilizadas secularmente para expresar sentimientos e ideas o, con finalidad pedagógica, para ayudar a explicar conceptos, y aún hoy siguen siendo un recurso básico sobre el que se fundamenta la enseñanza.

Pienso que los docentes, en general, somos muy pragmáticos y más allá de listados bibliográficos lo que buscamos es el recurso o la herramienta eficaz, rápida y práctica que, en nuestro caso, nos permita aplicar el juego en el ámbito escolar. Por otra parte, si hablamos de juego popular y tradicional tenemos claro que debemos profundizar en el conocimiento de las formas de juego y diversión que el pueblo, de generación en generación, ha ido transmitiendo. Y en este sentido considero que, a menudo, los profesores de educación física olvidamos la vasta documentación que en su tiempo preservaron etnólogos y folcloristas como Rodrigo Caro, Julio Caro Baroja, Ramon Violant Simorra, Valeri Serra Boldú, o Joan Amades entre otros. Todos ellos, en sus

Pubill Soler, B. *Una experiencia educativa interdisciplinaria a partir de las aeluyas*. pp. 7-15

estudios y recopilaciones tuvieron interés en recoger, entre otras temáticas, el mundo lúdico y festivo de su tiempo, y es gracias a estas recopilaciones que hoy podemos establecer comparaciones con las formas de diversión y de juego de antaño, y enriquecer así nuestro trabajo en el aula recuperando y poniendo en práctica muchos de aquellos juegos.



Partiendo de estas ideas y coincidiendo que el 2009 se conmemora el cincuenta aniversario de la muerte del insigne folclorista Joan Amades Gelats (Barcelona 1890-1959) propuse a mi alumnado, del curso 2008/09 del instituto de secundaria de Flix, un acercamiento a la obra de Amades a partir del estudio que hizo de una auca de juegos del siglo XVIII y que publicó en 1947 con el nombre de *Auca dels jocs de la mainada*⁽⁴⁾ -Auca de los juegos de los niños-.

Por otra parte, consciente de la importante función divulgadora que tuvieron las aleluyas entre las clases populares hasta bien entrado el siglo XX, propuse la comparación con otra de las aucas que hicieron fortuna entre los niños españoles en el siglo XIX titulada *Los juegos de la infancia*⁽⁵⁾.

Las aleluyas, un arte menor de máxima difusión. Breve introducción

Las aucas o aleluyas constituyen uno de los géneros literarios populares más emblemáticos de nuestro país. Son una forma de expresión tradicional de la literatura que al menos se remonta al 1676, cuando en la imprenta de Pere Abadal de Moià se imprime la primera auca, conocida con el nombre del *Sol y la luna*⁽⁶⁾, pues en la primera fila de ilustraciones aparecen las imágenes de estos dos astros. En esta xilografía encontramos,

además, símbolos del zodiaco y varios animales, entre estos el dibujo de una oca. Esta presencia junto con la secuencia de imágenes ha hecho que los especialistas relacionen el origen del auca con el juego de la oca -de ahí procedería el nombre-. Además, muchos investigadores suponen que estas primeras aucas se utilizarían como juegos parecidos a la lotería o al bingo, juegos de azar donde no faltaría la apuesta.

El formato generalizado que adopta la aleluya es el de una gran hoja -normalmente de 42 centímetros de largo por 30,5 centímetros de ancho- que lleva impresos cuarenta y ocho cuadrados distribuidos en ocho rengleras o filas de seis viñetas cada una. Cada una de estas viñetas contiene una ilustración que da sentido al motivo o tema del auca.

Las primeras aucas en vez de distribuirse en cuadrados lo hacían en viñetas circulares impresas sobre un fondo blanco y además, en sus orígenes, estas hojas carecían de texto y se imprimían sin el título ni los típicos versos pareados con los que hoy las conocemos -éstas son algunas pistas que pueden ayudarnos a la hora de aventurar la antigüedad de una aleluya-. No será hasta el siglo XVIII que se generalizará la inclusión de texto explicativo que, cuadro a cuadro, desgrana el argumento del auca.

