

**SEGONA PART APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA:  
COMPARACIÓ DELS CATALÈGS DE JOCS A PARTIR DE LA  
LÒGICA INTERNA.**

**CAPÍTOL 5  
MÈTODE.**

*“Un aspecte essencial de la investigació científica és la discussió d'esdeveniments en el món <<real>> i la invenció d'abstraccions per a la seva aplicació”.*

*Epigenética (1974) Soren Lovtrup*

Una vegada ha estat presentada, en la primera part de la tesi, la proposta de classificació anomenada model “COMET”, així com detallades les seves possibilitats d'anàlisi, en aquesta segona part, per tal de centrar la investigació, es pretén mostrar un cas concret d'aplicació.

Deixant de banda les múltiples i variades opcions en les quals podria posar-se en pràctica la proposta taxonòmica, s'ha escollit per les raons esmentades en la introducció, una opció en la qual es planteja establir una comparació entre diversos catàlegs de jocs motors tradicionals a partir de la seva lògica interna.

Aquest fet ha provocat la necessària utilització d'un mètode que permetés assolir aquesta fita. Lluny de debats entre quin és el millor mètode a emprar, s'ha optat per un que resolgui a cada pas els problemes que planteja la investigació. És a dir, es fa ús d'una pluralitat de metodologies, les quals han estat escollides entre aquelles que al nostre entendre i sota l'assessorament dels experts, millor podien resoldre una determinada problemàtica en el contínuum de la recerca.

En aquest sentit, el present capítol es subdivideix en tres apartats, per tal de fer més comprensible el procés metodològic desenvolupat, especificant en cadascun d'ells quina ha estat la metodologia escollida per fer avançar la investigació:

- 5.1. Mostra.
- 5.2. Instruments.
- 5.3. Procediment.

## **5.1. MOSTRA.**

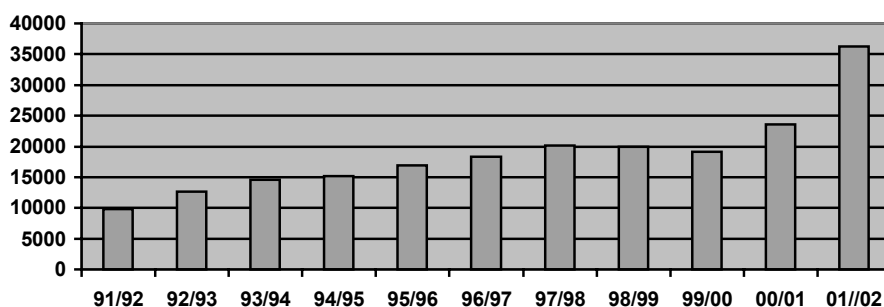
Determinar la mostra per a l'aplicació de la proposta taxonòmica en el cas d'estudi plantejat, porta implícit a priori conèixer quina és la situació de la presència d'alumnat estranger dins del sistema educatiu de Catalunya.

L'arribada d'alumnes estrangers a les escoles i instituts catalans segueix un creixement sostingut i lineal durant el darrer decenni, tal i com ho mostra el proper gràfic que orienta sobre l'evolució d'aquesta matrícula.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> El gràfic és d'elaboració pròpia a partir de dades extretes de diverses fonts de consulta. Veure al respecte: DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT (1999) "L'escolarització d'alumnat estranger" a BIEC. Butlletí informatiu de l'Ensenyament a Catalunya, (18), gener, pp.11-13. També: MONTÓN, M.J.; (2003) *La integració de l'alumnat immigrant al centre escolar. Orientacions, propostes i experiències*. Barcelona. Graó. O consultar: FUNDACIÓ "LA CAIXA" (2002) *Immigració*,

### GRÀFIC 1. EVOLUCIÓ DE LA MATRÍCULA ALUMNAT ESTRANGER.



Per tal d'acotar la selecció de la mostra en el cas d'aplicació que es planteja, ha semblat escaient en primer lloc, limitar-la en base al temps de presència de l'alumnat estranger en el sistema educatiu de Catalunya, prenent com a referència temporal tres cursos escolars consecutius, els cursos 1999-00; 2000-01 i 2001-02.

La seva procedència però, és força diversa, per la qual cosa també s'ha considerat convenient, en segon lloc, centrar exclusivament el camp d'estudi, a aquells països dels quals provenen un nombre significatiu d'alumnes, analitzant per efectuar la tria, les dades obtingudes a través del Servei d'Estadística i Documentació del Departament d'Ensenyament.<sup>2</sup>

Si hom es ceneix únicament a l'alumnat matriculat a l'Educació Infantil, Primària i Secundària,<sup>3</sup> que és on es concentra un volum més important d'alumnes

---

*escola i mercat de treball. Una radiografia actualitzada.* Col·lecció d'Estudis Socials de la Fundació "la Caixa", vol. 9. Barcelona. Fundació "la Caixa".

<sup>2</sup> S'agraeix en aquest sentit la informació estadística facilitada per Mariona Barba, Cap de la Secció de Documentació i Informació del Departament d'Ensenyament.

<sup>3</sup> De fet són els que romandran més temps en el propi sistema educatiu i per tant hi ha més temps per a una possible intervenció educativa. S'exclou per tant a l'alumnat de Batxillerat i dels Cicles Formatius.

estrangers,<sup>4</sup> les properes taules indiquen quins són els 10 països d'origen en els quals es concentra major nombre d'alumnat.<sup>5</sup>

**TAULA 1. PAÏSOS AMB MAJOR NÚMERO ALUMNAT. CURS 1999-2000.**

CURS ESCOLAR 1999-00			
Núm.	PAIS	Núm. Alumnat	% total a I, P, ESO
1	MARROC	8.152	47
2	PERÚ	706	4
3	REPÚBLICA DOMINICANA	697	4
4	GÀMBIA	524	3
5	COLÒMBIA	462	2'6
6	ARGENTINA	452	2'6
7	XINA	440	2'5
8	ALEMANYA	385	2'2
9	FRANÇA	335	1'9
10	EQUADOR	308	1'7
TOTAL		12.461	71'5

**TAULA 2. PAÏSOS AMB MAJOR NÚMERO ALUMNAT. CURS 2000-2001.**

CURS ESCOLAR 2000-01			
Núm.	PAIS	Núm. alumnat	% total a I, P, ESO
1	MARROC	9.397	44
2	COLÒMBIA	996	4'6

---

<sup>4</sup> En detall, en el curs 1999-00 representaven el 90'5% del total d'alumnat estranger matriculat a Catalunya, en el curs 2000-01 la xifra era d'un 90'3%, situant-se en el curs 2001-02 en el 91'6%.

<sup>5</sup> Les taules són d'elaboració pròpia a partir de les dades facilitades. Malgrat el gruix d'alumnat es concentra en l'Ensenyament Públic, es quantifiquen en conjunt, desestimant presentar-les segons estigui l'alumnat matriculat en centres educatius públics o privats. El volum d'alumnat estranger d'Infantil, Primària o Secundària que apleguen aquests països són, respectivament el 71'5% (curs 1999-00); el 73% (curs 2000-01); i el 70'6% (curs 69'6%), és a dir, gairebé constitueixen les ¾ parts del total d'alumnat matriculat en aquests nivells educatius.

Mètode.

3	EQUADOR	974	4'5
4	REPÚBLICA DOMINICANA	872	4'1
5	PERÚ	827	3'8
6	GÀMBIA	683	3'2
7	XINA	573	2'7
8	ARGENTINA	529	2'5
9	ALEMANYA	400	1'9
10	FRANÇA	376	1'7
TOTAL		15.627	73

**TAULA 3. PAÏSOS AMB MAJOR NÚMERO ALUMNAT. CURS 2001-2002.**

CURS ESCOLAR 2001-02			
Núm.	PAIS	Núm. alumnat	% total a I, P, ESO
1	MARROC	11.787	35'4
2	EQUADOR	3.342	10
3	COLÒMBIA	2.500	7'5
4	PERÚ	1.140	3'4
5	ARGENTINA	1.130	3'4
6	REPÚBLICA DOMINICANA	1.110	3'3
7	XINA	941	2'8
8	GÀMBIA	833	2'5
9	XILE	526	1'6
10	FRANÇA	227	0'7
TOTAL		23.536	70'6

Aquesta selecció abasta doncs a un total de 11 països, als quals caldrà sumar-hi també Catalunya, com a terra d'acollida d'aquest alumnat estranger. Si bé, pel fet que la xifra resulta massa elevada per la limitació temporal que representa elaborar un catàleg de jocs per a cadascun d'aquests països, i posteriorment establir les corresponents anàlisis i oportunes comparacions entre aquests, i atès que amb una mostra reduïda també és factible experimentar la possible efectivitat de l'aportació taxonòmica, de manera arbitrària s'han fixat a més, altres dos criteris per tal de seleccionar la mostra definitiva.

Un d'ells de fet, ja ha estat anunciat amb anterioritat, donat que si es cerca la presència d'alumnat que roman a Catalunya en els darrers tres cursos escolars,

caldrà extreure de la mostra els països de Xile i d'Alemanya, els quals només tenen presència d'alumnat en un curs o dos cursos respectivament, donat que en la resta no figuren com a països entre els deu primers de major presència.

L'altre criteri, és que el percentatge d'alumnat matriculat sigui equivalent o superior a un 2'5% per a cada curs escolar, i que la mitjana de la seva presència sigui superior durant els tres cursos escolars al 3%, considerant ambdós percentatges respecte el total d'alumnat matriculat a Infantil, Primària o Secundària.

Al aplicar ambdós criteris mencionats, el resultat dels països escollits per establir el camp d'estudi, queda recollit en la següent taula.<sup>6</sup>

**TAULA 4. PAÏSOS SELECCIONATS EN FUNCIO DELS CRITERIS.**

País	% Curs 99-00	% Curs 00-01	% Curs 01-02	% Mitjana
ARGENTINA	2'6	2'5	3'4	<b>2'8</b>
<b>COLÒMBIA</b>	2'6	4'6	7'5	4'9
EQUADOR	<b>1'7</b>	4'5	10	5'4
FRANÇA	<b>1'9</b>	<b>1'9</b>	<b>0'7</b>	<b>1'5</b>
GÀMBIA	3	3'2	2'5	<b>2'9</b>
<b>MARROC</b>	47	44	35'4	42'1
<b>PERÚ</b>	4	3'8	3'4	3'7
<b>REP. DOMINICANA</b>	4	4'1	3'3	3'8
XINA	2'5	2'7	2'8	<b>2'6</b>

---

<sup>6</sup> S'indica amb negreta els països seleccionats, alhora que també es mostra amb negreta els percentatges que no concorden amb els criteris establerts i que per tant obliguen a desestimar el país als quals els hi correspon.

Per tant, la selecció de la mostra queda conformada pels següents quatre països, als quals com suara s'ha esmentat, s'hi afegeix Catalunya, com a territori d'acollida: Colòmbia, Marroc, Perú i República Dominicana.

## **5.2. INSTRUMENTS.**

La proposta taxonòmica s'aplica a un total de 547 jocs que han estat localitzats en cadascun dels països suara esmentats: Colòmbia, Marroc, Perú i República Dominicana, a més a més de Catalunya.

Per determinar aquests instruments ha estat precís però, realitzar tota una feixuga i llarga tasca. No ha estat possible partir d'entrada d'uns reculls de jocs que fossin idonis per al propòsit investigador. Ha estat ineludible elaborar un catàleg de jocs per a cadascun dels indrets seleccionats en la mostra.

Per tant, abans de conèixer els jocs en els quals s'aplica el model "COMET", és imprescindible abordar diverses qüestions d'índole metodològica per tal que es copsi la magnitud de la comesa efectuada, com a pas previ a la configuració d'un catàleg de jocs per a cadascun dels països escollits.

### **5.2.1. Consideracions prèvies a l'elaboració dels catàlegs.**

Entre les qüestions que s'han tingut en compte abans de procedir a confeccionar els catàlegs de jocs destaquen les següents:

- A) Recerca d'informació i fonts de consulta.
- B) Limitacions en la recerca d'informació i fonts de consulta.
- C) Criteris d'inclusió i exclusió.
- D) Presentació i contingut dels catàlegs de jocs.

## **A) Recerca d'informació i fonts de consulta.**

És evident que no hi ha massa dificultats per obtenir informació respecte els jocs practicats a Catalunya, a la resta de l'Estat espanyol o a bona part dels països europeus. De major dificultat es presenta aconseguir-la de determinades zones geogràfiques del planeta, doncs només a través d'una acurada, profunda i permanent recerca es poden obtenir, si bé és obvi que una recerca no es tradueix directament en resultats.

És important establir amb claredat quines són les línies de recerca. Sovint és poc el profit directe que se'n treu de la investigació, malgrat els costos econòmics i despeses en temps. No obstant, s'ha de considerar que a l'investigador no li ha d'importar només el producte obtingut, sinó també la tasca processual que efectua per tal d'aconseguir-ho.

S'ha d'assenyalar que la recerca d'informació no s'ha circumscrit de manera exclusiva als països que han acabat triant-se per realitzar la proposta taxonòmica, sinó que aquesta s'ha estès a qualsevol dels països d'arreu del món.<sup>7</sup>

Al marge però de considerar l'extensió de la recerca, fora convenient precisar quins han estat els procediments seleccionats per obtenir informació. En total han estat set les estratègies establertes a través de les quals es cercava documentació escrita o visual:

- 1) Ambaixades i Consolats d'Espanya arreu del món.

S'adreçaren un total de 56 cartes postals a diferents Ambaixadors i Cònsols d'Espanya, sol·licitant-los-hi llur col·laboració per obtenir materials o adreces de

---

<sup>7</sup> Això ha estat possible mercès a l'obtenció d'una llicència retribuïda facilitada pel Departament d'Ensenyament durant la totalitat del curs acadèmic 2000-01, durant la qual s'efectuà una *Recerca de jocs motors tradicionals a Catalunya i arreu del món*, i que constitueix sens dubte una de les bases en les quals es fonamenta aquesta tesi doctoral.



contacte relacionades amb el joc tradicional i popular del país en el qual ostenten la seva representació diplomàtica.

S'obtingué la resposta de 15 Ambaixadors o Cònsols, la qual cosa representa gairebé un 27% d'índex de resposta. Aquestes foren però força variades. En alguns casos proporcionaven adreces de contacte, en altres facilitaven materials o bibliografia. Entre els països dels quals s'obtingué resposta i que són d'interès per a l'estudi, destaquen Marroc i Perú.

- 2) Consolats de diversos països d'arreu del món que tenen representació a Barcelona.

Es lliuraren 76 cartes als Cònsols de diversos països sol·licitant materials, adreces de contacte o relacions bibliogràfiques de jocs tradicionals i populars. Un total de 20 representants de llur país a Barcelona contestaren, situant-se l'índex de resposta en un 26 %, xifra similar a l'anterior. Amb aquesta manera de procedir, arribà informació de la República Dominicana, per citar només aquells països dels quals calia confegir un catàleg de jocs.

- 3) Mostra aleatòria d'Escoles Associades de la Unesco de diferents països.

Foren lliurades dues cartes a dos centres educatius d'educació infantil, primària o secundària, escollits a l'atzar, sol·licitant un intercanvi de jocs tradicionals, a un total de 48 països, és a dir es van trametre 96 cartes postals. Segons la llengua colonial del país en qüestió, se'ls hi envià en castellà, francès o anglès, una fitxa en la que es descrivien un parell de jocs tradicionals de Catalunya, demanant que trametessin alguns dels seus jocs tradicionals.

