

# Juegos del mundo. Experiencia en educación intercultural

Eric Guinea Ibañez

*Las Ruedas Creativas*

**Resumen:** Durante el año 2020 la Escuela de Animación Sociocultural Babel, en colaboración con el Instituto Riojano de la Juventud, lanzó el proyecto “Un viaje intercultural a través del juego”. Durante cuatro fines de semana se llevaron a cabo acciones formativas vivenciales para conocer y practicar juegos tradicionales pertenecientes a culturas de los distintos continentes, así como contextualizar dichos juegos en base a sus orígenes y encontrar nuevos planteamientos y formas de jugar.

El juego se interpreta como elemento que configura la cultura de cada territorio y que, a su vez, es interferido por las propias culturas que los practican. De esta manera, se convierte en un elemento dinámico de convivencia intercultural.

El desarrollo del proyecto “Un viaje intercultural a través del juego” encontró la participación de una gran diversidad, ayudándoles a contextualizar culturalmente el origen de juegos geográficamente separados, creando nuevas versiones a través de la práctica y estableciendo una convivencia solidaria durante cuatro fines de semana.

Mediante la experiencia desarrollada, se concluye un modelo, para originar procesos participativos interculturales, donde se potencian las identidades individuales a la par que se trabaja en la construcción de una identidad colectiva asentada en el reconocimiento a la diversidad.

**Palabras clave:** interculturalidad, multiculturalidad, juegos del mundo, diversidad.

## 1. Introducción

Existe una multiplicidad de dimensiones y factores que estructuran las diversas culturas, y que, de esta manera, la particularizan respecto a cualquier otra. De esta manera, el lenguaje, el folclore, las tradiciones, las ceremonias, el orden social, la alimentación, las convicciones, el espacio físico situado...se erigen como diferentes pilares que conforman la singularidad de cada cultura. También encontramos al juego como elemento universal que forja la identidad de una cultura y de las personas que la conforman y la transforman. La Organización de las Naciones Unidas defienden el juego como un derecho inalienable de la infancia, así como a las actividades recreativas, participando libremente en la vida cultural y de las artes (UNICEF, 2006).

Existen multiplicidad de experiencias educativas cuyo núcleo gira alrededor de la dimensión lúdica tomando formas muy diversas. En la infancia encontramos una gran cantidad de contextos donde niños y niñas pueden jugar, los patios escolares o los parques municipales son el escenario tanto de juego libre como de juego dirigido. La dimensión lúdica es una parte fundamental del sistema educativo recogida dentro de los principios educativos, donde el juego se interpreta dentro de un clima de afecto y seguridad (LOE-LOMLOE, 2022). Existen, también, proyectos de carácter lúdico dirigidos a público adulto, de esta manera podemos nombrar la experiencia

llevada a cabo en México por la entidad Casa del Migrante, en ella se trabaja con las personas migrantes en tránsito hacia EEUU, quienes deben cruzar la frontera en 72 horas, durante la estancia que llevan a cabo en lugares habilitados para la pernocta por parte la entidad, se realizan diferentes dinámicas lúdicas, que mediante el juego proponen facilitar un espacio de seguridad y confianza para las personas migrantes (Centro de Orientación del Migrante de Oaxaca, 2014).

En el presente trabajo se pretende dar a conocer una experiencia lúdica-educativa realizada durante el curso 2020/2021, situada en La Rioja (España), dirigida a adultos, que durante 4 acciones formativas repasa juegos pertenecientes a 16 culturas históricas diferentes, repartidas en 4 continentes y organizada en juegos deportivos, juegos de aire libre y juegos de mesa.