Otra característica de las aucas es que si bien conocemos la mayoría de imprentas o lugares de venta, en general se desconoce la autoría de las anteriores al siglo XX.

En una sociedad eminentemente agrícola como la nuestra, entre los siglos XVII y XIX, las aleluyas llenaron el vacío existente en la formación y educación de las clases populares. Así, tal como apunta Antonio Martín⁽⁷⁾, tuvieron al menos una doble función, lúdica y educativa:

Las aleluyas, que se dirigían a todos los lectores con una clara función recreativa, facilitaron a los niños españoles el primer acercamiento a las formas elementales de la lectura a través de la imagen y de textos esquemáticos y fáciles.

En aquella sociedad, las aleluyas, junto con los romances, estampas, relaciones de hechos y otros papeles populares, abrían a sus lectores una ventana al mundo y al conocimiento. Especialmente gracias a sus imágenes, las aleluyas ofrecían una instrucción rudimentaria a los lectores menos cultos y generalmente iletrados, adultos y niños, que a través de aquellos impresos baratos recibían muchas veces sus primeros

conocimientos sobre personajes, hechos históricos, arte, literatura, etc., situados fuera de su panorama vital.

Esa primera finalidad lúdica que apunta Martín fue perseguida a principios del siglo XIX, como se desprende de la *Novísima Recopilación*⁽⁸⁾, por considerar que el juego que originaba era de timba y perversión. Sin embargo rápidamente las imprentas reencaminaron la producción y venta de las aleluyas dirigiéndolo hacia un público, principalmente infantil, que las había acogido con gran interés. Las atractivas ilustraciones y el bajo coste de las hojas hicieron de las aucas un producto muy solicitado por las clases populares.

Es a partir de este siglo XIX que los impresores se dan cuenta de esta clientela potencial que son los niños, y es entonces cuando diversifican ampliamente los temas de las aucas. Si durante el siglo anterior predominaron las conocidas como *aucas de oficios* -por el hecho de representarlos en las viñetas-, ahora empiezan a aparecer temas de lo más variado: religiosos, instructivos, morales, de sucesos o hechos históricos - los hay que muestran edificios o monumentos de grandes ciudades, como Barcelona, otros enumeran los elementos de los séquitos festivos o exaltan la figura de personajes famosos... Es a partir de este momento que el auca pasa a tener una clara función didáctica.

¡Entre aucas anda el juego!

Como se ha indicado, el proyecto pretende adentrarnos en el conocimiento de los juegos populares y tradicionales de antaño a partir de la observación, análisis y comparación de las imágenes que aparecen en dos aleluyas:

- a) *Els jocs de la mainada*
- b) *Los juegos de la infancia*

a) *Els jocs de la mainada.*

El año 1947 Joan Amades publicaba esta auca dentro de una colección titulada *Auques comentades*. Curiosamente, en la reedición facsímil de 1984, de poco más de 100 páginas, no se reproduce la hoja entera ni tampoco aparece, por tanto, este título con el que hoy la conocemos en Cataluña y que, seguramente, puso libremente nuestro autor. El libro reproduce una a una las cuarenta y ocho viñetas, sin versos pareados, acompañadas de una breve explicación con el nombre del juego que le atribuye Amades.

A parte de la recogida en este libro, en Barcelona encontramos impresa la misma auca de juegos pero con pequeñas variaciones:

- Las hay que no tienen título, ni versos, ni numeración -parecen ser la más antiguas-.
- Otras idénticas a las anteriores pero pintadas a cuatro tintas⁽⁹⁾.
- Otras con curiosos errores de estampación, como la que se conserva en la Associació Cultural Joan Amades⁽¹⁰⁾, y que curiosamente presenta las viñetas catorce (niños haciendo girar un molinillo) y cuarenta y uno (niños arrastrando un carrito) cambiadas de orden.
- Todavía otra impresa en Barcelona titulada *Travesuras de la infancia*, con numeración fuera de las viñetas y versos en castellano⁽¹¹⁾.

Estas variaciones de una misma auca no deben sorprender pues fue práctica habitual, entre los impresores, reimprimir aquellas que tenían mayor éxito modificando o adaptando el texto al contexto.