Malauradament només 5 centres educatius contestaren lliurant materials, la qual cosa representa un índex de resposta d'un 5%. És de destacar els països dels quals van provenir les respostes: Burkina Faso, Cuba, Nova Zelanda,

Paraguai i Vietnam. Llevat de Nova Zelanda no poden considerar-se països que els hi sobrin els recursos, per la qual cosa les seves respostes foren molt benvingudes per l'investigador.

- 4) Mostra aleatòria de Representants Oficials de la Unesco de diferents països.

Es van trametre 53 cartes a diversos Representants de la Unesco, que en la majoria de casos coincidien amb el càrrec de Ministre o Secretari General d'Educació del país en qüestió, sol·licitant col·laboració en la recerca de jocs tradicionals i populars del seu territori. El total de respostes foren 6, situant-se l'índex en un migrat 11%. És un clar indicador de la nul·la preocupació oficial per part dels que ostenten càrrecs de màxima responsabilitat en l'administració de l'estat, pel que fa a difondre el joc popular i tradicional. També en aquest cas, són significatius els països dels quals s'obtingué resposta: Colòmbia, Filipines, Índia, Sri-Lanka, Tailàndia, i Tunísia.

Si es valora en conjunt el procediment d'obtenir informació a través de demanar-la mitjançant correu postal, els resultats són força decebedors donat que, trameses un total de 281 cartes, només se n'han rebut 45, la qual cosa equival a un 16% de respostes.

Des de la vessant de l'anàlisi qualitativa val a dir que en alguns casos s'han obtingut útils materials i algunes adreces d'interès, però la tasca desenvolupada i la despesa econòmica que requereix aquest procediment, no es correspon amb els fruits recollits.

- 5) Cerca d'Institucions i Entitats d'àmbit nacional i internacional dedicades a l'estudi del joc.

Es tractava de confeccionar un banc d'organismes, institucions i entitats que vetllen pel patrimoni lúdic tradicional i alhora obtenir la màxima informació de la seva tasca. A través d'adreces facilitades i d'Internet es procurà establir-hi contacte.

Malgrat no era el propòsit d'aquesta recerca, ha semblat pertinent aprofitar tota la informació obtinguda en l'estudi del joc tradicional i popular, per confeccionar un banc d'adreces de contacte entorn a aquesta manifestació del joc, incorporant-hi totes aquelles institucions i entitats de les quals s'ha tingut coneixement de la seva tasca, ja siguin d'àmbit local, nacional o internacional.

#### 6) Localització en Biblioteques i Centres de documentació.

Es va procedir a cercar bibliografia tant manualment i en línia, com a través de recursos electrònics (CD-ROM), efectuant el buidatge d'una considerable informació de repertoris bibliogràfics de tot tipus: bibliografies, bases de dades bibliogràfiques, catàlegs de grans biblioteques, catàlegs col·lectius, bibliografies de tesis, bibliografies especialitzades, articles de revistes, o bibliografies de "literatura grisa" (actes de congressos).

En primera instància foren seleccionades les Biblioteques i Centres de Documentació que podrien tenir informació respecte a la temàtica objecte d'estudi, iniciant la recerca per les més properes a l'investigador, les situades a la ciutat de Barcelona. En concret es procedí a buidar materials dels següents centres, els quals estan relacionats per ordre alfabètic:

Associació Cultural Hispano-Japonesa  
Biblioteca Artur Martorell  
Biblioteca de Catalunya  
Biblioteca de l'Esport  
Biblioteca de l'INEFC-Barcelona  
Biblioteca de l'Institut Alemany de Barcelona

Biblioteca de l'Institut d'Estudis Nord-Americans  
Biblioteca de l'Institut Français de Barcelona  
Biblioteca de l'Instituto Italiano di Cultura di Barcelona  
Biblioteca del Museu Etnològic  
Biblioteca de la Universitat de Barcelona  
Biblioteca de the British Council-Institut Britànic  
Centre d'Estudis Africans  
Centre d'Estudis de la Cultura Xinesa.  
Fundació Promoció de la Cultura Catalano-Rusa  
Institut d'Estudis del Pròxim Orient  
Llibreria de la Diputació de Barcelona<sup>8</sup>

A través de la responsable de la Biblioteca de l'INEF de Madrid, es consultà el seu fons bibliogràfic, així com des de les Biblioteques de la UB i la de Catalunya s'accedí als seus catàlegs en línia, als catàlegs d'altres biblioteques nacionals i internacionals, i a Bases de dades en CD-Rom o consultables en línia, entre les quals destacarien les següents:

- Bases de Dades:

Base de datos ISBN  
Educations Library  
MLA Bibliography 1963-1990  
Sport Discus  
Tesis doctorales (TESEO)  
The ERIC Database

- Catàlegs de Biblioteques nacionals:

---

<sup>8</sup> El personal de la Llibreria de la Diputació de Barcelona, a petició de l'interessat, buidà el catàleg del fons de les publicacions d'organismes oficials (Ajuntaments i Diputacions) de l'Estat espanyol.

Catàleg Col·lectiu de la Red de Bibliotecas Universitarias  
Catàleg Col·lectiu del Patrimoni Bibliogràfic de Catalunya  
Catàleg del CCUC (Catàleg Col·lectiu de les Universitats Catalanes)  
Catàleg dels fons Modern i antic de la UB  
Catàleg del fons documental de les Biblioteques del CSIC  
Catàleg del Patrimoni Bibliogràfic de Catalunya  
Catàleg de la Xarxa de Biblioteques Populars (Diputació de Barcelona)  
Catálogo Colectivo del Patrimonio Bibliográfico Español (MEC)  
Catálogo de las Bibliotecas Públicas del Estado  
Rebiun

- Catàlegs de Biblioteques Europees:

Bibliothèque royale de Belgique  
British Library  
Catalogue collectif de France  
Gabriel (Catàlegs de les biblioteques nacionals europees)  
Gesamtkatalog GBV

- Metacercadors de Catàlegs de Biblioteques

Karlsruhe Catàleg Virtual

- Catàlegs de Biblioteques d'Amèrica, Àfrica, Àsia i Oceania.

Altres consorcis i catàlegs col·lectius  
Biblioteca Nacional de Xile  
Catàleg Col·lectiu de RENIB: Red Nacional de Información Bibliogràfica  
Catàleg on line Library of Congress

Directory of Union catalogues  
Galilei (Universitats del món)  
Nacsis Webcat Japó  
Renabies (Red Nacional de Bibliotecas de Educación Superior)  
Méxic  
The Center for Research Libraries (CRL)

Es tractava en definitiva d'emprar un altre recurs metodològic per obtenir la suficient informació que garantís l'elaboració de repertoris i materials relacionats amb el jocs. Cal fer constar però, la dificultat i lentitud pel que fa a l'obtenció de materials, així com assenyalar la despesa econòmica que comporta l'adquisició de materials, fotocòpies, publicacions. Ambdues qüestions han significat l'haver de posar límits a la recerca.<sup>9</sup>

La introducció progressiva de les referències bibliogràfiques en una base de dades específica, ha permès a l'investigador comptar amb una voluminosa bibliografia relacionada amb el joc tradicional i popular arreu del món que es recull en l'apart corresponent d'aquesta tesi.

#### 7) Recursos electrònics a la xarxa d'Internet.

Les noves tecnologies possibiliten l'obtenció d'abundant informació. Aquest procediment metodològic de cerca d'informació s'interrelaciona força amb els dos anteriors. A través d'adreces prèviament conegudes o bé de la seva cerca mitjançant la navegació per la xarxa, es buscà per un costat, augmentar el banc d'organismes, institucions i entitats relacionades amb el joc tradicional, i per l'altre costat, obtenir el màxim de jocs de diferents països. A més dels assenyalats en el

---

<sup>9</sup> Si bé s'ha de fer constar que l'investigador ha obtingut dos *Ajuts per a Tesis doctorals* atorgats per la Divisió V de la Universitat de Barcelona, durant el cursos 2001-02 i 2002-03, els quals han estat emprats íntegrament per a aquesta finalitat.

punt anterior s'empraren diversos buscadors nacionals i internacionals com a eines de cerca.

Les paraules claus introduïdes en el caixetí foren diverses, seleccionades en funció de l'idioma:

- Alemany: Traditionel Spiele
- Anglès: Traditional games, Children's games,
- Castellà: Juegos tradicionales, juegos populares, juegos infantiles.
- Català: Jocs tradicionals, Jocs infantils, Jocs populars.
- Francès: Jeux traditionnes, Jeux populaire, Jeux d'enfants
- Italià: Giochi tradizionali
- Portuguès: Jogos populares, jogos infantis, jogos tradicionais.

Els buscadors emprats foren els següents: altavista, arrakis, eresmas, google, lycos, navegalia, nestcape, starmedia, terra, wanadoo, yahoo. També es van fer servir motors de recerca a Europa, destacant per exemple, diabolos, euroferret i euroseek.

Un cop esmerçades al voltant d'unes 250 hores, dedicades a navegar per la xarxa, es pot afirmar que es disposa d'una petita base d'adreces, algunes de les quals contenen informació relativa a jocs tradicionals de diferents països, mentre que d'altres han servit per conèixer institucions i organismes dedicats a l'estudi i foment del joc tradicional.

## **B) Limitacions en la recerca d'informació i fonts de consulta.**

S'ha de fer constar que una de les principals limitacions de la recerca informativa efectuada és, sens dubte, la de no comptar amb fonts orals. És evident que les manifestacions lúdiques s'han tramés al llarg del temps mitjançant la tradició oral, de generació a generació. L'investigador en aquest sentit no ha disposat d'informants directes, ni ha efectuat entrevistes, així com tampoc ha realitzat altres tècniques etnogràfiques més pròpies d'un treball de camp.

El fet d'haver de disposar d'informació d'escenaris tant dispersos en l'espai geogràfic han desaconsellat l'ús d'aquesta metodologia, no descartant però la seva utilització en posteriors recerques.

També es podria haver recorregut al propi alumnat estranger matriculat en diversos centres educatius d'arreu de Catalunya per tal d'arreglar el màxim d'informació relativa a les seves pràctiques lúdiques a través de fitxes de registre, entrevistes o enquestes, però també la seva dispersió geogràfica han desaconsellat emprar aquest recurs.

Per alleugerir no obstant aquesta manca d'informació directa o de primera mà, cal fer constar que per a l'elaboració dels catàlegs de jocs, localitzats en els diferents països, s'ha disposat en exclusiva, d'aquelles font escrites que recorrien a fonts de primera mà. D'aquesta manera tota la documentació escrita o visual emprada per a la seva confecció és indirecta o de segona mà, tal i com es mostrarà al referir-se de manera específica a l'elaboració de cadascun dels catàlegs de jocs.

Una altra limitació a la qual l'investigador no ha pogut fer front és que precisament per tractar-se d'una tradició jugada, la qual flueix com s'ha esmentat de generació en generació de forma oral, i que per tant en moltes ocasions



aquesta no ha estat traspassada a altres medis de difusió, la informació només podria obtenir-se "in situ".

Es fa un incís per indicar que en moltes zones geogràfiques del planeta es corre el perill que es perdi bona part d'aquesta tradició, sobretot els diàlegs que acompanyen el gest i el moviment, les cantarelles, les expressions i lèxic relacionat amb un determinat joc, el context amb el qual es desenvolupa, o bé els materials amb què han estat fabricats els estris que acompanyen els jocs.

Malgrat hi ha algunes iniciatives que contrarresten aquesta situació, mencionades en la introducció, val a dir que escàs és l'interès que desperta aquest tipus de manifestació cultural entre organismes nacionals o internacionals encarregats entre altres coses de la seva defensa.

També convé assenyalar que sovint ha resultat inaccessible obtenir els materials, malgrat aquests estiguessin localitzats. Les maneres d'intentar obtenir-los han estat força variades: peticions per carta, correu electrònic, via telefònica, fax, préstec bibliotecari o interbibliotecari, llibreries especialitzades, distribuïdores internacionals, compra a través d'Internet, ... són una mostra d'allò que ha calgut fer per intentar aconseguir-los. En alguns casos els resultats han estat satisfactoris, en molts d'altres no.

Per acabar, s'hauria de fer menció d'una darrera, però no menys important limitació que posa fre a la recerca. La llengua en la qual les publicacions estan escrites dificulta força també el treball d'investigació, doncs donades les limitacions idiomàtiques de l'investigador, és precís localitzar alguna persona que tradueixi els jocs ressenyats, sense descuidar cap dels aspectes de la seva estructura interna, així com del context en el qual són aquests practicats.

### **C) Criteris d'inclusió i exclusió.**

Qualsevol joc o forma jugada<sup>10</sup> obtinguts a través de les diverses fonts consultades, la majoria d'elles consistents en repertoris o reculls de jocs, han estat seleccionats. Si bé pel fet d'haver exclòs alguns d'aquests pels motius que més endavant s'exposen, l'investigador ha elaborat de manera específica uns determinats catàlegs que contenen només els jocs seleccionats de les diverses fonts consultades. Quan es faci referència concreta a cadascun dels catàlegs, s'indicaran quins jocs han estat inclosos i exclosos, determinant en el darrer cas el motiu de la seva exclusió.

La denominació amb la qual figuren en el catàleg no és altra que la trobada en la confrontació de les fonts consultades. Força dels jocs presentats gaudeixen d'una llarga temporalitat i d'una àmplia territorialitat espacial, essent jugats des de fa molts segles en una multiplicitat de cultures, països i regions. Aquest fet és la causa per la qual són coneguts amb innumerables, per a no dir, infinites denominacions. Només cal pensar en un determinat joc, per constatar com en localitats o entorns força propers entre ells és de fet anomenat de maneres diverses.

Moltes vegades el nom guarda una estreta relació amb la dinàmica que genera i potser sigui un complement informatiu per saber com s'hi juga, a quin lloc, amb quins materials, o quin és el seu origen. En altres ocasions es tracta de paraules inventades, que mostren la fantasia, imaginació i creativitat de la cultura infantil, i poden considerar-se, conjuntament amb les expressions verbals, com una contribució al ric i fecund lèxic que acompanyen al gest i a l'acció lúdica.

---

<sup>10</sup> Les formes jugades representen estructures senzilles de joc, amb una baixa o escassa codificació. Aquestes són presents en un elevat número de cultures, relacionades sovint amb pràctiques lligades a la defensa del territori, a l'àmbit laboral, o que tracten de posar en evidència quins són els jugadors més destres o que mostren una major habilitat respecte a d'altres.

Malgrat els jocs ressenyats són circumscrits a un país en concret, això no vol dir que es tracti del joc nacional, o que gaudeixi d'una extraordinària popularitat la seva pràctica, ni que aquest no sigui conegut en altres latituds. Encara hi ha menys motius per afirmar amb seguretat que és originari d'aquest país. Seria massa arriscat suposar que es tracta d'un joc autòcton. Si en canvi, es pot garantir que no es tracta del joc nacional, conegut i practicat per a tothom, és senzillament un joc, recollit a través de la recerca d'informació i que pot considerar-se un més a afegir al patrimoni lúdic mundial, perquè de bon segur mancaran a l'investigador massa elements per precisar-ne la seva implantació i establir amb més o menys rigor científic la seva crònica històrica.