### **1.1. Proyecto “Un viaje intercultural a través del juego”**

Este proyecto nace del interés arrastrado durante años por tres profesionales pertenecientes a la Escuela de Animación Sociocultural Babel, de La Rioja. Se acuerda la planificación, el diseño e implementación de varias acciones formativas, para el curso 2020/2021, en torno a los juegos ancestrales practicados por diversas culturas. Se entiende el juego como las actividades recreativas con una estructuración basada en normas, que son acordadas y explícitas (Chanan y Francis, 1984). Se decide que dichas formaciones estén dirigidas a personas mayores de edad vinculadas o no con el mundo educativo, dotándoles de herramientas de animación sociocultural, y ofreciendo un espacio lúdico para adultos, entendiendo la importancia del juego tanto en las etapas de niñez y juventud, como también en la adultez. Esta decisión se toma por varios motivos, jugar en etapa adulta tiene múltiples beneficios como evitar el deterioro cognitivo, mejorar el estado de ánimo o promover hábitos saludables como la alimentación saludable o frenar el tabaquismo (La Valle, 2020). Pero también para ofrecer un espacio de ocio saludable a los adultos y darles la oportunidad de reencontrarse con el juego tan obviado cuando se abandona la infancia. El juego analógico es una actividad esencial en el desarrollo de las personas, pero no exento de múltiples amenazas como la reducción de los espacios lúdicos debido a la urbanización progresiva, la poca valoración del mismo sobre todo para etapas adultas, la pérdida de las tradiciones populares donde los juegos tienen un papel protagonista, la invasión de estímulos de índole tecnológica que invaden el tiempo y espacio de ocio, y la profesionalización del juego a través de la impronta consumista de juguetes y videojuegos (Adarra, 1984). Por otra parte, se entiende como parte fundamental del proyecto que el mismo tenga carácter intensivo en forma de cursos de fines de semana con pernocta con el objetivo de realizar una propuesta lo más inmersiva posible y promover la convivencia desde la diversidad de todas las personas participantes. Se decide que el proyecto sea nombrado como “Un viaje intercultural a través del juego”.

### **1.2. Objetivos**

El proyecto “Un viaje intercultural a través del juego” propone los siguientes objetivos:

- Facilitar la vivencia de amplias experiencias lúdicas y creativas.
- Fomentar un amplio rango de expresiones emocionales individuales y colectivas.
- Atraer el interés del colectivo destinatario respecto al juego intercultural.
- Facilitar un juego exploratorio y expresivo, conociendo las tradiciones y elementos culturales históricos de diferentes continentes.
- Permitir la exploración y la expresión en múltiples formas

- Permitir un juego evasivo
- Crear un espacio de seguridad emocional a nivel individual y grupal con el juego como elemento principal.
- Formar en el juego desde la práctica y la teoría.
- Servir como espacio de socialización a través del respeto a la diversidad.
- Proponer el juego como elemento natural vigente en la adultez.

## 2. Metodología

El trabajo realizado, previo al proyecto, comprende varias fases. En primer lugar, se llevan a cabo una serie de reuniones para decidir el planteamiento del mismo. Se consensua preparar cuatro fines de semana temáticos sobre juegos de culturas históricas geográficamente situadas en cuatro continentes diferentes, de esta manera se estipulan cuatro formaciones, distintas, en juegos de culturas por continentes, que a su vez conforman una formación global en juegos del mundo.

Se realiza una investigación acerca del vínculo entre diferentes culturas y el juego, en sus múltiples formas, programando cursos con actividades vivenciales sobre los juegos que practicaban en las culturas elegidas, tanto deportivos, de mesa y los practicados al aire libre sin carácter competitivo. Sobre cada una de las culturas elegidas se redacta información acerca de su historia, sus costumbres y la idiosincrasia que les distingue del resto, sobre su vínculo con el juego, usando diversas fuentes para completar al máximo posible la información. Paralelamente, se van clasificando los juegos de cada cultura en las tres categorías principales anteriormente mencionadas, deportivos, de mesa y no competitivos. Uniendo la información de cada una de las cuatro culturas, más fichas sobre los juegos pertenecientes a las mismas, se elabora un dossier que más tarde, una vez terminada la formación, es entregado a los participantes junto con un diploma por cada uno de los cursos realizados.