Si atendemos a la información que apunta la estudiosa Ana Pelegrín⁽¹²⁾, el auca más antigua de esta serie aparecida en España sería la impresa en Valencia, con el nombre de *Jochs d'Infanteça*, y que habría editado Benet Macé en 1674⁽¹³⁾.

¿Cuál es, pues, el origen de esta auca? ¿Muestra realmente el mundo del juego infantil del siglo XVII? En el caso de Cataluña aparecen verdaderas dudas. Si observamos con un mínimo de atención las cuarenta y ocho viñetas encontramos algunos juegos, como el de la bola en el aro⁽¹⁴⁾ (núm. 43) totalmente desconocido en nuestro imaginario lúdico. Extrañas son, también, las modalidades de juego de peonza (núm. 6), la de bolos (núm. 46) o de rayuela circular (núm. 28); y sin embargo, encontramos en falta juegos más habituales y conocidos como los de corro o de pelota.

Fue casualmente, consultando el libro *Les jeux et plaisirs de l'enfance*, del anteriormente citado Jacques Stella, que me di cuenta de la enorme similitud de las ilustraciones de muchos de los juegos que aparecen con las del auca recogida por Amades. Y es que Amades, en el prólogo de su libro, ya apuntaba un posible origen extranjero del auca indicando que estaría inspirada en aucas de los Países Bajos. *Les jeux et plaisirs de l'enfance* fue grabado y editado en 1657 por la francesa

Pubill Soler, B. *Una experiencia educativa interdisciplinaria a partir de las aleluyas*. pp. 7-15

Claudine Bouzonnet, sobrina de Stella -y es evidente que Amades desconocía este libro-.

Toda esta información nos permite algunas reflexiones:

- Si como indica Pelegrín, *Jochs d'Infanteça* se imprimió por primera vez en 1674 en Valencia y, *Les jeux et plaisirs de l'enfance* se editó en 1657 en París, nos percatamos que en pleno siglo XVII existía un auténtico e importante intercambio cultural y artístico en Europa.
- En lo que concierne a nuestros alumnos, resulta muy interesante intentar discernir sobre el origen de los juegos, de dónde son, de quiénes son, cómo se transmiten...

Además, aunque desconocemos el autor, en esta época ya era usual que en las aucas se indicara el lugar y año de impresión, por lo que hemos podido localizar distintas impresiones y locales de venta. De la más antigua, impresa por Marés en el año 1857, leemos: Los juegos de la infancia (Núm. 64). Se hallará en la plazuela de la Cebada, 96. Madrid.



Nos consta que, a parte de las distintas reediciones⁽¹⁵⁾ se hizo una segunda hoja o variación en 1873, que aparecía con el número 86, y se podía adquirir en el Despacho de Marés y Compañía, calle de Juanelo, 19. Madrid.

En todas estas impresiones aparece el mismo título, las viñetas van acompañadas de dos versos alusivos y, ahora sí, todos los juegos son perfectamente reconocibles y muchos de ellos han sido también practicados por nuestros alumnos. Y por si fuera poco, la viñeta núm. 24 confirma sin equívoco, el origen y la naturaleza española del auca -"el toro siempre depara movimiento y algazara"-.

¡Niños, ved aquí pintados, vuestros juegos apreciados!

Éste podría ser, perfectamente, el título de un proyecto que, partiendo de las imágenes de juegos de una de las aleluyas mencionadas propusiera el análisis y el reconocimiento de los juegos de antaño, la comparación con los actuales, la pequeña investigación a partir de ilustraciones y de fuentes orales, la aplicación práctica de estos y la concreción de la experiencia, en formato digital, utilizando diferentes herramientas de las nuevas tecnologías.

Según el enfoque que se quisiera dar se podrían trabajar distintos objetivos. A continuación propongo un listado general relacionado con la materia de educación física:

- Conocer, practicar y valorar nuestros juegos tradicionales.
- Identificar, a partir de fuentes orales y testimonios iconográficos, qué juegos aparecen en las aucas.



b) Los juegos de la infancia.