Una vegada exposades les consideracions que acompanyen els criteris de selecció, arriba el moment de precisar quin són els motius pels quals un determinat joc queda exclòs i per tant, no entra a formar part del catàleg que elabora el propi investigador. Dos són bàsicament els criteris d'exclusió.

Pel que respecte el primer criteri, que fet i fet és el més important, s'ha de precisar que qualsevol dels jocs seleccionats ha de pertànyer a l'esfera de la conducta motriu. Són vàlids tots aquells jocs que en un sincretisme lúdic, posen el seu accent en el component motor, malgrat es fongui en la corporeïtat, gest, acció i text.

Es desestimen doncs, tots aquells jocs en els quals l'acció motriu no hi és present, com és el cas, per exemple, dels jocs de taula i de tauler, o aquells altres en els quals hi ha un predomini exclusiu del llenguatge verbal (endevinalles, dites, embarbussaments), matemàtic (càlcul mental, lògica, probabilitats) o musicals (cantarelles, fórmules rítmiques, rondes, danses, balls, cançons eliminatòries).

També assenyalar que no han estat contemplats tots aquells jocs considerats de la primera infància (jocs de dits, de picar de mans, moixaines, jocs d'enganyar, jocs falders i de mainadera,...), perquè sovint el moviment és escàs i

és més aviat l'adult qui juga amb l'infant. Òbviament amb aquesta argumentació no es vol restar importància a aquest tipus de jocs, sinó senzillament explicitar la no inclusió en els catàlegs.

El segon criteri que provoca la immediata exclusió d'un determinat joc, per formar part de qualsevol catàleg, és que aquest mateix joc ja consti integrat en aquest, encara que pertanyi a un repertori obtingut d'una altra font d'informació o malgrat es presenti amb un altre nom. En aquest sentit, l'investigador ha anat amb molta cura de no duplicar un mateix joc en el catàleg.

Per últim, referir-se també, que no han estat considerades manifestacions lúdiques totes aquelles accions que són més aviat un simple entreteniment o distracció, i que fins i tot en ocasions es consideren bromes de mal gust, innocentades, burles, malifetes, o bé accions aparellades a càstigs corporals.<sup>11</sup>

Fer constar també que òbviament un altre motiu d'exclusió d'un joc, ha estat quan l'escassa informació sobre el seu desenvolupament, no ha permès determinar amb exactitud com s'hi juga.

---

<sup>11</sup> Malgrat aquest criteri, no tingui en consideració l'etimologia de la paraula joc, doncs en llatí, tant si hom fa referència a l'arrel iocus (jocus), com a ludus, ludere, d'on deriva lusus, un dels seus significats és precisament el de burla i broma. També com indica Petrovski (1887), que fou qui primer va realitzar una descripció sistemàtica dels jocs infantils a Rússia, "*per als grecs antics, la locució joc significava les accions pròpies dels nens i expressava principalment allò que, en nosaltres es denomina fer criaturades. Entre els hebreus, la paraula joc corresponia al concepte de broma i risa*". Citat a: ELKONIN, D.B.; (1980) *Op. cit.*, pp. 17-18.

## **D) Presentació i contingut dels catàlegs de jocs.**

Després de determinar els requisits que han permès plantejar les bases metodològiques per a l'elaboració dels catàlegs, és el torn d'explicar amb detall com s'han confegit cadascun d'ells, establint una sèrie d'apartats per fer més entenedora aquesta elaboració:

- 1) Característiques bàsiques.
- 2) Font de consulta.
- 3) Dades numèriques.
- 4) Relació dels jocs exclosos i motiu.
- 5) Relació nominal dels jocs inclosos.

En el cas que un catàleg estigui elaborat mitjançant més d'una font de consulta, després d'explicitades les característiques generals, s'exposa cada font de consulta emprada i, dins d'aquesta es fa menció de la resta dels apartats suara esmentats.

La manera de donar a conèixer els catàlegs serà la de presentar-los seguint l'ordre alfabètic del nom del país. En darrer lloc, l'apartat es tanca amb un resum informatiu que aplega diverses dades numèriques, amb la finalitat de tenir una visió conjunta dels catàlegs.

### **5.2.2. El catàleg de jocs localitzats a Catalunya.**

#### **1.- Característiques bàsiques:**

Pel que fa al repertori localitzat a Catalunya són diverses i abundants les obres que podrien haver estat considerades per constituir el catàleg de jocs. Ha semblat oportú triar però, un autor prou coneixedor de les manifestacions lúdiques

catalanes com és el cas d'en Joan Amades. A diferència d'altres catàlegs de l'estudi que s'han confegit mercès a diverses fonts d'informació que provenen de diversos autors, arrel que el folklorista català condensa en un únic volum tot el seu saber recollit després de quaranta anys de vocacional dedicació, ha semblat innecessari haver de recórrer a altres fonts addicionals d'informació.

Essent coneixedor d'altres obres del propi autor, així com d'altres que també s'han ocupat d'estudiar el joc a Catalunya, aquesta obra permet conèixer amb escreix el patrimoni lúdic català.

Quan a l'any 1959 moria Joan Amades, estava ultimant aquesta publicació dedicada al *Folklore de Catalunya*, la qual portava per títol *Costums i Creences*. Es tractava d'un tercer volum que complementava dos volums anteriors: *Rondallística* i *Cançons*.

Deu anys més tard, es veuria publicada per primer cop, fruit de la tasca d'ordenació i revisió de l'obra per part de Consol Mallofré.

Han estat exclosos únicament aquells jocs que no són objecte d'atenció en aquest estudi, així com tots aquells que ja hi apareixen i l'autor els anomena amb un altre nom, sense diferir-ne però el seu desenvolupament.

En total el catàleg està constituït per un total de 210 jocs. A continuació es detallen les referències bibliogràfiques de l'obra esmentada, i s'especifica en dos llistats quins són els títols dels jocs que han estat inclosos o bé exclosos, especificant-ne en aquest darrer cas el motiu.

2.- Font de consulta:

AMADES, J.; (1980) <i>Folklore de Catalunya. Costums i Creences. Vol. 3.</i> Barcelona. Selecta.
---

3.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
305	95	210

4.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Ralet	(moixaina)
Inflar	(moixaina)
Bufar	(moixaina)
Arri burriquet	(moixaina)
Campanes, Les	(moixaina)
Quan el pare no té pà	(moixaina)
Santa Maria	(moixaina)
Sac de crostes	(moixaina)
Nyigo-nyigo	(moixaina)
Marieta	(moixaina)
Avi vell	(moixaina)
Ruquet, El	(broma)
Gall i el Pobre, El	(llenguatge)
Miranius	(llenguatge)
On són les monges	(moixaina)
Mare de Déu de Passanant	(llenguatge)
Lluna, la Pruna, La	(dansa)
Cançons eliminatives	(cançons eliminatives)
Pic pic paradit	(joc dits per aprendre a comptar)
Frare	(joc dits per aprendre a comptar)
Ara hi són ara no hi són	(joc dits per aprendre a comptar)
Olles, olles de vimblanc	(Ball rodó mimat)
Quan la mare de l'amor venia	(Ball rodó)
Llanterna sota la terra, La	(Ball rodó)
Coqueta de sucre	(Ball)
Ball de les Casseroles	(Ball)
Sipitrot	(Ball)
Xúmbala	(Dansa)
Ballet de Sant Corneli	(Ball)
Quatre sembradors, Els	(Ball)
Canionets a amagar	(igual a Conillets a amagar)
A pico	(igual a Fet i amagar)
A faltat	(igual a Fet i amagar)
A mostrig	(igual a Fet i amagar)
A catarroja	(igual a Fet i amagar)
Llufa, La	(igual a Cuit a córrer)

Fet travessat	(igual a Trencafils)
Cuit trencat	(igual a Cuit de colla)
Cuit a l'ajuda	(igual a Cuit de córrer)
Cuit a denteta	(igual a Cuit a córrer)
Cuit i a l'olla	(igual a Cuit a córrer)
Cuit a la sàvia	(igual a Cuit a córrer)
A reneç d'agafetar	(igual a Cuit a córrer)
Mare boja	(igual a Cuit a córrer)
Al follet	(igual a Cuit a córrer)
Rata, La	(igual a Cuit a córrer)
A grupal	(igual a Cuit a córrer)
A remitiu	(igual a Riscats)
A ferro	(igual a Lladres i Serenos)
Jo em rento bugada	(igual a Culleretes)
A cavall salt	(igual a Cavall fort)
Quart i muntar el rei	(broma)
Rebenta sàpols	(broma-càstig)
Conversa del rei moro, La	(llenguatge)
País d'oros	(igual a S.J. de les Cadenelles)
Veta, La	(broma)
Passa truano	(igual a Vora de la mar, A)
Llop cerver, El	(igual a Serp, La)
Gallina blanca, La	(igual a Gallina Ponicana, La)
Peuet de Sant Bernat	(igual a Gallina Ponicana, La)
A pessigo l'amigo	(igual a Gallina Ponicana, La)
Rodes	(igual a Mans a la Cartutxera)
A taonar pobres	(igual a Espardanyeta)
Ampolleta	(igual a Gat i la Rata, El)
A la mare congre	(igual a Sota sota cambra)
Punyet, punyet	(igual a Què toc, què toc)
Oli d'argent	(igual a Què toc, què toc)
Malalt, El	(llenguatge)
Disbarats	(llenguatge)
Pare carbasser	(llenguatge)
Barco, El	(llenguatge)
Vendre sants	(entreteniment)
Ocells, Els	(llenguatge)
Soldadet, El	(llenguatge)
Rei mana, El	(entreteniment)
Ossos, Els	(entreteniment)
Tira, moixell	(igual a Ganxet)
Trompitxol, El	(manca desenvolupament joc)
A gorres	(manca desenvolupament joc)
A randes	(manca desenvolupament joc)
Dos lladres i cinc vaques, Els	(entreteniment, joc de mans)
Esclops de Déu, Els	(joc rítmic de taula)
Cucut de platja, El	(igual a Puput, La)
A tirar pinyols	(entreteniment, malifeta)
A teís	(igual a A L'Encordat)
Al lleó	(igual a A L'Encordat)
A matar agulla	(joc de taula)
A la bufada	(igual a A La terreta)
A les dotze pedretes	(entreteniment)
A les agulles colgades	(igual a A La terreta)
A Cara o Creu	(igual a A La Llançada)
Cel o infern	(igual a L'Eixarranca)



Ratinyola, La  
Marro o quadret

(igual a L'Eixarranca)  
(entreteniment)

5.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

A pollets  
Al tren  
Tres tombs  
Refilando  
Pà i peix  
Ganxet  
Roda moliner  
A ratlleta  
Closques d'ou, Les  
A parells i senars  
Cara o creu  
A la morra  
Al peuet  
A palletes  
A clucar, o cluar  
A pedreta, o pedrolí  
A pa i vi  
A salta-recs  
Peu coixet  
Pim pam conillam  
Pico planlo  
Carabasseta de Paulí  
A la vinagreta  
Conillets a amagar  
Corretgeta a amagar  
Pistrac  
Fet a amagar  
Cuit a córrer  
Pobres descuidats  
Fet a la galindaina  
Runyé  
Trencafils  
Cuit de Sant Pere  
Cuit de colla  
Cuit a qui toca  
Cuit a la fusta, a la pedra, la ferro  
Cuit a l'ós  
A Santiga  
Rom, romerí  
Pesta, La  
A plantats  
Cuca ronyosa, La  
Lladres i Serenos  
A bòmbit  
A riscats

A sotana  
A culleretes  
A amagar esqueses  
Quatre cantons o pilars  
A cavall fort  
Óssos, Els  
A ratlla  
Saltar i parar  
A arrencar cebes  
Estirar la corda  
Cintetes  
Sant Joan de les Canadelles  
Jove de munt, jove d'avall  
Gerres, Les  
Pare ermità, El  
Bandera, La  
Mare balena, La  
Cucarantela, La  
Sedasset, El  
Furtar roba  
Plat del rei moro, El  
Carbasses, Les  
A la vora de la mar  
A la serp  
Serp, La  
Lluneta, La  
Sol i la Lluna, La  
Robar galls  
Llebre, La  
Llopet, El  
Ós, L'  
Esparver, L'  
Isards, Els  
Sardinal, El  
Gallina ponicana, La  
Espardenyeta de la ning-ning  
Sabateta la cus, cus  
Relotge, El  
Joc del rellotge  
Mans a la cartuxera  
Espardenyeta  
Gat i la Rata, El  
Mare i filla  
Pilars  
Puput, La  
A l'acluc  
Gallina cega, La  
Escarabat bum-bum, El  
Sota sota cambra  
Què toc, què toc  
Camiseta del Jesuset  
Anell picapedrell, L'  
Peixos, Els  
Músics, Els  
A toc  
A pam i toc

A l'ouet  
A la ratlleta  
A rutilleta  
Als ouets  
A la rodona  
A la rajada  
A tirar contra una  
A paret  
A peces  
A carrat  
A flendit  
Al castellet  
A tirar a la peça  
A terna  
A rotllo  
Avançar lloc  
A doble rodona  
A la creu  
A la timbada  
A rei  
A matar rei  
Al quadro  
Bòlit  
Estel, L'  
A saco  
A la rodona  
A geps  
A cavalls i cavallers  
A conillets i caçadors  
A somereta, truca o cotí  
Tit a mi  
A la pedreta  
A la bandera  
A la crestai  
Al trujot  
Joc de pedretes  
Gatet mixet  
Sembeques  
Un, dos, tres  
A matar palet  
Joc de castells  
Quatre pedres, Les  
Bitlleta de Sant Joan, La  
Dotze pedres, Les  
Estre a terra, L'  
Estre d'a peu, L'  
Dineret de la Mare de Déu  
Infern, L'  
Osset, L'  
Ossets, Els  
Cassoleta, La  
A matar moros  
A la taula  
A la boca oberta  
A la ganingané  
Amagar pomes

A la pomereta  
Quieta, La  
Correguda, La  
Peu coixet, El  
Salt mortal, El  
Creu, La  
Catre, El  
Sopetes, Les  
Al dret  
Al revés  
Peus junts  
A peu coix  
Giravolta, La  
Passejada, La  
Al rellotge  
Dies de la setmana, Els  
Rosari, El  
Barqueta, La  
Salt de la cabra, El  
A la serp  
Reina de la mar, La  
Juli, El  
Saltar amb dues cordes  
A bones amigues  
A la serpeteta  
A l'alta i baixa  
A l'encordat  
La bona col  
A tocar corda  
Joc de gronxar-se  
Bressolet de la Mare de Déu  
Joc del cercol  
A serpeteta  
Estira i arronsa  
A bellugins  
A la barrisca  
A la terreta  
Al bosc  
A l'ungleta  
A sesta ballesta  
A caps i treves  
A cavaller en porta  
A la picamà  
A la barraqueta  
A la llançada  
A l'estre, canut o quirla  
El rotllo  
A montgrunyo  
A flèndit amb cartons  
A la barrisca tirada  
A la barrisca llançada  
L'Eixarranca

### **5.2.3. El catàleg de jocs localitzats a Colòmbia.**

#### 1.- Característiques bàsiques:

Aquest catàleg està compost per un total de 101 jocs, els quals han estat obtinguts a partir de consultar diverses fonts documentals, ja siguin aquestes escrites o bé videogràfiques.