En segundo lugar, se realiza una búsqueda de albergues juveniles municipales situados en La Rioja (España), en pueblos, bajo el firme convencimiento de dinamizar y llevar actividades de ocio y formativas a los entornos rurales. Finalmente, la formación “Curso de Juegos Asiáticos” se tuvo que trasladar a la localidad de Logroño por las restricciones derivadas de la situación sanitaria por la COVID-19. Con la imposibilidad de pernoctar en un albergue, se decide llevar a cabo la formación en Logroño (La Rioja) al ser la población donde reside la mayoría de los participantes. Esta modificación estaba prevista dentro de las adaptaciones del proyecto recogidas en el protocolo anti-COVID que se sigue a lo largo de las cuatro formaciones.

Paralelamente a la búsqueda de los albergues y a la investigación documental, se van diseñando los materiales que se usarán para practicar los diferentes juegos, procurando, en la medida de lo posible, que los materiales sean naturales o reutilizables. También se hace una planificación de la intendencia teniendo que preparar un menú adaptado a las posibles intolerancias y alergias, programando dos desayunos, dos cenas y dos comidas.

### 2.1. Proyecto

Las formaciones se reparten en las siguientes localizaciones y fechas del año 2020:

- 3, 4 y 5 de octubre, “Curso de Juegos Prehispánicos” en Cornago. Se trabaja bajo los juegos pertenecientes a la cultura mapuche, azteca, maya e inca.

- 23, 24 y 25 de octubre, “Curso de Juegos Europeos” en Alfaro. Se trabaja bajo los juegos pertenecientes a la cultura vikinga, griega, romana y celta.
- 27, 28 y 29 de noviembre, “Curso de Juegos Asiáticos” en Logroño. Se trabaja bajo los juegos pertenecientes a la cultura china, japonesa, india y persa.
- 11, 12 y 13 de diciembre, “Curso de Juegos Africanos” en Alfaro. Se trabaja bajo los juegos pertenecientes a la cultura egipcia, zulú, del Antiguo Reino de Mali y cartaginesa.

El hecho de realizar las formaciones en el último tercio del año hace que los albergues municipales no estén tan preparados como en época estival, suelen ser edificios muy grandes por lo que la temperatura en algún momento es algo más baja de lo deseado.

Cada formación inicia el viernes a la tarde encontrándonos en el albergue correspondiente y dando un tiempo para el reparto de habitaciones, después se presentan las diferentes culturas sobre las que se va a trabajar en esa formación y se hacen juegos de presentación integrando elementos de las culturas que van a servir como eje formativo. Después de la cena, preparada por una persona de la Escuela de Ocio y Tiempo Libre Babel, se realiza un juego nocturno como finalización de la jornada.

Al día siguiente, después del desayuno, se realizan juegos no competitivos durante toda la mañana, correspondientes a cada una de las cuatro culturas sobre las que versa la formación para seguir, después de comer y hasta la noche, con juegos de mesa de elaboración propia y en donde no sólo se enseña la dinámica de juego y se practica, sino que también se incluyen talleres para construir algunos de los tableros utilizados y personalizarlos. Después de la cena se realiza una velada con historias y cuentos para acercarnos también a la literatura y mitología de cada cultura. Todas las sociedades tienen sus leyendas e historias sobre las gestas de los dioses, héroes y enemigos, así como sus relatos modernos. Las personas prestan atención a tales cuentos y contemplan las representaciones teatrales y, a menudo, se espera de ellos que participen en la actuación, pero también incorporan a sus juegos ideas y objetos relacionados con tales narraciones. (Chanan y Francis, 1984)

El domingo por la mañana se practican juegos deportivos y después de comer y haber recogido y limpiado el albergue entre todos los participantes, se lleva a cabo una despedida hasta la siguiente formación. Esa misma tarde se envía a los participantes el dossier con los contenidos trabajados a lo largo del curso y un enlace para poder evaluar diversos ítems presentes en el proyecto.