Sobre esta aleluya no tenemos tantas dudas. Por los vestidos y complementos que llevan los niños que aparecen en las ilustraciones así como por algún juego que se representa -una especie de sesión de cine en la viñeta 41- podemos intuir que se imprimió en el siglo XIX.

Pubill Soler, B. Una experiencia educativa interdisciplinaria a partir de las aleluyas. pp. 7-15

- Hacer una pequeña investigación sobre este patrimonio que son los juegos, preguntando a los mayores cuáles eran sus juegos infantiles, cómo jugaban, qué reglas tenían, qué juguetes tenían o cómo y con qué se los construían...
- Contrastar y comparar los juegos actuales con los que se practicaban en otros tiempos -en el siglo XVII en países como Francia, o en la España del siglo XIX-.
- Percatarse de que aspectos como el espacio, el clima, el relieve, la vegetación, la economía, el número de jugadores que quieran participar en un juego, la diferencia de edades entre estos, las destrezas generales del grupo... son solo algunos de los condicionantes a la hora de jugar.
- Utilizar y aplicar recursos tecnológicos en las sesiones de educación física -máquina digital, vídeo, ordenador-
- Fomentar la tolerancia y el respeto a la diversidad a partir del juego tradicional, entendiendo que ningún juego es exclusivo de un lugar y que se puede jugar de distintas formas.
- En definitiva, utilizar el juego como una valiosa herramienta que permite relacionarnos y conocer la cultura de los demás.

Pienso que se trata de un proyecto que, según los objetivos y los enfoques que se quieran dar, puede adaptarse y aplicarse a cualquiera de los distintos niveles educativos, desde infantil a secundaria. Evidentemente esta experiencia sería realmente significativa y tendría máxima coherencia si se realizara como un proyecto entre distintas áreas, aportando desde cada una de ellas actividades y matices distintos.

Veamos a continuación algunas de estas posibilidades:

1.- Presentamos el proyecto:

Sin olvidar que tradicionalmente las aleluyas se vendían junto con otros sencillos pliegos u hojas como romances, estampas, ilustraciones diversas... y que a veces, unas simples cañas entreabiertas, a modo de pinzas, servían para sujetarlos a unos cordeles atados a la pared, se me ocurre que la manera más simpática y sencilla de presentar nuestro proyecto es ambientando la clase, el corredor de la escuela o el gimnasio como si estuviéramos delante de la parada de un vendedor de literatura de cordel.

Este espacio de estampería se podría aprovechar no sólo para colgar reproducciones de las aucas de juegos o de algunos de los trabajos de los alumnos que a

continuación proponemos, también sería un buen lugar para exponer ilustraciones de juegos, deportes, juguetes... y se podría renovar periódicamente a partir de distintas temáticas.

2.- ¿Jugamos con las aleluyas?

Tradicionalmente los niños y niñas utilizaban estas hojas para realizar más de un juego. Veamos algunas posibilidades:

2.1.- Colorear el auca. Esta sencilla actividad, que se puede desarrollar en el aula de educación visual y plástica, permite generar muchos y atractivos materiales. Si los alumnos son pequeños será necesario ampliar una a una las viñetas y repartirlas, de modo que los niños no se cansen. En cada nivel se puede decorar utilizando distintos materiales (lápices de colores, acuarelas, rotuladores, témperas...), o técnicas o texturas distintas (collage, mosaico, estampado...). Para alumnos de niveles superiores se puede trabajar directamente el grabado, rebajando planchas de madera, estaño o barro.

Aunque lo parezca, no es ésta una actividad trivial. A través de cualquiera de estos ejercicios previos con las aucas he constatado que los alumnos se fijan más en los pequeños detalles y comprenden mejor la dinámica de algunos juegos.

2.2.- Recortar las viñetas. Las viñetas de las aleluyas eran utilizadas, habitualmente, como moneda preciosa de apuesta para otros juegos. Así, junto con las estampas, las cartetas o patacons, o más adelante los cromos, cada una de las viñetas recortadas servía para apostar en juegos como las canicas, el tejo...