La característica comuna a totes elles però, a l'igual que succeeix en els altres catàlegs, és que són repertoris elaborats per diversos autors a partir de la informació facilitada per diversos informants de diferents edats i procedències geogràfiques dins d'un mateix país. D'aquesta manera es reitera que, malgrat no acudir a fonts directes de primera mà per confeccionar els catàlegs, sí que es pot posar de manifest que s'empren fonts de segona mà. Alhora assenyalar que els autors consultats, en tots els casos, ressenyen de manera escrupulosa a cadascun dels informants que han facilitat algun tipus de joc.

En el cas dels jocs localitzats a Colòmbia, les fonts consultades han estat quatre. La primera de les fonts que ha servit per confeccionar el present catàleg és la d'Olga Lucía Jiménez. L'obra consultada és de la tercera edició, la primera va veure la llum l'any 1988. L'autora nascuda a Bogotà l'any 1956, és llicenciada en Pedagogia Musical per la Universitat Nacional de Colòmbia, i desenvolupa les seves tasques com a investigadora de rondes i jocs en el seu país des de 1975, havent rebut l'any 1984 el premi de l'Educador que atorgà la Secretaria de Educació del Districte Especial de Bogotà.

La recopilació d'Olga Lucía és rica en rondes, les quals venen acompanyades amb la corresponent partitura musical i una sinopsi amb les característiques rítmiques i melòdiques. No obstant moltes d'elles no formen part de l'objecte d'estudi, sembla oportú subratllar la important recerca de la lúdica

infantil tradicional realitzada per l'autora en la qual es recull de manera sincrètica el verb (paraula), el so (música) i el mim (expressió corporal).

És interessant incloure també l'explicació referida per l'autora respecte la gènesi de la ronda. Malgrat assenyala que el seu origen no està gens clar, planteja una versió en la qual s'afirma que *“prové de l'evolució d'una antiga cerimònia grega en la qual els <<derviches>> (encarregats d'impartir els coneixements de les arts i les ciències), reunien els seus deixebles formant un cercle i els feien girar imitant el moviment dels astres mentre rebien l'explicació corresponent. D'ésser certa aquesta versió, és gairebé impossible desxifrar la seva evolució fins que apareix de nou en les festes cortesanes del Medioevo, ja amb característiques de ball ben definides. Tampoc se sap amb certesa en quin moment la ronda deixà d'ésser només dansa per convertir-se en ball-cançó i més endavant en joc-cançó infantil, forma en la qual va ésser introduïda al continent americà pels missioners durant el període de la Colònia. No obstant, ben aviat aquestes cançons pateixen grans canvis per la rica influència dels ritmes existents, donant com a resultat la <<ronda folklòrica>>.”*<sup>12</sup>

La pedagoga colombiana inclou però, a més de les rondes, diversos jocs que provenen de la tradició popular tant de l'àmbit rural com del medi urbà, els quals foren rescatats per l'autora en el període comprés entre 1970 i 1987.

Pel que fa a la segona font consultada, es tracta d'un article de Juan de Dios Arias, gran coneixedor de la tradició de Santa Fé, com es fa palès quan l'autor, recopila tot un reguitzell de jocs, amb la finalitat de mostrar una part del repertori lúdic de les generacions passades i alhora proporcionar als erudits alguna documentació per a les seves investigacions científiques.

---

<sup>12</sup> LUCÍA JIMÉNEZ, O.; (1995) *Ronda que ronda la ronda. Juegos y cantos infantiles de Colombia*. Bogotá. Tres Culturas Editores, pg.14.

En la breu introducció que acompanya el conjunt de jocs presentats en l'article, l'autor descriu amb enyor els espais en els quals aquests eren practicats: “ *a les sales o en els passadissos de les antics casals, a la plaça del poble, en el pati de la casa principal de la hisenda i a la llum de la lluna*”. En aquests espais jugaven els petits mentre “*la gent gran s'entretenia en les visites o les tertúlies familiars*”.

Malgrat la descripció sembla reflectir les pràctiques lúdiques de la classe benestant, el propi autor ho nega expressament quan afirma: “*en una democràtica o innocent promiscuïtat es reunien fills de pobres i rics, sense excloure a les nenes quan la naturalesa del joc ho permetia, i es donava principi a les rondes, al xivarri bulliciós, a la dramatització ingènua de velles tornades, vingudes del fons dels temps...*”<sup>13</sup> Sigui com sigui, i al marge de consideracions relatives al context de les praxis lúdiques, la seva aportació és meritòria en quan la confecció d'aquest catàleg.

La tercera font consultada és de caràcter videogràfic i està constituïda per un total de 9 vídeos. Tots ells formen part d'un mateix programa produït pel Ministeri d'Educació Nacional conjuntament amb l'Institut Colombià de Benestar Familiar, anomenat “Programa de Educació Familiar per al Desenvolupament Infantil” (PEFADI). La seva recopilació ha estat elaborada pel Museu d'Arts i Tradicionals Populars de Bogotà, i si bé constitueixen cadascun d'ells un document independent que atresora diverses rondes, cants, i jocs tradicionals d'una determinada zona geogràfica de Colòmbia, la seva totalitat es pot considerar com una única obra documental, que representa sense equívocs un valuós i preuat compendi del patrimoni lúdic colombià.

A l'hora d'especificar cada font videogràfica es fa èmfasi en els detalls que acompanyen la seva producció.

---

<sup>13</sup> DE DIOS ARIAS, J.; (1952) “Juegos Infantiles. Restos de la Tradición Santaferreña” a *Revista de Folklore*. Bogotà, nº 1, pg. 111.

Per últim, la quarta obra ha estat objecte de consulta per a l'elaboració d'altres catàlegs. Hom fa referència a l'obra de Coluccio, la qual està composta per un total de 367 jocs. D'aquests, han estat seleccionats tots aquells que estaven registrats a Colòmbia, és a dir, 41 jocs, excloent-hi tots aquells que ja apareixien en altres repertoris o bé que no responien a les característiques que han d'acomplir per formar part del catàleg.

A continuació es fa referència a cadascuna de les fonts de consulta esmentades, indicant els jocs que han estat inclosos i exclosos. Els motius d'exclusió són especificats i, a l'igual que en la resta de catàlegs, es deuen bàsicament al fet que no són jocs objecte d'estudi o bé que ja han estat recollits en algun altre dels repertoris que configuren el catàleg, per la qual cosa, si no fos extret de la mostra es repetiria un mateix joc dues vegades, encara que hagués estat presentat amb un nom diferent.

2.- Font de consulta A:

- a) LUCÍA JIMÉNEZ, O.; (1995) *Ronda que ronda la ronda. Juegos y cantos infantiles de Colombia*. Bogotá. Tres Culturas Editores.

3.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
56	31	25



4.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Ronda de la luna	(ronda)
Carpintero, El	(ronda)
Chocolate, El	(ronda)
Habana, La	(ronda)
Sapito y Pon	(joc cantat)
Paloma, La	(ronda)
Tía Mónica, La	(ball dansat)
Monos, Los	(copla cantada)
Marisola, La	(ronda)
Lobo, El	(cançó infantil)
Baila que baila	(ronda)
Carbonerita, La	(ronda)
Pájara pinta, La	(ronda)
Corroscoscós	(idem a Sapo, El)
Barquero	(cançó dialogada)
Saporronó	(idem a Sapo, El)
Ola loca, La	(cançó)
Caballito de mar	(cançó)
Chiriguare	(cançó)
Pollos de mi cazuela, Los	(dansa, ball)
Puente esta quebrado, El	(idem a Mirón, mirón)
Arroz con leche	(ronda)
Gallito Lalá, El	(cançó mimada)
Esqueletos, Los	(cançó mimada)
Sardina, La	(joc verbal, llenguatge)
Super-amigos, Los	(idem a Cuerpo femenino, El)
Con la calle veinticuatro	(cançó eliminatòria)
Zapatito cochinito	(cançó eliminatòria)
Cocacola-Pepsicola	(cançó eliminatòria)
Un sapo cayó en un lago	(cançó eliminatòria)
En la calle de Pinocho	(cançó eliminatòria)

5.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM
Florón , El
Gavilán pollero
Mi compadre Mate Mate
Pajarito, El
Margarita, La
Vaca cachona, La
Mirón, mirón
Walfí Walfó

Vacaloca, La  
Sapo, El  
Trapichito  
Dónde va mi pobre caja  
Cartas y cartas  
Geuman y Chiqui  
Pepsi-Cola, La  
Cuando yo era baby  
Yo quiero ir a la China  
Yo tengo un novio que se llama Leo  
Erase un angelito  
María la Mexicana  
Rey de España, El  
A Pablo Pe  
Paloma, Una  
Cuerpo femenino, El  
Franci, firulay

6.- Font de consulta B:

b) DE DIOS ARIAS, J.; (1952) "Juegos Infantiles. Restos de la Tradición Santaferense" a *Revista de Folklore*. Bogotá, nº 1, pp. 111-127.

7.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
24	10	14

8.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLUSIÓ
Zancarrón	(idem a Sapo, El. Repertori Lucía Jiménez)
Redublín, redublán	(cançó infantil)
Doncella del Prado	(ronda infantil)

## Mètode.

---

Apurar una letra	(joc verbal-llenguatge)
Arroz de leche	(ronda infantil)
Comadre Juana de Dios	(cançó)
Pastores, Los	(cançó mimada)
Aguacerito, El	(ronda infantil)
Flor, verso y refrán	(joc verbal- llenguatge)
Juegos de palabras	(joc verbal- llenguatge)

## 9.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

### NOM

Pumpuñete  
Gato y el ratón, El  
Vendado, El  
Ciprián, Ciprián!  
Monigote, El  
Doña Ana y la criada  
Oso, El  
Pico, pico, melorico  
Angel y el diablo, El  
Lobo, El  
Perritos, Los  
Limonada, La  
Maluca, La  
Cabrito salí de mi huerta

10.- Font de consulta C1:

Fitxa tècnica Vídeo 1

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS NIÑOS DEL CHOCÓ.

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

El programa es proposa recollir i valorar algunes de les rondes, jocs, cants i balls tradicionals que durant generacions s'han practicat en el Chocó, com un exemple positiu i grat a seguir en cadascuna de les regions colombianes, davant la situació d'oblit i marginació que travessa en aquest moment la cultura tradicional de Colòmbia.

La regió del Chocó està caracteritzada per la ubicació d'importants jaciments d'or i platí que són el principal motor de l'economia d'una zona, que aprofita el sistema fluvial com a medi de transport. Els municipis estan localitzats a les ribes del riu, el qual es centre de vida, però també transmissor de malalties com el parasitisme o les relacionades amb les infeccions de la pell.

Actualment el Chocó és una de les regions que millor conserva i desenvolupa les seves tradicions culturals, degut al crònic aïllament al qual han

*Mètode.*

---

estat sotmesos els seus pobles, que els hi ha permès preservar la cultura popular pròpia de les diferents comunitats.

Les tradicions infantils del Departament del Chocó destaquen per la seva originalitat, per la seva capacitat de reflectir les tradicions i costums, per recrear de manera divertida la vida quotidiana i festiva, i per la seva gran expressivitat simbòlica, que es comuniquen a través del llenguatge, els gests i el moviment.

11.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
14	7	7

12.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Cruz Diablo	(idem a Gavilán Pollero. Repertori Lucía Jiménez)
Trapiche, El	(idem a Trapichito. Repertori Lucía Jiménez)
Negros del Choco	(joc dansat)
Cocorobé	(cançó infantil)
Palomento	(ronda infantil)
Congolita, La	(joc dansat)
Pilanderas, Las	(ball infantil)

13.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM
Trencito, El
Rasquiñita, La
Conga, La
Comadre la rana

Pisigaña  
Tortuguita, La  
Colita, La

14.- Font de consulta C2:

Fitxa tècnica Vídeo 2

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS LLANOS ORIENTALES (PRIMERA PARTE).

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

El programa fou possible gràcies a la col·laboració facilitada per les comunitats que van participar en el Departament del Meta i la Intendència de Arauca.

Es tracta d'un programa educatiu de caràcter documental que recull tradicions culturals infantils "llaneras" per a què els nens aprenguin una sèrie de jocs, cants i rondes que els hi ofereix la possibilitat de practicar activitats que tenen a veure amb les seves necessitats més immediates d'afecte, recreació i salut.

## Mètode.

---

La idea amb l'edició d'aquest vídeo és que aquest material pugui arribar i estar a l'abast de tots els interessats pel benestar dels nens colombians.

Malgrat sigui difícil parlar de tradicions infantils en aquesta regió degut als forts i continuats canvis motivats per la violència, colonització i explotació petrolíferes, aquest programa intenta presentar els esdeveniments que reuneixen i identifiquen als nens de la zona de los Llanos, al voltant del seu medi natural i social de vida, amb el ferm propòsit de valorar la importància que tenen les tradicions culturals en l'entreteniment i socialització que necessiten tots els nens.

Per acabar, aquesta breu presentació del contingut del vídeo, esmentar que la majoria de les tradicions infantils de la zona, són supervivències hispanes, indígenes i negres, si bé abunden les d'influència espanyola.

### 15.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
9	4	5

### 16- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIO
Araña Mona, La	(cançó infantil)
Redublín, redublán	(cançó infantil)
Gato y el ratón, El	(idem a Gato y el ratón, El. Repertori de Dios Arias)
Venao, venao	(idem a Cabrito salí de mi huerta. Repertori de Dios Arias)

17.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Corazón de la piña se va enrollando, El  
Candela, La  
Buey, El  
Pescao cao cao, El  
Patillas, Las

18.- Font de consulta C3:

Fitxa tècnica Vídeo 3

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS LLANOS ORIENTALES (SEGUNDA PARTE).

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

Aquest vídeo és una continuïtat de l'anterior que donat la seva llarga durada ha estat editat en dues parts.



Mètode.

---

19.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
9	6	3

20.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Esqueletos, Los	( cançó mimada)
Cantos de trabajo	(cançons de treball)
Pollos a mi cazuela	(ronda infantil)
Materi-rile-lo	(ronda infantil)
Reloj de Jerusalén, El	(ronda infantil)
Lobo, El	(idem Lobo, El. Repertori de Dios Arias)

21.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM
Zaranda, La
Quiriminduñe
Ton Toronjil

22.- Font de consulta C4:

Fitxa tècnica Vídeo 4

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS NIÑOS DE LA ZONA ANDINA COLOMBIANA  
(PRIMERA PARTE).

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

Aquest document audiovisual ha estat enregistrat mercès la col·laboració de les comunitats de Armenia, Pasto, Catambuco, La Cruz, El Guallo, Silvania, Fusa Gasuga, i Yarumal.

A l'igual que la resta, està dirigit a nens i pares, per tal de motivar la pràctica de cants, rondes i jocs tradicionals, per tal que no caiguin en l'oblit les tradicions d'aquestes comunitats.

Mètode.

---

23.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
10	4	6

24.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC

MOTIU EXCLOSIÓ

Gato y el ratón, El  
Margarita, La  
Patio de mi casa  
Contradanza

(idem a Gato y el ratón, El. Repertori de Dios Arias)  
(dansa)  
(ronda infantil)  
(dansa)

25.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Correita, La  
Candela, La  
Avispas, Las  
Tapitas, Las  
Mama Chuchumeca  
Bautizo de una niña, El

26.- Font de consulta C5:

Fitxa tècnica Vídeo 5

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS NIÑOS DE LA ZONA ANDINA COLOMBIANA  
(SEGUNDA PARTE).