Económicamente, para la viabilidad financiera del proyecto, se presenta obtiene una subvención del IRJ, organismo que apoya económicamente al proyecto en un 60% del coste total del mismo. El 40% restante se obtiene con las aportaciones voluntarias de los participantes

## **2.2. El juego como elemento transformado y transformador**

Durante todas las formaciones se han unido los conceptos de juego y cultura. En primer lugar, porque el juego es una proyección de los entresijos de la misma, nos sirve para comprender cómo funcionan los engranajes de cada sociedad, las estructuras sociales, las tradiciones, las normas culturales. Como muestra podemos nombrar la situación de muchas sociedades que se dedican a la alfarería artesanal, como en Argelia y Mozambique, y en donde los juguetes y los juegos tradicionales se fabrican con esta técnica, se moldean animales, radios y puzles confeccionados con barro. Normalmente, estos juegos son elaborados en los propios centros escolares (Chanan y Francis, 1984). Esta contextualización de los elementos lúdicos de una sociedad, no se hace únicamente con aquellos juegos originarios de cada territorio, existen muchas dinámicas lúdicas con objetivos comunes, con normas parecidas y elementos compartidos entre diferentes pueblos. Los juegos se van adaptando para construir, desde la diversidad, una raíz común a diferentes

culturas, pero también esos juegos se erigen como definidores de las sociedades. Para ejemplificarlo, podemos nombrar el Kiwi, un juego peruano, que se llevó a cabo en la formación de juegos prehispánicos. Este juego enfrenta a dos equipos donde uno tiene el objetivo de reconstruir una torre de maderas previamente desmoronada, mientras intentan no ser eliminados por los componentes del plantel contrario quienes lanzan de una pelota intentando golpearles. Este juego aparece más adelante en el tiempo, concretamente en Rumanía, bajo el nombre de Noua Pietre (9 piedras), usando rocas en vez de madera. También, en la isla melanesia de Vanuatu, se practica un juego muy similar, donde los participantes utilizan cáscaras de coco para armar la torre. Otro juego que entrelaza culturas y momentos históricos diferentes es el actual “Roba la cola” tan practicado en la actualidad y cuyo fin es el de arrebatarse un retal de tela, que cuelga desde la cintura, a los adversarios. Con esta misma dinámica existió durante la época azteca un rito religioso, narrado en el año 1568 por Fray Toribio de Benavente Montilina, una ceremonia religiosa en Tlaxacllan, donde los sacerdotes tras el sacrificio de dos jóvenes, se vestían con la piel de aquellas mujeres y corrían por la plaza monumental detrás de los nobles para robarles las capas, de gran calidad, que portaban (Guinea et al. 2021). Vemos, con estos ejemplos, la interacción cultural que se da a través del juego y cómo éste es transformado por la sociedad que lo practica y sus propias tradiciones.

Pero, en los cursos también se ha incidido, durante la aproximación teórica, en la idea de que el juego es un elemento transformador de la propia cultura, puede ser usado como un elemento para ir introduciendo cambios en los pueblos que lo practican. Tomemos la pauta de los naipes en la India, juego que llega a este país a principios del siglo XVI bajo el nombre Ganfija. Estas cartas contenían dibujos diferentes en función de las regiones de la India donde se diseñaban, representando el hogar de la corte, la tesorería, la armería, la acuñación del oro, los cuartos de mujeres, la administración, la acuñación de plata y las tiendas. En otras versiones, cada uno de los palos representaban a las principales deidades hindúes como Parashurama, jefe de la casta guerrera que se simbolizaba con un hacha, o Kurma, una tortuga gigante que sacaba a flote objetos preciosos del fondo marino y era representado con una tortuga. De esta manera, vemos que las cartas servían para representar el contexto cultural indio. Sin embargo, a raíz de la colonización de la India por parte del Imperio Británico, se introduce la baraja europea y la misma es adaptada por los artistas indios para que fuesen jugados por las personas locales. De esta manera, un elemento lúdico extranjero, como las cartas europeas, son asimiladas por la cultura colonizada, introduciéndolas en su propia identidad (Tabernero, 2018).