2.3.- El frèndit o tejo: En la comarca de la Ribera d'Ebre, en Tarragona, se conoce el juego del tejo con el nombre de *frèndit*. Como es sabido este juego consiste en trazar un círculo de unos veinte centímetros de diámetro en el suelo y, en el interior, plantar una caña o un palo de una medida similar. Encima de esta pieza cada jugador coloca su apuesta. Entre los adultos, antiguamente, se apostaba dinero mientras que los niños, generalmente, se jugaban cartetas. Desde una distancia de un par de metros, por turno, y con la ayuda de una arandela o una piedra de calar hay que intentar derribar el palo y que, además, la apuesta caiga fuera del círculo. Este juego es ideal para practicarlo con las viñetas recortadas como moneda de apuesta.

Pubill Soler, B. *Una experiencia educativa interdisciplinaria a partir de las aleluyas*. pp. 7-15

2.4.- La porteta: Se escoge un punto o una marca que esté situado a media altura en una pared -de un metro a metro y medio de alto es una buena medida-. Desde este lugar los jugadores, por turno, irán soltando una a una sus viñetas. En el momento en que una de estas cae encima de cualquier otra que está en el suelo el jugador gana todas las viñetas que en aquel momento estén en el suelo.

Es un juego ágil y sin complicaciones que divierte mucho a los concursantes.

El nombre de *porteta* hace referencia al objeto -la puerta- que se utilizaba como lugar en donde soltar las cartetas.

2.5.- A levantar o a los tazos -como dirán hoy vuestros alumnos-: Es un juego ampliamente conocido que también utilizaba las cartetas o, en su caso, cromos, estampas o viñetas. Como sabréis, cada jugador apuesta un determinado número de viñetas que se apilan boca abajo en medio de los jugadores. Por riguroso turno los jugadores, ahuecando la mano, golpean con fuerza y destreza encima de la apuesta con el objetivo de girar el máximo número de éstas, pasando a ser ganadas.

2.6.- Hacemos un juego de memoria: Hoy en día es un artículo tradicional dentro del mercado del juguete. El juego está formado por un número determinado de piezas o cartas duplicadas, de temática variopinta. Los jugadores, tras mezclar estas cartas las colocan boca abajo, unas al lado de las otras y, por turno, levantando cada vez dos cartas, intentan acertar dónde se encuentran las parejas. Gana evidentemente quien, una vez recogidas todas las piezas, ha conseguido más parejas.

Para hacer nuestro juego de memoria sólo necesitamos recortar dos aleluyas iguales. Para que sea más atractivo os sugiero que previamente hayan sido pintadas.

2.7.- Lotería de aleluyas: Éste era uno de los principales juegos que antiguamente se hacían con las aleluyas -algunas de éstas incluso contienen la explicación del juego-.

Como en el juego de memoria, se necesitan dos aucas iguales. De una de ellas recortaremos las cuarenta y ocho viñetas y las pondremos dentro de una bolsa de ropa o una caja de cartón. La otra auca la utilizaremos como tablero de apuesta. Es decir, cada jugador podrá apostar a una o a varias viñetas -para hacer la apuesta podéis utilizar piedrecillas, garbanzos...-

Uno de los participantes hace de banca y va sacando, una a una, las viñetas de la bolsa e indica el número o el

juego que representa. Ganará quien primero consiga cubrir las viñetas a las que había apostado.

2.8.- ¡Adivina qué juego soy!: Se trata de un ejercicio de expresión y creatividad mucho más complicado que las actividades anteriores y que requiere bastante conocimiento de los juegos que aparecen representados ilustrados. Es interesante ponerlo en práctica en grupos de secundaria para ejercitar la mímica, el gesto, el movimiento, la imaginación.

Se puede proponer individualmente -un alumno delante de sus compañeros- o por grupos. La dinámica es sencilla. Al jugador le toca a suertes una viñeta de la aleluya de juegos y tiene que representarla delante de sus compañeros en el menor tiempo posible. Quien lo acierta ocupa su lugar.

3.- ¿Jugamos cómo muestran las aleluyas?

Hasta ahora hemos visto como las aleluyas pueden convertirse en auténticos centros de interés en torno a los cuales organizar el trabajo interdisciplinar. También hemos propuesto diversas posibilidades que ofrece jugar con las viñetas, juegos sencillos que utilizan los dibujos recortados como moneda de apuesta.