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

Aquests document audiovisual és una continuació de l'anterior, i per tant segueix recollint la tradició lúdica conservada en les comunitats de Armenia, Pasto, Catambuco, La Cruz, El Guallo, Silvania, Fusa Gasuga, i Yarumal.

La intenció dels productors del programa continua essent com és obvi la mateixa, incentivar entre pares i educadors la pràctica de cants, rondes i jocs tradicionals, per tal que no s'extraviïn les tradicions d'aquestes comunitats.

Mètode.

---

27.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
11	3	8

28.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Don Matias	(ronda infantil)
Puente de Aviñón, El	(ronda infantil)
Gavilán, El	(idem a Gavilán Pollero. Repertori Lucía Jiménez)

29.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM
Asserín, Asserrán
Rey de Roma, El
Repollitos, Los
Golosa, La
Calle, La
Juego de pelota
¿Cuántos hijos vas a tener?
A las patillas

30.- Font de consulta C6:

Fitxa tècnica Vídeo 6

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS NIÑOS DEL LITORAL PACÍFICO COLOMBIANO  
(PRIMERA PARTE).

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

La zona del litoral pacífic colombià es caracteritza per ésser predominantment selvàtica, motiu per la qual les vies de comunicació són força escasses i per tant es fa costós establir-hi contacte. Aquest ha estat el motiu pel qual fou escollida pels descendents del continent africà per refugiar-s'hi, establint diversos *palenques* des dels quals oferirien una eficaç lluita i resistència contra el domini colonial espanyol.

La selva seria escollida com a escenari per desenvolupar-hi una vida *cimarrona* i furtiva, un espai on respirar llibertat als quatre vents, després d'alliberar-se de l'esclavatge al qual havien estat sotmesos en plantacions i hisendes sota el control de les autoritats de la colònia i de la metròpoli.

*Mètode.*

---

El territori és ric en mines d'or, però no per això la seva població ha estat exempta de portar una vida en condicions d'extrema pobresa i en la qual la màxima educativa ha estat "aprendre de la dura realitat".

Aquest document videogràfic pretén rescatar mostres de la memòria lúdica dels seus habitants, que han trobat sens dubte en el joc, un ferm company en el qual refugiar-se davant tanta adversitat.

31.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
10	10	0

32.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Mi niño precioso	(cançó infantil)
Periquito	(cançó infantil)
Poquito hermano	(cançó infantil)
Zunga la Mariana	(cançó infantil)
Lero, lero, la	(cançó infantil)
Granito de oro	(cançó infantil)
Tamales y arroz	(cançó infantil)
Juga de arrullo	(cançó infantil)
Ranitas, Las	(cançó infantil)
Buluca, La	(cançó infantil)

33.- Font de consulta C7:

Fitxa tècnica Vídeo 7

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS NIÑOS DEL LITORAL PACÍFICO COLOMBIANO  
(SEGUNDA PARTE).

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

Si bé l'anterior vídeo recollia únicament cançons, motiu pel qual ha estat exclòs en la seva integritat per confegir el catàleg, aquesta segona part, si que conté diversos jocs, entre els quals només un ha estat possible incloure en el catàleg de jocs localitzats a Colòmbia, tal i com es mostra a continuació.

34.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
7	6	1



Mètode.

---

35.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Sembra la caña	(ronda infantil)
Pan quemado, El	(idem a Perritos. Repertori de Dios de Arias)
Pájara pinta, La	(ronda infantil)
Buenos días mi señorío	(ronda infantil)
Cinco negritos, Los	(cançó infantil)
Ángel y el diablo, El	(idem a Ángel y el diablo, El. Repertori de Dios Arias)

36.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Al florón

37.- Font de consulta C8:

Fitxa tècnica Vídeo 8

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS NIÑOS DEL LITORAL ATLÀNTICO.  
(PRIMERA PARTE).

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

Tal com s'ha manifestat en altres comentaris introductoris, aquest material audiovisual pretén ser el més didàctic possible per a què nens, pares de família i mestres, puguin aprendre millor la dinàmica i sentit de cadascun dels jocs, cants i rondes que conté aquest programa elaborat pel Ministeri d'Educació Nacional i l'institut Colombià de Benestar Familiar, que en aquest cas recull les manifestacions tradicionals del litoral atlàntic.

La intenció és que el material arribi a tots les cases, escoles i centres comunitaris de la regió, per a què es motivi la pràctica d'aquestes i altres tradicions culturals, oferint així als nens i nenes més oportunitats de portar una vida més sana i feliç.

38.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
8	4	4

39.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÒ
Víbora del mar, La	(idem a Mirón, mirón. Repertori de Lucía Jiménez)
Jovita colorada, La	(ronda infantil)
Hilito, hilito de oro	(ronda infantil)
Pájaro pinto, El	(ronda infantil)

40.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM
Yuca, La
Cero contra tu cero

Mètode.

---

Llaga en el agua, La  
Ardillas, Las

41.- Font de consulta C9:

Fitxa tècnica Vídeo 9

Títol: RONDAS, CANTOS Y JUEGOS TRADICIONALES  
DE LOS NIÑOS DEL LITORAL ATLÀNTICO COLOMBIANO  
(SEGUNDA PARTE).

Realització: Pablo López.

Càmara: Héctor Villanueva

So: Orlando Gómez- Carlos García

Edició: Octavio Marulanda

Assessor: Manuel Hornaza.

Durada: 25'.

Format: VHS.

País: Colòmbia.

Any: 1989.

El vídeo es presenta com a continuïtat de l'anterior, afegint més mostres tradicionals d'aquest àmbit geogràfic colombià.

42.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclusos en el Catàleg
10	6	4

43.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Araña Mona, La Emiliano	(cançó infantil) (ídem a Doña Ana y la Criada. Repertori de Dios Arias)
Pobre coja, La	(ronda infantil)
Pollito, El	(ronda infantil)
Cabuya, La	(ídem a Perritos. Repertori de Dios de Arias)
Toro, El	(ídem a Vacaloca, La. Repertori de Lucía Jiménez).

44.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Mama Ruña  
Pote de galletas, El  
Vellillo, El  
Cacao, El

45.- Font de consulta D:

d) COLUCCIO, F.; (1988) *Diccionario de juegos infantiles Latinoamericanos*. Buenos Aires. Corregidor.

La font d'informació consultada per Coluccio és:

JARAMILLO, E; (1968) *Talleres de la infancia*. Medellín. Comité Departamento de Cafeteros del Quindío.

Mètode.

---

46.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
41 (367)	17	24

47.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIO
Panes, Los	(idem a Perritos, Los. Repertori De Dios Arias)
Gato y el ratón, El	(idema a Gato y el ratón, El. Repertori De Dios Arias)
Palo sucio, El	(broma infantil)
Pedo, El	(broma infantil)
Pumpuñete, El	(idem a Pumpuñete. Repertori De Dios Arias)
Arroz con leche	(ronda infantil).
Asserín, asserán	(ronda infantil).
Rueda, La	(idem a Perritos, Los. Repertori De Dios Arias).
Culito de rana	(moxaina infantil)
Caja de dientes	(broma infantil)
Lobo, El	(idem a Lobo, El. Repertori De Dios Arias).
Materí, lerí, leró	(ronda musical)
Mantantiru-liru-la	(ronda musical)
Botellón, El	(idem a Cero contra tu cero. Vídeo 8)
Bombon, El	(idem a Golosa, La. Vídeo 5)
Por el puente de Anacaro	(ronda infantil)
Calle, La	(idem a Calle, La. Vídeo 5)

48.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM
Diablo, El
Aro, El
Gallinita ciega
Pilón Pulsar, El
Repollito, El
Telefono, El
Sortijita, La
Balero
Cometa

Bate, bate chocolate  
Bodoquera  
Cargamontón  
Carreras con velas encendidas  
Cojito pie  
Cuca, La  
Perinola, La  
Peonza, La  
Pijaraña, La  
Zancos, Los  
Martín Pescador  
Pompas de jabón  
Regatas Callejeras  
Rumbador  
Mataculín

#### **5.2.4. El catàleg de jocs localitzats a Marroc.**

##### 1.- Característiques bàsiques:

El catàleg de jocs està constituït per tots aquells jocs que ha estat possible localitzar en fonts escrites. No obstant, aquestes fonts han estat elaborades a partir de la informació obtinguda en un treball de camp efectuat in situ pels propis autors. En aquest sentit, han emprat diferents tècniques de recollida de dades, emmarcades en la metodologia etnogràfica, com són l'observació participant, les entrevistes semiestructurades, les gravacions audiovisuals i els qüestionaris.

De cadascun dels repertoris han estat exclosos tots aquells jocs que no són considerats objecte d'estudi o bé aquells que ja han estat inclosos en el catàleg perquè figuren enregistrats en un altre repertori. En total apareixen catalogats un total de 81 jocs.

A continuació es detalla quines fonts han estat consultades i quins jocs de cadascuna de les fonts han estat inclosos o bé exclosos, especificant-ne en aquest darrer cas el motiu.

Mètode.

---

2.- Font de consulta A.

- a) GRANDA, J.; DOMINGUEZ, R.; SAID ELQUARIACHI (1999) *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona, CIMS 97, S.L.

3.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
36	9	27

4.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Sandrel·la	(llenguatge)
Tutta attuta	(musical)
Sáa en téssaa	(musical)
Astango	(musical)
Mani zúdda luchmáa	(musical)
Aifrit n ahmed	(musical)
Jiá elsin catina	(musical)
Yamila ézges téfaj	(musical)
Ful·la·lah	(musical)
Uajet, znallen, zraza, piano	(igual al joc Ezkákra)

5.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Un joli  
Jamsa lbújesh  
Ísi akétoj  
Chamma en aráash  
Kretela

Néez Déguian  
Ahougén  
Al hadida  
Ezkákra  
Ádra en illdí  
Zimborah  
Zizúa tadárgas  
Guí sezán  
El gula  
Ua-rla  
Mán fús  
Irs adágar  
Monira  
Kaíd  
Uar-la  
Midralo  
Tilitad  
Ful-la-lah  
Arba  
Ibenaten  
Taixar  
Ji

6.- Font de consulta B:

b) GRANDA, J.; DOMÍNGUEZ, R.; EL QUARIACHI, S.; (1995) *Juegos populares de la cultura bereber*. Málaga. Ajuntament de Melilla.

7.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
58	14	44

8.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIO
Irs	(igual a IRS ADAGAR)



Idzán	(igual a IRS ADAGAR)
Útzer	(igual a AL HADIDA)
Ägrom	(musical)
Äzem	(musical)
Dúla	(musical)
Tamçída laizen	(musical)
Ahidous	(musical)
Ini ua	(musical)
Di tádz	(musical)
Shdáj Ísbah	(musical)
Alí Baba	(musical)
Erbárod	(musical)
Akáz mláah	(musical)

8.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Háda  
Äççir  
Äguiur  
Äzrou  
Ärsherez  
Érmíshmesh  
Äkdog  
Nuffár  
Adágar  
Itík Erhák  
Jámsa Ibúhesh  
Frank  
Agyie  
Eyy Azróú  
Sbet  
Edfáriz  
Fús lfsús  
Scahád Ifássen  
Sebahá Layúr  
Táddaz Derhabásh  
Chamna Tabuárich  
Ärguor  
Tikjúdyer  
Äzud  
Ägshod en Yírid  
Far Ägshod  
Ua, ua, di tádlaz Suka Suka Fátima  
Azúd Adtáfez  
Kíria  
Zitún  
Zarbot sufoj Timiad  
Engez Sines  
Tuarigz  
Neéz Degúician

Asardon Amezian  
Edfar Azrod  
Seba Tizra  
Gaudéieikes  
Ágshod níydi  
Tazarbút  
Urar  
Haíd anékram  
Sídef Chámma  
Azádyiz

9.- Font de consulta C:

c) PINTO CEBRIÁN, F.; (1999) *Juegos Saharauis para jugar en la arena. Juegos y Juguetes tradicionales del Sáhara*. Madrid. Miraguano.

10.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
25	15	10

11.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIO
Dzamet	(tauler)
Dmerat	(tauler)
Um dyar	(tauler)
Mdaifina	(tauler)
Sigh	(tauler)
Jraibaga	(tauler)
Krur	(tauler)
Nereb Jatualla Majat	(tauler)
Dmrau	(tauler)
Jmaisa	(igual a SEBA TIZRA)
Um ekumaye	(igual a ADÀGAR)
El mendil	(igual a EYY AZRÓN)
Amud-dujan	(igual a ENGEZ SINES)
Kbaiba	(igual a IRS ADAGAR)
El kazz	(llenguatge)

12.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Lekaab  
Talbat  
Dagnach  
Tenghach  
Gug-gaich  
Garaskala  
Jueimet Nur  
Taakub  
Lekhbel  
Saída

### **5.2.4. El catàleg de jocs localitzats a Perú.**

1.- Característiques bàsiques:

El catàleg està format mitjançant el buidatge dels diferents repertoris de jocs enregistrats en el país andí, als quals ha estat possible accedir.

Entre les fonts escrites, cal esmentar en primer lloc un recull realitzat pel professor universitari Ugarte a la ciutat peruana d'Arequipa, que és fruit de la memòria de la seva infantesa, contrastada amb les aportacions efectuades per professores i alumnat de diversos centres docents.

Com assenyala el propi investigador, és interessant observar com gairebé la totalitat de jocs són d'origen espanyol. L'aportació indígena és pràcticament imperceptible i només apareix com a element lexicològic.

Per aquest motiu ha semblat oportú introduir en el catàleg altres jocs que van ésser practicats abans de l'arribada dels espanyols al país andí. L'aportació ve avalada de la mà de la prestigiosa escriptora peruana, Emília Romero, autora de valuosos assaigs de caràcter nacional, i que en aquest cas dóna a conèixer diverses manifestacions lúdiques precoloniales.

Malgrat la manca i confusió de dades, Romero consulta diversos cronistes per tal d'extreure una escassa però valuosa informació. La pròpia autora exclou en el seu estudi tots aquells jocs que dubtosament podrien pertànyer als usos i costums dels indígenes i que més aviat haurien estat adoptats i adaptats pel règim espanyol a la colònia. L'escriptora es fonamenta en essència en l'obra de *Vocabulario de la Lengua Aimara*, la qual fou escrita l'any 1612 per Ludovico Bertonio, que és l'autor que amb més detall descriu les manifestacions lúdiques a l'antic Perú.

En darrer terme i amb la finalitat d'aconseguir una mostra de jocs prou significativa, ha semblat escaient examinar l'obra d'en Coluccio per tal d'extreure'n aquells jocs que han estat practicats a Perú.

D'aquesta obra que conté 367 jocs, ha calgut en primer lloc cercar els que estaven registrats al Perú, obtenint-ne un total de 73. D'aquesta xifra però, 53 han estat extrets del repertori d'Ugarte, per la qual cosa s'han desestimat, bé perquè ja havien estat exclosos amb anterioritat (24 jocs) o perquè ja s'havien inclòs (29 jocs). Per tant dels 73 jocs referits a Perú, només eren susceptibles d'ésser inclosos en el catàleg un màxim de 20 jocs, que pertanyen a altres fonts d'informació.