A lo largo de las diferentes formaciones se estudian a través de estos ejemplos los cambios culturales que son producidos por el juego y las transformaciones que sufren los propios juegos por las culturas que los acogen.

### 3. Resultados

El total de participantes en el proyecto global fue de 55 personas, muchas de ellas acuden a más de una formación. La distribución entre los diferentes fines de semana es: 13 personas en juegos prehispánicos, 15 personas en juegos europeos, 12 personas en juegos asiáticos y 15 personas en juegos africanos. Los países de procedencia de las personas participantes son de gran diversidad, provenientes de Argentina, Perú, Rumanía, Venezuela, Marruecos y España, todos ellos residentes en La Rioja. El rango de edad de los participantes abarca desde los 18 años hasta los 45, con una media de 31 años. La información acerca de las diferentes formaciones para que cualquier persona mayor de 18 años se pudiese inscribir se realiza a través de las redes sociales, así como desde la oficina del Instituto Riojano de la Juventud.

### 3.1. Evaluación

El proyecto es evaluado por los participantes en cada una de las formaciones tanto cualitativa como cuantitativamente. A nivel cuantitativo se pide una evaluación acerca de diferentes ítems: instalaciones, equipo educativo, comida, albergue, personas participantes, entorno, contenidos, metodología, materiales, adaptación y una media total de cada una de las formaciones, siendo los resultados los mostrados en la siguiente tabla.

Tabla 1. Evaluación de las diferentes formaciones

	Juegos prehispanicos	Juegos europeos	Juegos asiaticos	Juegos africanos	Evaluación General
Evaluación general	9.4	9.6	9	9.83	9.4
Instalación	5.9	7.8	8.4	9.4	7.8
Equipo educativo	10	10	9.7	10	9.9
Comida	8.9	9.6		9.91	9.4
Albergue	6.7	8.2		9.6	8.1
Participantes	9.6	10	8.8	9.83	9.6
Entorno	9.5	8.6	9.3	9.4	9.2
Contenidos	9.2	9.6	9.2	9.7	9.4
Metodología	9.6	9.7	9.4	9.83	9.6
Materiales	9.6	9.8	9.4	9.2	9.5
Adaptación	9.8	10	10	9.9	9.9
Media total	8.9	9.3	9.2	9.6	9.25

También se realiza una evaluación cualitativa a todas las personas participantes pidiendo valorar aquello que más quieren destacar dentro de las formaciones. Entre estas evaluaciones encontramos los siguientes puntos en positivo divididos en secciones:

- Sobre la gestión y preparación del proyecto. El trabajo previo de investigación, el mimo con que fue realizado todo, el ambiente y el trato por parte de la organización, el trabajo previo de investigación.
- Sobre las actividades y los materiales aportados. La dinámica de aprendizaje basada en el juego, el juego Amon-Ra, la información de las diferentes culturas y juegos al aire libre, la intencionalidad de formar formadores, la metodología del juego, la propuesta de actividades interesantes, creativas y lúdicas para adultos.
- Sobre la convivencia. El ambiente, las relaciones intrapersonales que se dieron, el equipo educativo y las personas participantes, la cercanía, familiaridad y cariño del equipo educativo desde el minuto uno, la calidez y cercanía con que todo fue transmitido, la integración y apertura de los participantes, aprender, compartir, disfrutar un tiempo diferente y conocer bellas personas, la adaptabilidad a un grupo muy heterogéneo.