A continuación presento una experiencia que se está llevando a cabo en el instituto de secundaria de Flix, con alumnos de primero y segundo de la ESO, y que muestra cómo a partir de estas aucas podemos realizar un interesante trabajo sobre los juegos populares y tradicionales desde la teoría y la práctica, haciendo uso de las nuevas tecnologías⁽¹⁶⁾ -el ejemplo que se expone gira en torno a la auca *Jocs de la mainada*, pero podría adaptarse a las otras aucas de juegos-.

3.1.- Con el proyector visualizamos el auca y juntos enumeramos los juegos que aparecen representados. Seguro que aparecen distintos nombres para un mismo juego. No importa. Nos interesa la diversidad cómo manifestación de enriquecimiento que es.

3.2.- Como ya se ha indicado y debido a su origen francés, encontramos algunos juegos que nos resulta complicado distinguir. En estos casos, y en pequeños grupos, pedimos que hagan un esfuerzo e imaginen y propongan maneras de jugar.

3.3.- Por parejas o individualmente van a iniciar un pequeño trabajo de investigación que consistirá en preguntar a los adultos o a la gente mayor cómo jugaban.

Es interesante pedir a los alumnos que traigan fotografías de sus padres o abuelos donde aparezcan

Pubill Soler, B. *Una experiencia educativa interdisciplinaria a partir de las aleluyas*. pp. 7-15

jugando a alguno de estos juegos -aunque parezca difícil suelen encontrarse imágenes de gente jugando a la comba, niños arrastrando cochecitos o jugando a la rayuela, también a los bolos o a los columpios-. Este material puede colgarse en la zona de exposición de estampería.

3.4.- Durante las sesiones de educación física vamos practicando los distintos juegos.

- Se sobreentiende que habrá juegos o distracciones que, por sus características, no podrán realizarse o no será aconsejable su práctica -por ejemplo, pelearse (núm. 36) o robar fruta (núm. 44)-.
- En otras ocasiones será necesario explicar y contextualizar el juego -es el caso de saltar la hoguera, típico de la noche de San Juan (núm. 12) o pegar con las mazas en Viernes Santo (núm. 40).
- En la primera y segunda viñetas, que presentan juegos simbólicos, podemos organizar una compilación de juegos de falda, retahílas, canciones o juegos de reparto...
- Dedicaremos algunas sesiones a construir pequeños juguetes como los que aparecen en la hoja: peonzas (núm. 6), molinillos de viento (núm. 14) o cometas (núm. 37)

El resto de juegos con un poco de imaginación no será difícil llevarlos a la práctica.

3.5.- No debemos olvidar un solo instante el uso de las cámaras de vídeo y de fotografía digital. Habrá siempre, por turno, dos alumnos encargados de tomar imágenes de los juegos realizados. Posteriormente, en el aula de tecnología, se tratarán y se diseñará un modelo de ficha o página que utilizarán los alumnos para la presentación del trabajo. Toda ficha deberá contener el nombre del juego, el dibujo de la aleluya original, la fotografía o fotografías del grupo jugando y la descripción del mismo.

3.6.- En el aula de tecnología también se puede utilizar todo este material para hacer una presentación interactiva. Existen diversos programas informáticos que, de una forma sencilla, permiten "troquelar" o "recortar" las imágenes. Si nos entretenemos recortando las viñetas podemos hacer un montaje que, a través de vínculos, nos permita acceder a cada ilustración y consultar las fotografías que hayamos seleccionado del juego, visualizar pequeños vídeos, textos...

3.7.- Con la compilación de fotografías de todos los juegos podemos diseñar la aleluya de *Juegos*

tradicionales de nuestro centro, en la cual no deben faltar los pareados. Luego podemos colgarla, también, en el espacio de venta de literatura de cordel.

Una vez acabado el proyecto los alumnos se llevan un cd con todos los montajes, las aucas realizadas y todas las fotografías.

4.- ¿Juegos de una época o juegos de siempre?