En total el catàleg és configurat per un total de 61 jocs, i de la mateixa manera que en els altres catàlegs, han estat exclosos tots aquells jocs que no són d'interès per a aquest estudi o bé els que ja apareixen en algunes de les publicacions consultades.

## 2.- Font de consulta A:

- |   |
|---|
| a) UGARTE, M.A.; (1947) <i>Juegos, Canciones, dichos y otros entretenimientos de los niños. Recogidos en la Ciudad de Arequipa</i> . Arequipa, Tipografía Portugal. |
|---|

3.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
89	50	39

4.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLUSIÓ
Doncella del prado	(ronda)
Estudiantes, Los	(ronda)
Una paloma blanca	(ronda)
Mulata verde	(ronda)
Monjita, La	(igual a Gato i el Ratón, El)
A la caja, caja	(ronda)
Lara, lara, larito	(ronda)
Teresa	(ronda)
Anoche estaba cenando	(ronda)
Esta era una viejecita	(ronda)
Una tarde de verano	(ronda)
A la rueda rueda	(ronda)
Yo soy una viudita	(ronda)
Gato ron ron, El	(ronda)
Hilo de oro, hilo de plata	(musical)
Redufli, redufla	(musical)
Matatiru	(musical)
Rana, La	(musical)
San Sirindin	(musical)
Huachuchito, El	(igual a Chingolita, La)
Donsequi	(musical)
Gran Moneton, El	(llenguatge)
Huachuchito, El	(llenguatge)
Cuando tu madre te mande	(moixaina)
Santa María	(llenguatge)
Muñeca, La	(musical)
Perritos, Los	(musical)
Mambrú	(musical)
Negrito, El	(musical)
Capitán, El	(musical)
Maderos de San Juan, Los	(llenguatge)
Ceferino	(llenguatge)
Antonio va por vino	(llenguatge)
Soldado, El	(llenguatge)
Soldado del cuartel, El	(llenguatge)
Caballito, El	(llenguatge)

Mañana Domingo	(llenguatge)
Nicolás	(musical)
Pajita en boca	(broma)
Cuatro ojos	(broma)
7 Quintales, Los	(broma)
Ojito lo vido	(broma)
Sabe nadar	(broma)
Buenos días	(broma)
Caballito corre o no corre	(igual a Viento o Surco)
Para contar	(llenguatge)
Dedos de la mano, Los	(llenguatge)
San Periquito Sarmiento	(llenguatge)
Mal Soldado	(llenguatge)
Traba Lenguas	(llenguatge)

5.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Gato i el ratón, El  
Arroz con leche  
Martinejo  
Diablo, El  
Hijo del rey, El  
Don Juan de las Cardenillas  
Gallinita ciega, La  
Lobo, El  
Fruta, La  
Rey de los Borbones, El  
Pan Caliente, El  
Sol i la Luna, El  
Chingolita, La  
A la piedrecita  
Huevitos, Los  
Camarón con cola  
Pinsi Gallo  
Pega, La  
Pega arrodillada, La  
Pega librada, La  
Pega cortada, La  
Cachacos y Ladrones  
Lata, La  
Bata, La  
Silletita, La  
Salta borrego, El  
Rayuela, La  
Capuja, La  
Al Chontis  
A la cuarta  
A los montones  
A la Polla  
A Pares y Nones  
Viento o Surco

Mètode.

---

A las carambolas  
Al pique  
A los ñocos  
Bate, bate chocolate  
A la abuelita pun pun

6.- Font de consulta B:

b) ROMERO, E.; (1943) *Juegos del Antiguo Perú*. México. Ediciones Llama.

7.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
19	13	6

8.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIO
Siticasitha	(escassa informació sobre com s'hi juga)
Sincusitha	(escassa informació sobre com s'hi juga)
Tahua	(escassa informació sobre com s'hi juga)
Piscoyñu	(escassa informació sobre com s'hi juga)
Wayru	(jocs de daus amb tauler)
Halankolasitha	(jocs de daus amb tauler)
Hunkusitha	(jocs de daus amb tauler)
Chunkara	(jocs de daus amb tauler)
Takanako	(jocs de daus amb tauler)
Apaytalla	(jocs de daus amb tauler)
Aukay	(jocs de daus amb tauler)
Kumisitha	(jocs de daus amb tauler)
Cha Wasifña	(dansa cerimonial)

9.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Hankutasitha  
Kiraapasitha  
Kuumpikipatha  
Thokunkasitha  
Kawisitha  
Eewarachikuy

10.- Font de consulta C:

c) COLUCCIO, F.; (1988) *Diccionario de juegos infantiles Latinoamericanos*. Buenos Aires. Corregidor.

Les dues fonts d'informació consultades per Coluccio, a banda de la d'Ugarte, són:

MARTÍNEZ PARRA, R.; (1987) *Juegos tradicionales de mi pueblo. (Folklore recreativo de Chaviña, Lucanas)*. Lima. Ediciones Chaviña.

VIVANCO, A.; "Juegos infantiles de Huancayo" a *Revista Nikko. El Sol*. Lima. Año XIX, nº 187, pp. 38-39.

11.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
73- 53= 20 (367)	4	16



12.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLOSIÓ
Busca bolsillo	(broma infantil)
Chasu, El	(entreteniment infantil)
Mundo, El ó Chancala	(idem a Rayuela, La. Repertori Ugarte)
Pata cuadrada	(broma infantil)

13.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

NOM

Arcuy puncuy Kicharicuy  
Bolero  
Cuarta Pasacha  
Cullcu  
Cuscal Rueda  
Challhua  
Chagpi o Montoncha  
Takachira o Sua  
Ñoco, El  
Quirquincho, El  
Huaylin Huaylin Kikiriki  
Huichi Huichi  
Instincha  
Calancha  
Mantequilla  
Troya

**5.2.6. El catàleg de jocs localitzats a República Dominicana.**

1.- Característiques bàsiques:

La totalitat de jocs que integren aquest catàleg han estat extrets d'una mateixa font bibliogràfica la qual fa referència al folklore infantil de Santo Domingo. La seva autora, Edna Garrido de Boggs, aplega en una voluminosa obra, una quantitat considerable de manifestacions folklòriques infantils.

El catàleg però com és obvi, només està centrat en les manifestacions de tipus lúdic, deixant de banda a la resta. De la mateixa manera però, que s'ha fet amb els altres catàlegs, només han estat seleccionats aquells jocs relacionats amb l'àmbit motor, i en cap cas han estat integrats aquells jocs que ja apareixen en el catàleg amb un altre denominació.

Abans de passar a esmentar la relació de jocs exclosos i inclosos en el catàleg, convé remarcar que tots els jocs que el conformen, han estat explicats per la prestigiosa folklorista dominicana a partir dels relats que han facilitat diversos informants d'edats diverses, els quals practiquen o han practicat els jocs durant la seva infantesa. Fins i tot, alguns jocs són rescatats del propi bagatge lúdic infantil de l'autora, si bé ha estat més freqüent al llarg del repertori recórrer a altres testimonis.

La informació prové de diferents indrets de l'illa, i fou recollida durant l'any 1945. Edna Garrido però, mostra ésser gran coneixedora del folklore infantil a jutjar per la ingent bibliografia consultada. No només coneix les manifestacions pròpies de la República Dominicana, sinó que a la informació que acompanya cada joc, afegeix anotacions addicionals que mostren per exemple la presència d'un determinat jocs en altres indrets de la geografia del planeta, o bé de la seva presència en obres literàries.

L'autora és una experta que mostra que ha manejat en hores d'estudi més de cent cinquanta publicacions, compreses des de finals de segle XIX fins a finals de la dècada dels anys cinquanta del segle XX. La llista d'autors és llarga. Es tracta d'autors espanyols, europeus, llatinoamericans i nord americans, i sense pretendre una llista exhaustiva sinó simplement il·lustrativa, es podria citar entre aquests a Brewster, Caro, Covarrubias, Curiel Merchán, Espinosa, Gomme, Ledesma, Llano Roza de Ampudia, María Cadilla de Martínez, Fernando Ortiz, Pereira Salas, Oreste Plath, Rodríguez Marín, Serra Boldú, Miguel Ugarte, ...

## Mètode.

---

Un cop realitzats aquests comentaris que pretenen contextualitzar breument la font documental consultada, es detalla en primer lloc, la referència bibliogràfica de l'obra esmentada, i tot seguit el volum de jocs que aplega el capítol de l'obra dedicat als jocs infantils dominicans, així com la relació dels que no ha semblat oportú incloure en el catàleg, especificant-ne el motiu.

### 2.- Font de consulta:

GARRIDO DE BOGGS, E.; (1980) *Folklore infantil de Santo Domingo*. Santo Domingo – República Dominicana, Editora de Santo Domingo.

### 3.- Dades numèriques:

Núm. Total de Jocs de la Font consultada	Núm. Total de Jocs Exclosos del Catàleg	Núm. Total de Jocs Inclosos en el Catàleg
128	35	93

### 4.- Relació dels jocs exclosos i motiu.

NOM DEL JOC	MOTIU EXCLUSIÓ
Crítica, La	(llenguatge)
De la Habana ha venido...	(llenguatge)
Viajando	(llenguatge)
Juego de la vaca sin dueño	(llenguatge)
Juego de las naciones	(llenguatge)
Burlador, El	(broma, innocentada)
Flores, Las	(llenguatge)
Abejón, El	(igual a Cuchillos y espadas)
Abanico, El	(llenguatge)
Boretín, El	(igual a Don Juan, Don Juan)
Matarile	(joc dansat o musical)
Mata tiru tiru ra	(igual a Matarile)
Doña Ana	(igual a Milano)

De Francia vengo señores	(joc dansat o musical)
Hilito de oro	(igual a De Francia vengo...)
A la limón	(igual a A la víbora)
Divididón	(igual a A la víbora)
Cortinas de palacio, Las	(igual a A la víbora)
Piedra, La	(igual a Salto del Sombrero, El)
Tablita, La	(igual a Salto del Sombrero, El)
Cebollita, La	(igual a Auyamita, La)
Desprecio, El	(llenguatge)
Tingola	(moixaina)
Tope tope	(moxaina)
Ahorcado, El	(joc de taula)
Carnicería, La	(moxaina)
Gallina la Jabada, La	(igual a Pipirigaña)
Cangrejito, El	(igual a Piedra de Alto, La)
Juego de Pemas	(igual a Juego de Belluas)
Tres en raya	(joc de tauler)
Cerito, El	(joc de taula)
Peregrina, La	(igual a Trucameló, El)
Caracol, El	(igual a Trucameló, El)
Siña María	(broma, entreteniment)
Pilo y te hinco	(broma, entreteniment)

#### 5.- Relació dels jocs inclosos en el catàleg.

##### NOM

Al son molinero  
Gato y el Ratón, El  
Baile de la escoba, El  
Cuchillos y espadas  
Ñau, El  
Gallina ciega, La  
Chanclera, La  
Juego de la Escoba  
Se muere Perico  
Sun sun de la carabela  
Don Juan, Don Juan  
Milano  
A la víbora  
Salto del sombrero, El  
Manos atrás, mis vasallos  
Cuba y España  
San Miguel  
Torito Bravo  
Tortolaya, La  
Auyamita, La  
Comadre la Rana  
Barra, La  
¿Tu pai fue al monte?  
Quiminduño  
Pares o nones  
Cara o cruz

Pincho o pancho  
Periquito, El  
Postales, Las  
Tocador, El  
Paja escondida, La  
Escondite, El  
Pisa cola  
Diez, El  
Sonsorito  
Loca, La  
Policías y Bandidos  
Guataco  
Plaza, La  
Candelita, La  
Vuelta a la manzana, La  
Burro, El  
Sillita, La  
Pipirigaña  
Gallinita, La  
Pumpuñete  
Manos calientes  
Torre, La  
Palmadas, Las  
Adivina quién te dió  
Muñecas, Las  
China, La  
Piedra de Alto, La  
Tangora  
Florón, El  
Anilio, El  
Piñata, La  
Juego de belluas  
Ponte, El  
Sancochao, El  
Topaito, El  
Hoyito, El  
Bola trompo, La  
Hoyito, El  
Botones, Los  
Palmo  
Columpio, El  
Cerbatana, La  
Tirijala, El  
Tirazo, El  
Saltar la cuerda  
Reloj, El  
Nombre de María, El  
Al pasar la barca  
Reguilete, El  
Trompo, El  
Al mate  
18-21 o taquito, El  
Trompo de carretel  
Embique, El  
Chichigua, La  
Capuchino, El

Pompas de jabón  
Sube y baja  
Aparar  
Trucamelo, El  
Buzo, El  
Río hondo, El  
Palma, La  
Paseo, El  
Cintas, Las  
Polga, La  
Corcojita, La

### 5.2.7. Resum informatiu global dels catàlegs de jocs.

Per condensar tota la informació que ha anat apareixent al llarg d'aquests subapartats referits als diversos catàlegs, es mostra la següent taula d'elaboració pròpia, la qual recull dades quantitatives d'exclusió i inclusió dels jocs que conformen cadascun dels 5 catàlegs dissenyats.

Alhora s'afegeixen dos gràfics. El primer, cospa la distribució percentual entre jocs inclosos i exclosos del catàleg, respecte la totalitat de manifestacions lúdiques garbellades. El segon, assenyala quin és el pes específic de cada catàleg també tenint en compte el volum total de jocs.

**TAULA 5. DADES NUMÈRIQUES DELS CATÀLEGS DE JOCS.**

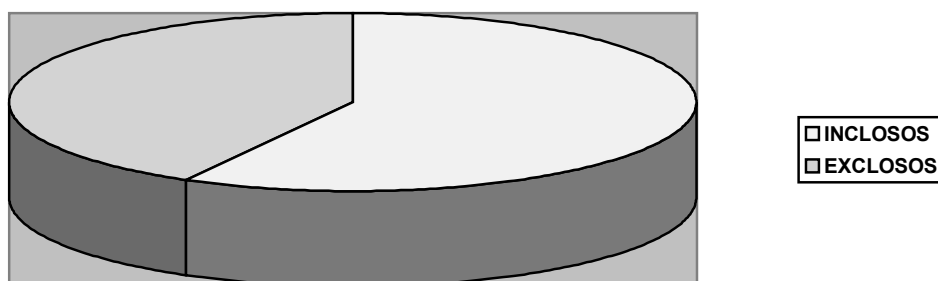
<b>CATALUNYA</b>	TOTAL REPERTORI	NÚMERO JOCS EXCLOSOS	NÚMERO JOCS INCLOSOS
Font A. Joan Amades	305	95	210
<b>TOTAL CATÀLEG JOCS LOCALITZATS A CATALUNYA</b>			<b>210</b>
<b>COLÒMBIA</b>	TOTAL REPERTORI	NÚMERO JOCS EXCLOSOS	NÚMERO JOCS INCLOSOS
Font A. Lucía Jiménez	56	31	25

Mètode.