A su vez, los coordinadores y ejecutores del proyecto evalúan de forma muy positiva las diferentes formaciones que se han llevado a cabo, destacando haber ofrecido una nueva oportunidad formativa, acercar el juego a la adultez y abrir un nuevo espacio de investigación y acción socio-comunitaria.

### 4. Conclusiones

Ofrecer esta serie de formaciones dirigidas a adultos ayuda a crear nuevos espacios de socialización en un ambiente de ocio sano y diversidad, sumando identidades individuales en pro

de una convivencia colectiva, usando el juego como elemento no solo dinamizador, sino también cohesionador.

Se valora haber podido lanzar y realizar el proyecto en una etapa tan complicada a nivel sanitario, por lo que se plantea la reedición de los cursos en un futuro. Se presta especial atención a la evaluación que se ha hecho sobre las instalaciones utilizadas a lo largo de los cursos y se tiene muy en cuenta para poder mejorar este aspecto en un futuro.

A lo largo de los cursos, se puede observar cómo los participantes y los dinamizadores van introduciendo diferentes variantes, van dotando de significados actuales o contextualizados a juegos pertenecientes a diversas culturas históricas, se adaptan prácticas lúdicas alcanzando nuevas dinámicas de juego.

Cada sociedad tiende al etnocentrismo en el juego, todas las personas aprenden a jugar dentro de su propia comunidad, con sus modalidades de juego, pero el proyecto “Un viaje intercultural a través del juego”, pretende desde su origen romper con esa dinámica y acercarnos a los juegos de otras culturas y de otros momentos históricos. Esta serie de cursos lanzados por la Escuela de Animación Sociocultural Babel parte del firme convencimiento de trabajar desde el enfoque intercultural, entendido como aquella cosmovisión que apuesta por el desarrollo de las individualidades a la vez que el trabajo por la construcción de una identidad colectiva formada por todas esas diversidades (Aguado et al. 2008). De esta manera, en cada uno de los cursos no únicamente se explican los juegos, las tradiciones culturales, la historia...de cada pueblo, perspectiva que abarca el multiculturalismo, sino que desde ese conocimiento se encontraron nuevas formas de jugar en base a nuestras experiencias, a nuestro “homo ludens” (Huizinga, 1938), para imaginar y construir nuevas dinámicas, nuevos tableros, creando conocimiento y alimentando nuevas identidades colectivas.

Bajo esta evolución en la perspectiva lúdica se concluye la necesidad de una visión holista que incluya el multiculturalismo y el enfoque intercultural dotando tanto de una visión fidedigna del juego en cada cultura, pero también ayudando a encontrar nuevas fórmulas de juego.

## Referencias

- Adarra, G. (1984). *En busca del juego perdido*. Cuadernos de Adarra
- Aguado, M., Gil, I. y Mata, P. (2008). El enfoque intercultural en la formación del profesorado: dilemas y propuestas. *Revista Complutense de Educación*, 19(2). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2579819>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de cultura
- Centro de Orientación del Migrante de Oaxaca, A.C. (2014). *Herramientas para buscar a migrantes perdidos*. COMI
- Chanan, G y Francis, H. (1984). *Juegos y juguetes del mundo*. Serbal/Unesco
- Guinea, E. Latasa, J, Dalmau, J. (2021). Ludoterapia transcultural. En libro de actas del VIII congreso iberoamericano de animación socio cultural, *Desafíos de la animación sociocultural para la transformación social y ambiental sostenible en los escenarios de crisis globales* (pp. 236-245). Red Iberoamericana de Animación Sociocultural
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953.* <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Oppenheim, J (1990). *Los juegos infantiles*. Ballantine Books.

Seville, A. (2019). *Juegos de mesa vintage*. Ediciones LU.

Taberner, P. (2018). *Ganfija. Los naipes de India*. Colección Osimbo

UNICEF. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. (DL-M-26132-2006). UNICEF Comité Español.