Con esta actividad y a partir de la comparación, analizaremos distintas características internas y externas de los juegos que aparecen en *Els jocs de la mainada* (s.XVII) y *Los juegos de la infancia* (s. XIX).

Características / Viñetas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	(...)	48
Juegos individuales												
Juegos en parejas												
Juegos colectivos (en grupo)												
Juegos más practicados por niñas												
Juegos más practicados por niños												
Juegos de niños y niñas indistintamente												
Juegos que necesitan material												
Juegos sin material												
Juegos con canciones o retahílas												
Juegos donde predomina la fuerza												
Juegos donde predomina la agilidad												
Juegos con espacio definido												
Juegos con tiempo definido												
(...)												

Con los alumnos de niveles superiores es muy interesante analizar las particularidades de los juegos. Es fácil preparar una tabla como la anterior,

Pubill Soler, B. *Una experiencia educativa interdisciplinaria a partir de las aleluyas*. pp. 7-15



seleccionando los parámetros que queremos analizar y que nos permita una rápida visión.

Si además pedimos a los alumnos que hagan un listado de los juegos actuales y continúen la comparación obtendremos interesantes y a veces curiosas conclusiones. Avanzamos algunas de ellas:

- Utilización de materiales comprados para la realización de los juegos -antes se elaboraban reutilizando objetos o materiales en desuso o cogiéndolos del entorno-
- Pérdida de un mundo sonoro que acompañaba a muchos juegos
- Los juegos tradicionales generalmente no necesitan de un espacio concreto y pueden adaptarse al terreno
- La mayoría de juegos que aparecen en las aleluyas no tienen un tiempo definido
- (...)

Como conclusión diría que el trabajo a partir de las aucas o aleluyas permite gran variedad de actividades y puede generar múltiples proyectos multidisciplinares. A partir de las imágenes de juegos o deportes que recuperamos de la historia podemos diseñar interesantes actividades que potenciarán nuestra acción docente, permitiendo al alumnado un aprendizaje significativo de los juegos que, sin duda, le ayudará en su formación general y en la construcción de unos valores y unas actitudes positivas de cara a la educación física.

Bibliografía

- AAVV. *El joc a Catalunya. Història i present*. Generalitat de Catalunya. Departament d'Interior. Barcelona, 2006.
- AAVV. *Games in Art*. Art and culture magazine, núm. 13. Publisher Raffi Portakal. Istanbul, Otoño, 2004.
- AAVV. *Jouer dans l'Antiquité*. Marsella. Musées de Marseille - Réunion des Musées Nationaux. 1992.
- ALEXANDRE-BIDON, Danièle i RICHÉ, Pierre, *L'enfance au Moyen Age*. Editions du Seuil. Bibliothèque nationale de France. Tours. 1994.
- AMADES, Joan. *Auca dels jocs de la mainada*. Editorial Alta Fulla, col·lecció "El pedrís". Barcelona, 1984.
- AMADES, Joan. *Imatgeria popular catalana. Les auques*. Editorial Orbis. Barcelona, 1931
- ANGUELA, Antoni (coord.). *El Món de Joan Amades*. Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, Barcelona, 1991
- FITTÀ, Marco. *Giochi e giocattoli nell'antichità*. Leonardo Arte s.r.l. Milano. Elemond Editori Associati. Venezia, 1997.
- GALÍ, Montserrat. *Imatges de la memòria*. Editorial Alta Fulla, col·lecció "El pedrís". Barcelona, 1999.
- MANSON, Michel. *Jouets de toujours de l'Antiquité à la Révolution*. Librairie Arthème Fayard, 2001.
- MARTIN, Antonio. "Las aleluyas, primera lectura y primeras imágenes para niños en los ss. XVIII y XIX", en *CLIJ*

(Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil) nº 179, febrero 2005.

STELLA, Jacques. *Juegos y pasatiempos de la infancia*. Edita José J. de Olañeta, Mallorca (1990).