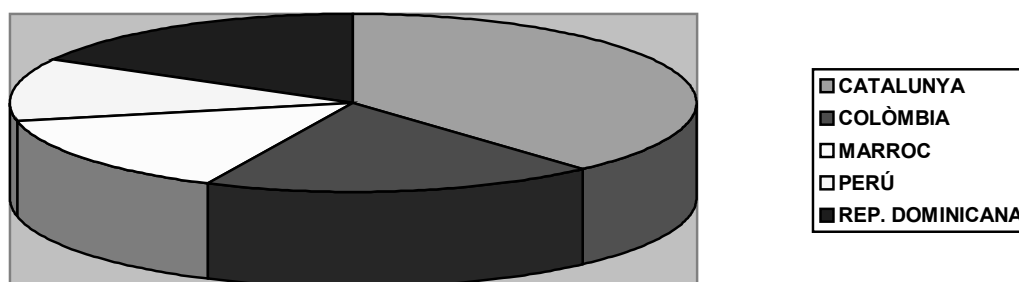
Font B. De Dios Arias	24	10	14
Font C. Vídeos.	88	50	38
Font D. Coluccio.	41 (367)	17	24
<b>TOTAL CATÀLEG JOCS LOCALITZATS A COLÒMBIA</b>			<b>101</b>
<b>MARROC</b>	<b>TOTAL REPERTORI</b>	<b>NÚMERO JOCS EXCLOSOS</b>	<b>NÚMERO JOCS INCLOSOS</b>
Font A. Granda, et altres	36	9	27
Font B. Granda, et altres	58	14	44
Font C. Pinto Cebrián	25	15	10
<b>TOTAL CATÀLEG JOCS LOCALITZATS A MARROC</b>			<b>81</b>
<b>PERÚ</b>	<b>TOTAL REPERTORI</b>	<b>NÚMERO JOCS EXCLOSOS</b>	<b>NÚMERO JOCS INCLOSOS</b>
Font A. Ugarte	89	50	39
Font B. Romero	19	13	6
Font C. Coluccio	73 (367)	57	16
<b>TOTAL CATÀLEG JOCS LOCALITZATS A PERÚ</b>			<b>61</b>
<b>REPÚBLICA DOMINICANA</b>	<b>TOTAL REPERTORI</b>	<b>NÚMERO JOCS EXCLOSOS</b>	<b>NÚMERO JOCS INCLOSOS</b>
Font A. E. Garrido de Boggs	128	35	93
<b>TOTAL CATÀLEG JOCS LOCALITZATS R. DOMINICANA</b>			<b>93</b>

<b>TOTALS CATÀLEGS</b>	TOTAL REPERTORIS	TOTAL NÚMERO JOCS EXCLOSOS	TOTAL NÚMERO JOCS INCLOSOS
	942	396	546

**GRÀFIC 2. DISTRIBUCIÓ DE JOCS INCLOSOS I EXCLOSOS RESPECTE EL TOTAL DE JOCS LOCALITZATS EN LES FONTS DE CONSULTA.**



**GRÀFIC 3. DISTRIBUCIÓ DE JOCS PER CATÀLEGS RESPECTE LA TOTALITAT DE JOCS INCLOSOS EN ELS CATÀLEGS.**





### **5.3. PROCEDIMENT.**

El procediment emprat per a l'aplicació de la proposta taxonòmica ha estat divers en funció de tres fases ben diferenciades.

En la primera fase, per tal de classificar els jocs de cada catàleg seguint el model "COMET", s'ha efectuat un registre de les manifestacions lúdiques escollides mitjançant la utilització d'una base de dades confeccionada per a l'ocasió.

En la segona fase, un cop classificada la totalitat de jocs objecte de selecció, s'ha realitzat per a cadascun dels cinc catàlegs, el primer i segon nivell d'anàlisi en funció de la interrelació dels elements que configuren la lògica interna dels jocs i atenent a les variables establertes per a cada element.

Aquesta fase ha permès l'obtenció de resultats per a cada catàleg de jocs. La segona fase conclou amb la discussió dels resultats obtinguts, emprant un protocol com a guia metodològica per avançar en el debat.

Pel que fa a la tercera fase és on s'ha portat a terme inicialment la juxtaposició de les dades obtingudes en els catàlegs. La juxtaposició ha servit de base per procedir a l'anàlisi estadística necessària per escometre la comparació entre catàlegs.

De la mateixa manera que en la fase precedent, d'una banda es presenten els resultats obtinguts en la comparança de catàlegs i, d'altra banda, es discuteixen aquests resultats.

### **5.3.1. Registre de les manifestacions lúdiques.**

Un cop la recerca d'informació, a partir de la consulta de diverses fonts, va permetre obtenir un ampli ventall de documents relacionats amb els diferents països sobre els quals es pretenia confeccionar un catàleg, es va fer necessari dins del procés metodològic, cercar una forma àgil d'operar amb la informació obtinguda.

En aquest sentit, la confecció d'una base de dades específica va ésser una valuosa eina metodològica per registrar-la i tractar-la, un cop determinat prèviament sobre quins aspectes concrets era precís acumular dades. Emprar una base de dades a més, havia d'ésser d'enorme utilitat per contrastar i interrelacionar dades; o sigui per seleccionar i reordenar la informació en funció de diferents criteris, seguint les pautes metodològiques configurades a partir de les possibilitats d'anàlisi de la pròpia proposta taxonòmica.

Una vegada seleccionades les fonts de consulta que havien de permetre l'elaboració dels catàlegs, el proper pas era efectuar una lectura de cadascuna de les fonts, determinant en primera instància si un joc que en formava part, havia d'ésser inclòs o exclòs del catàleg, seguint els criteris exposats anteriorment.

Decidida la seva inclusió, es passava a complimentar els diferents apartats del formulari de la base de dades que es mostra, a tall d'exemple, a continuació:

## Mètode.

---

The screenshot displays the Microsoft Access interface for a form titled 'Tabla1'. The form is designed for data entry and includes the following fields:

- Nom del joc
- Número del joc (value: 0)
- Número Catàleg (value: 0)
- País
- Número model COMET (value: 0)
- Id (value: [numérico])
- Categoría Jugadors (value: 0)
- Subcategoría Jugadors (value: 0)
- Categoría Material (value: 0)
- Subcategoría Material (value: 0)
- Categoría Espai (value: 0)
- Subcategoría Espai (value: 0)
- Categoría Temps (value: 0)
- Subcategoría Temps (value: 0)
- Observacions

The status bar at the bottom indicates 'Registro: 14 de 547' and 'Vista Formulario'.

A fi efecte de complementar les dades, prèviament s'havia elaborat una nomenclatura per a cadascun dels apartats:

- Nom del Joc:

Com s'ha esmentat abans, reprodueix la denominació atorgada pels autors de la font consultada.

- Número del Joc:

En funció del número aleatori facilitat a cadascun dels catàlegs, cada joc obté un número correlatiu, no establert per ordre alfabètic segons la seva

denominació, sinó adjudicat segons ordre d'aparició en la font consultada. Es va preveure poder facilitar fins a un màxim de 1000 números de joc per a cada catàleg. Per exemple, del 1001 al 1999.

- Número del Catàleg:

Adjudica de manera aleatòria un número de quatre xifres a cadascun dels catàlegs:

Catalunya	1000
Marroc	2000
Perú	4000
República Dominicana	3000
Colòmbia	5000

- País:

Informa sobre el país en el qual ha estat localitzat un determinat joc. Malgrat ésser una informació ja tractada, quin dubte hi ha que és més fàcil facilitar el nom directe del país que no pas recordar quin número de codi té aquest, però aquesta mesura permet verificar que no hi han hagut errors en la seva adscripció.

- Número de Model COMET

En funció de la taxonomia proposada, s'administra a cada joc el número que li correspon, segons encaixi en una de les 32 possibilitats contemplades. La seva adjudicació ha de coincidir forçosament amb els números que s'assignen a cadascuna de les 4 categories i subcategories. Contribueix en bona mesura a detectar possibles errades en l'atorgament de qualsevol número, doncs si aquest és el cas, al efectuar una consulta a la base de dades, les xifres no coincideixen i obliguen a revisar les dades per esmenar l'errada.

- Número de Categoria:

S'han facilitat números de tres xifres acabats en zero segons aquesta relació:

Jugadors	(100)
Material	(200)
Espai	(300)
Temps	(400)

De fet però, val a dir que s'han emprat per a cada categoria altres números de tres xifres, donat que faciliten directament informació ja més precisa, com es mostra tot seguit:<sup>14</sup>

Jugadors	(100)
Psicomotors individuals	<b>(110)</b>
Sociomotors individuals	<b>(120)</b>
Sociomotors cooperatius	<b>(130)</b>
Sociomotors de col·laboració i oposició	<b>(140)</b>
Material	(200)
Sense material o incertesa	<b>(210)</b>
Amb material	<b>(220)</b>
Espai	(300)
Sense incertesa en l'espai	<b>(310)</b>
Amb incertesa en l'espai	<b>(320)</b>
Temps	(400)
Sense incertesa en el temps	<b>(410)</b>

---

<sup>14</sup> Es mostren destacats amb negreta.

Amb incertesa en el temps **(420)**

- Número de Subcategoria:

Per a cadascuna de les variables previstes dins de cada categoria s'adjudica un número de tres xifres, que va correlatiu a partir del primer número facilitat a la primera variable considerada. Veure la llista a continuació dividida per a cada categoria.<sup>15</sup>

A) JUGADORS	(100)
Psicomotors individuals	(110)
Solitari	(111)
Comotriu	(112)
Sociomotors individuals	(120)
1 x 1 simultani en temps i espai	(121)
1 x 1 simultani en temps i alternant espai	(122)
1 x 1 simultani en espai i alternant temps	(123)
1 x tots simultani en temps i espai	(124)
1 x tots simultani en temps i alternant espai	(125)
1 x tots simultani en espai i alternant temps	(126)
tots x tots simultani en temps i espai	(127)
tots x tots simultani en temps i alternant espai	(128)
tots x tots simultani en espai i alternant temps	(129)
Sociomotors cooperatius	(130)
Jugadors realitzen simultàniament una acció	(131)
Jugadors realitzen simultàniament més d'una acció	(132)
Jugadors col·laboren entre ells en diverses accions	(133)
Sociomotors de col·laboració i oposició	(140)
1 equip x 1 simultani en temps i espai	(141)
1 equip x 1 simultani en temps i alternant espai	(142)
1 equip x 1 simultani en espai i alternant temps	(143)
1 equip x 1 equip simultani en temps i espai	(144)

---

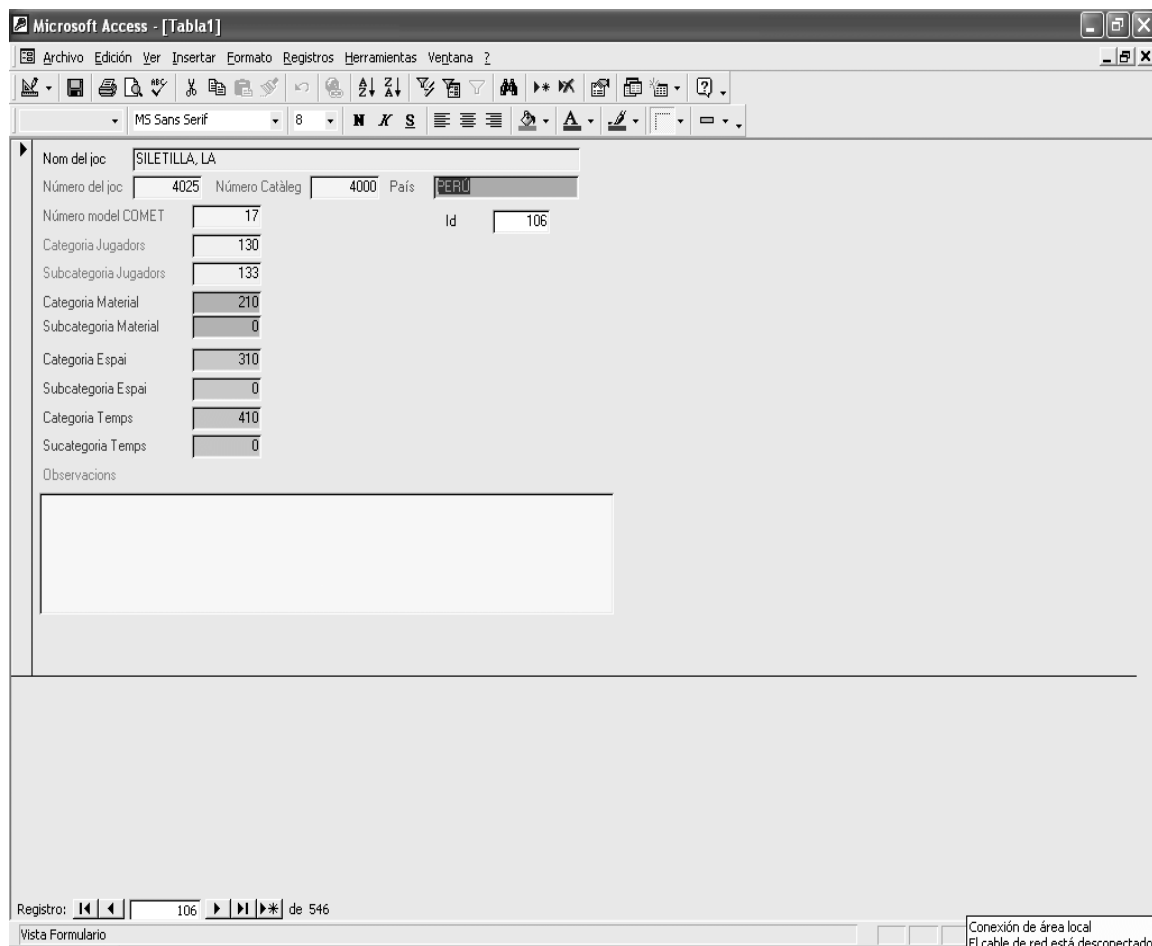
<sup>15</sup> Els números de les subcategories es destaquen amb negreta.

Mètode.

---

1 equip x 1 equip simultani en temps i alternant espai	(145)
1 equip x 1 equip simultani en espai i alternant temps	(146)
1 equip x més d'un equip simultani en temps i espai	(147)
1 equip x més d'un equip simultani en temps i alternant espai	(148)
1 equip x més d'un equip simultani en espai i alternant temps	(149)
1 equip x tots simultani en temps i espai	(150)
1 equip x tots simultani en temps i alternant espai	(151)
1 equip x tots simultani en espai i alternant temps	(152)
B) MATERIAL	(200)
Sense material	(210)
Amb material	(220)
Un únic material d'ús individual ( $M_1$ )	(230)
Un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ )	(240)
Un únic material individual i un únic de col·lectiu ( $M_3$ )	(250)
Més d'un material d'ús individual ( $M_4$ )	(260)
Més d'un material d'ús col·lectiu ( $M_5$ )	(270)
Més d'un material individual i més d'un d'ús col·lectiu ( $M_6$ )	(280)
C) ESPAI	(300)
Sense incertesa en l'espai	(310)
Amb incertesa en l'espai	(320)
Tipologia irregular ( $E_1$ )	(330)
Delimitació espacial ( $E_2$ )	(340)
Tipologia irregular i més delimitació espacial ( $E_3$ )	(350)
D) TEMPS	(400)
Sense incertesa en el temps	(410)
Amb incertesa en el temps	(420)
Final del joc condicionat per realització d'una tasca determinada ( $T_1$ )	(430)
Final del joc condicionat per assoliment d'un número de punts ( $T_2$ )	(440)
Final del joc condicionat per fixació d'un límit temporal ( $T_3$ )	(450)
Final del joc condicionat per fixació d'un límit d'intents ( $T_4$ )	(460)

A tall d'exemple, ha semblat escaient mostrar un formulari, escollit a l'atzar, per observar com queda complementat seguint la nomenclatura explicitada.