- (1) PIERINI, Gisèle. *Les jeux d'adresse et de hasard en Egypte*, en "Jouer dans l'antiquité". Réunion des Musées Nationaux. Musées de Marseille. 1992.
- (2) Escena en la taberna, s. I dC. Museo Arqueológico Nacional de Nápoles
- (3) Al respeto es interesante consultar: PARLEBAS, Pierre. *Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport*, dentro de "Le sport à corps et à cris". Revue internationale de psychosociologie. Editions ESKA, volume IX, núm. 20, printemps 2003.
- (4) AMADES, Joan. *Auca dels jocs de la mainada*. Hespèria. Col·lecció Auques comentades núm. 3. Barcelona, 1947. Reeditada por Editorial Alta Fulla, col·lecció "El pedrís". Barcelona, 1984.
- (5) Los juegos de la infancia. Imprenta de Marés y Compañía, plazuela de la Cebada, 13. Madrid. (nº 64) 1865.
- (6) Esta auca aparece publicada por Joan Amades en el libro *Imatgeria popular catalana. Les auques* (1931).
- (7) Antonio Martín. *Las aleluyas, primera lectura y primeras imágenes para niños en los ss. XVIII y XIX*
- (8) La *Novísima Recopilación* (1806) recoge el decreto de 30 de septiembre de 1763 por el cual Carlos III estableció la lotería en España, a la vez que se reafirmaba en la prohibición de ciertos juegos de apuesta y azar: *Prohibo que las personas estantes en estos reynos, de cualquier calidad y condición que sean, jueguen, tengan o permitan en sus casas los juegos de banca o faraón, baceta, carteta, banca fallida, sacanete, parar, treinta y cuarenta, cacho, flor, quince, treinta y una envidada, ni otros cualesquiera de naipes que sean de suerte y azar, o que se jueguen a envite, aunque sean de otra clase, y no vayan aquí especificados; como también los juegos de birbis, oca ó auca, dados, tablas, azares y chuecas, bolillo, tropico, palo ó instrumento de hueso, madera o metal, o de otra manera alguna que tenga encuentros, azares o reparos; como también el de taba, cubiletes, dedales, nueves correguela, descarga la burra, y otros cualesquiera de suerte y azar, aunque no vayan señalados con sus propios nombres.* (Título XXIII, Ley XV)
- (9) CORREDOR-MATHEOS, José. *El juguete en España*. Espasa Calpe S.A., Madrid 1999. Publica la auca en color indicando que es de principios del siglo XX y que se encuentra en el Arxiu Històric de Barcelona.
- (10) En la página web de la Associació Cultural Joan Amades podeis descargar una ilustración de esta auca, con buena resolución: <http://www.joanamades.cat>. Si os interesa una copia también la podéis pedir a la Biblioteca de Catalunya.
- (11) Al pie de la hoja leemos: *Barcelona. Se halla de venta en casa los sucesores de Antonio Bosch, calle de (...) la Plaza Nueva, nº 13, tienda.*
- (12) PELEGRIN, Ana. *Juegos de la infancia en aucas y aleluyas*, en "Cada cual atiende a su juego. De tradición oral y literatura". <http://www.cervantesvirtual.com/>
- (13) Ana Pelegrín señala la reedición de esta auca en 1725, 1735 y 1751 e indica que aparece reproducida en el libro de Gayano Lluch: *Aucologia valenciana*, Valencia, 1942 que nos ha sido imposible de consultar.
- (14) Sobre este juego hay un estudio muy interesante de Paulo Coelho y Nuno Miguel Casaca titulado *O Jogo da Bola de Aro em São Miguel de Machede*, en donde se explica la historia y el funcionamiento de juego en Portugal.
- (15) Nos consta que la Imprenta de Marés y Compañía la reimprimió en 1865 -entonces se adquiría en la plazuela de la Cebada, 13. Madrid-, y también en 1873 -en la calle de Juanelo, 19. Madrid-.
- (16) En la web del IES Flix <http://www.iesflix.cat/lamostra2008/desti/lamostra08.htm> se puede consultar una parte del proyecto presentado a la *Onze Mostra de Fotografia Escolar* organizada por el Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya.

Recibido 28-05-09

Aceptado 18-01-10

Biel Pubill Soler
pgubill@xtec.cat

Instituto de Enseñanza Secundaria Flix
C/ Salvador Espriu, 1
43750 Flix
Tarragona
(Spain)