The screenshot shows the Microsoft Access interface with a data entry form for a game record. The form contains the following fields and values:

Field	Value
Nom del joc	SILETILLA, LA
Número del joc	4025
Número Catàleg	4000
País	PERU
Número model COMET	17
Id	106
Categoria Jugadors	130
Subcategoria Jugadors	133
Categoria Material	210
Subcategoria Material	0
Categoria Espai	310
Subcategoria Espai	0
Categoria Temps	410
Subcategoria Temps	0
Observacions	

At the bottom of the window, the status bar shows: "Registro: 106 de 546" and "Vista Formulario". A network status message in the bottom right corner reads: "Conexión de área local El cable de red está desconectado".

Una vegada aclarida la manera de procedir per tal d'enregistrar les 546 manifestacions lúdiques que hom ha pres com a objecte d'estudi, es passa en el proper apartat a explicitar el procés seguit per analitzar la taxonomia obtinguda en cada catàleg en els seus dos nivells d'aprofundiment.

Per a la consulta de l'enregistrament específic de cada joc dirigir-se a l'Annex 1, on es troben ordenats alfabèticament i distribuïts per països.



### 5.3.2. Procés d'anàlisi taxonòmica dels catàlegs de jocs.

Per coronar aquesta fase, s'han aplicat fil per randa, i per a cada catàleg de jocs, els dos nivells d'anàlisi que permet efectuar la taxonomia proposada en la primera part de l'estudi.

Tota aquesta etapa de la investigació es pot localitzar en l'Annex 2 d'aquest estudi, on s'hi ha ubicat per tal d'intentar alleugerir el gruix d'aquesta segona part ja encetada. En la introducció que precedeix a l'exposició dels resultats dels 5 catàlegs de jocs, es detallen les qüestions relatives a la manera de procedir en tots i cadascun d'ells.

En quan a la discussió dels resultats de cada catàleg de jocs, aquesta fase pretén interpretar les dades recopilades. La interpretació, com recull Lleixà, "*pot realitzar-se des de l'anàlisi de la informació que permeti la seva comprensió fins a buscar factors explicatius de la mateixa. Aquests factors explicatius han de cercar-se en altres àmbits com el social, el psicològic, l'històric, l'econòmic, la qual cosa obliga sovint al comparatista a introduir-se o, millor dit, a buscar recolzament en altres dominis científics*".<sup>16</sup>

Abstenir-se de portar a cap aquest segon enfocament ha estat sens dubte una de les limitacions més destacades de la recerca. De la mateixa manera però, que hom no ha volgut considerar en aquesta recerca, el context sòcio-cultural en el qual es desenvolupen les pràctiques lúdiques en cadascuna de les zones geogràfiques, l'interès de l'investigador s'ha centrat en exclusiva en determinar a què es juga, sense pretendre dilucidar el per què s'hi juga. Ha importat sobretot conèixer com es juga, més que no pas saber per què es fa de determinades maneres i envoltat de circumstàncies precises.

---

<sup>16</sup> Lleixà, T.; (1998) *El Currículum de Educación Física en la Enseñanza Primaria. Estudio Comparativo del Currículum de diferentes países de la Unión Europea*. Tesis Doctoral no publicada. Dirigida per Antoni Petrus. Universitat de Barcelona, pg. 188.

En aquest sentit, la discussió s'apropa força més a oferir una anàlisi explicativa dels fets i les observacions que es desprenen del seu estudi, que no pas a buscar les causes que els determinen.

La discussió dels resultats dels catàlegs està inclosa en el sisè capítol de la tesi, el qual es dedica de manera íntegra al seu desenvolupament, seguint per a la seva exposició l'ordre alfabètic dels països en els quals han estat localitzats els jocs.

### **5.3.3. Procés de Comparació de Catàlegs.**

Per tal de comparar els jocs dels cinc catàlegs és fonamental en primera instància juxtaposar els diversos elements que seran objecte d'estudi. En aquest sentit han estat triats per a la confrontació tots els elements que s'han tingut en compte en el moment d'establir les categories i les seves variables, col·locant les dades a comparar, unes al costat de les altres.

D'aquesta manera, juxtaposant els elements d'un catàleg que guarden correspondència amb els seus iguals d'altres catàlegs, es podran apreciar les semblances i diferències de les manifestacions lúdiques localitzades en cada indret geogràfic, si bé acarar aquests elements no significa encara efectuar cap mena de valoració.

Donat que el nombre de jocs seleccionats per a cada catàleg de jocs no és idèntic per als cinc catàlegs, ha estat ineludible emprar un mètode comparatiu que garantís conservar la proporcionalitat de les dades.

L'anàlisi estadística ha estat realitzada mitjançant el mètode de les diferències entre proporcions (Z), emprant un coeficient de significació de  $\alpha = 0.05$ , amb la finalitat de determinar si existeixen diferències estadísticament

significatives entre les proporcions establertes per a cadascuna de les categories i les seves variables amb què han estat classificats els jocs en els respectius catàlegs.

En concret la fórmula estadística utilitzada per al contrast de diferències entre proporcions ha estat la següent:

$$Z = \frac{\hat{P}_1 - \hat{P}_2}{\sqrt{\frac{\hat{P}(1-\hat{P})}{n_1} + \frac{\hat{P}(1-\hat{P})}{n_2}}}$$

$\hat{P}_1, \hat{P}_2$  = Proporció de jocs en el grup 1, 2.

$\hat{P}$  = Proporció de jocs en el grup 1 i 2.

$n_1$  = Nombre de jocs en el grup 1.

$n_2$  = Nombre de jocs en el grup 2.

Els índex de significació són:

$Z_\alpha < 1.96$  no hi ha nivell significatiu

$Z_\alpha = 1.96$   $\alpha = 0.05$  nivell significatiu

$Z_\alpha = 2.58$   $\alpha = 0.01$  nivell molt significatiu

Pel fet que s'havien de realitzar aproximadament un total de 2.600 càlculs amb aquesta fórmula, es va desestimar calcular-los manualment i es va introduir la fórmula en un full de càlcul (excel), que garantís una major rapidesa en la operativa i alhora assegurés disminuir el risc d'errors durant la seva resolució.

En l'annex 3 es dona a conèixer a través de taules d'elaboració pròpia, la juxtaposició dels elements a comparar, així com els resultats estadístics de les possibles diferències significatives que hi pugui haver en la comparativa de proporcions.

La discussió dels resultats de la comparació dels catàlegs de jocs es mostren en el capítol 7 d'aquesta segona part de l'estudi. És aleshores quan pren sentit la metodologia comparativa. En primer lloc s'analitzen les divergències que la juxtaposició han posat en evidència, per tal de realitzar una valoració de les mateixes. En segon lloc, un cop detectades les diferències, és el torn d'estudiar les convergències, amb la finalitat de subratllar les similituds entre les manifestacions lúdiques.

És aquesta darrera etapa, la que ha de permetre extreure les oportunes conclusions de la investigació, emmarcades pels objectius plantejats en l'estudi.

Un cop explicat el mètode seguit es dona pas al proper capítol en el qual s'estableix la discussió dels resultats de cadascun dels catàlegs de jocs.

**SEGONA PART APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA:  
COMPARACIÓ DELS CATALÈGS DE JOCS A PARTIR DE LA  
LÒGICA INTERNA.**

**CAPÍTOL 6  
DISCUSSIÓ DELS RESULTATS  
D'APLICAR LA PROPOSTA TAXONÒMICA  
EN ELS CATÀLEGS DE JOCS.**

***Discutir v 1 tr***

*Examinar en detall una qüestió,  
raonar-hi presentant consideracions favorables  
i adverses a fi d'arribar a una conclusió.*

Diccionari de la Llengua Catalana.

En l'Annex 2 es localitzen els resultats obtinguts en cada catàleg de jocs a partir d'aplicar la proposta taxonòmica del model COMET. En aquest capítol, es recullen les possibles discussions a què donen lloc l'anàlisi d'aquests resultats.

Amb la idea de centrar i unificar la discussió dels resultats, s'ha preparat el protocol que es mostra tot seguit, el qual ha estat emprat de manera anàloga en cadascun dels cinc catàlegs.

## PROTOCOL PER A LA DISCUSSIÓ DELS CATÀLEGS

### ELEMENTS A ANALITZAR:

- Jugadors
- Material  $\rightleftarrows$  ANÀLISI DE CADA ELEMENT.
- Espai INTERRELACIÓ BINÀRIA AMB ELS ALTRES ELEMENTS.
- Temps

### A.- JUGADORS

#### INDICADORS

#### 1.- Característiques generals de les pràctiques:

- Pràctiques lúdiques en les 4 categories.
- Importància de - Cadascuna de les categories.
- Distribució en - Pràctiques psicomotores i sociomotores.
- Relació entre - Pràctiques sociomotores cooperatives i competitives.
- Pràctiques competitives individuals i de col·laboració i oposició.
- Pràctiques sense companys i amb companys.

#### 2.- Característiques pràctiques psicomotores individuals

- Grau d'importància en funció volum de pràctiques.
- Distribució entre variables: pràctiques solitàries i comotrius.
- Presència / Absència dels altres elements:
  - Material
  - Espai
  - Temps
- Variables en les quals es manifesten les incerteses:
  - Material
  - Espacial
  - Temporal
- Resum / Síntesi.

### 3.- Característiques pràctiques sociomotores individuals

- Grau d'importància en funció volum de pràctiques.
- Distribució entre variables:
  - Agrupades:
    - Per agrupació dels jugadors:
      - 1x 1
      - 1 x tots
      - tots x tots.
    - Per ús de l'espai i el temps:
      - = espai / = temps
      - = espai / ≠ temps
      - ≠ espai / = temps
  - Sense agrupar:
    - Ordre d'importància de cadascuna.
- Presència / Absència dels altres elements:
  - Material
  - Espai
  - Temps
- Variables en les quals es manifesten les incerteses:
  - Material
  - Espacial
  - Temporal
- Resum / Síntesi.

### 4.- Anàlisi agrupant ambdós tipus de pràctiques realitzades sense companys.

### 5.- Característiques pràctiques sociomotores cooperatives

- Grau d'importància en funció volum de pràctiques.
- Distribució entre variables.
- Presència / Absència dels altres elements:
  - Material
  - Espai
  - Temps
- Variables en les quals es manifesten les incerteses:
  - Material
  - Espacial
  - Temporal
- Resum / Síntesi.

6.- Característiques pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició

- Grau d'importància en funció volum de pràctiques.
- Distribució entre variables:
  - Agrupades:
    - Per agrupació dels jugadors:
      - 1 equip x 1
      - 1 equip x 1 equip
      - 1 equip x més d'un equip
      - 1 equip x tots
    - Per ús de l'espai i el temps:
      - = espai / = temps
      - = espai / ≠ temps
      - ≠ espai / = temps
  - Sense agrupar:
    - Ordre d'importància de cadascuna.
- Presència / Absència dels altres elements:
  - Material
  - Espai
  - Temps
- Variables en les quals es manifesten les incerteses:
  - Material
  - Espacial
  - Temporal
- Resum / Síntesi.

7.- Anàlisi agrupant ambdós tipus de pràctiques realitzades amb companys.



B.- MATERIAL	
INDICADORS	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Presència / Absència de l'element en el catàleg.</li><li>- Grau d'importància en funció volum de pràctiques.</li><li>- Variables en les quals es manifesta:<ul style="list-style-type: none"><li>Ús            { individual                   col·lectiu                   combinat</li><li>Quantitat    { únic                   més d'un                   combinat</li></ul></li><li>- Distribució en cadascuna de les 4 categories de relació entre jugadors.<ul style="list-style-type: none"><li>- Anàlisi de les variables de cada categoria.</li></ul></li><li>- Presència / Absència dels altres elements:<ul style="list-style-type: none"><li>• Espai</li><li>• Temps</li></ul></li><li>- Variables en les quals es manifesten les incerteses:<ul style="list-style-type: none"><li>• Espacial</li><li>• Temporal</li></ul></li><li>- Resum / Síntesi.</li></ul>	

C.- ESPAI
INDICADORS
<ul style="list-style-type: none"><li>- Presència / Absència de l'element en el catàleg.</li><li>- Grau d'importància en funció volum de pràctiques.</li><li>- Variables en les quals es manifesta:<ul style="list-style-type: none"><li>- Tipologia irregular.</li><li>- Delimitació espacial.</li><li>- Mixta.</li></ul></li><li>- Distribució en cadascuna de les 4 categories de relació entre jugadors.<ul style="list-style-type: none"><li>- Anàlisi de les variables de cada categoria.</li></ul></li><li>- Presència / Absència dels altres elements:<ul style="list-style-type: none"><li>• Material</li><li>• Temps</li></ul></li><li>- Variables en les quals es manifesten les incerteses:<ul style="list-style-type: none"><li>• Material</li><li>• Temporal</li></ul></li><li>- Resum / Síntesi.</li></ul>

D.- TEMPS
INDICADORS
<ul style="list-style-type: none"><li>- Presència / Absència de l'element en el catàleg.</li><li>- Grau d'importància en funció volum de pràctiques.</li><li>- Variables en les quals es manifesta:<ul style="list-style-type: none"><li>- Realització tasca determinada.</li><li>- Assoliment número de punts.</li><li>- Fixació límit temporal.</li><li>- Fixació límit intents.</li></ul></li><li>- Distribució en cadascuna de les 4 categories de relació entre jugadors.<ul style="list-style-type: none"><li>- Anàlisi de les variables de cada categoria.</li></ul></li><li>- Presència / Absència dels altres elements:<ul style="list-style-type: none"><li>• Material</li><li>• Espai</li></ul></li><li>- Variables en les quals es manifesten les incerteses:<ul style="list-style-type: none"><li>• Material</li><li>• Espacial</li></ul></li><li>- Resum / Síntesi.</li></ul>

La discussió dels catàlegs ve acompanyada de múltiples gràfics de pròpia elaboració que pretenen contribuir a fer més entenedora tota l'anàlisi explicativa. Amb un mateixa intencionalitat, aquesta finalitza en cada catàleg, amb una taula que inclou la distribució percentual de jocs per a cadascuna de les 32 categories del model COMET, i a més a més, amb un gràfic en el qual consten el número de jocs que s'aglutinen també en les diferents possibilitats que ofereix la taxonomia.

L'ordre que segueix per presentar les discussions dels catàlegs és la següent:

- 6.1. Catalunya.
- 6.2. Colòmbia.
- 6.3. Marroc.

6.4. Perú.

6.5. República Dominicana.

## **6.1. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS DEL CATÀLEG DE JOCS LOCALITZATS A CATALUNYA.**

Amb la finalitat de valorar les dades obtingudes, es procedeix a efectuar una anàlisi interpretativa de les mateixes.<sup>1</sup> Sembla pertinent avançar en aquesta anàlisi seguint la mateixa estructura que l'abordada en la presentació dels resultats dels catàlegs, per la qual cosa s'hauran de tenir en consideració cadascun dels elements que conformen la lògica interna:<sup>2</sup>

- a) Els jugadors com a protagonistes dels jocs.
- b) Els materials que possibiliten les pràctiques lúdiques.
- c) Els espais dedicats al joc.
- d) El temps de joc.

### **a) Els jugadors:**

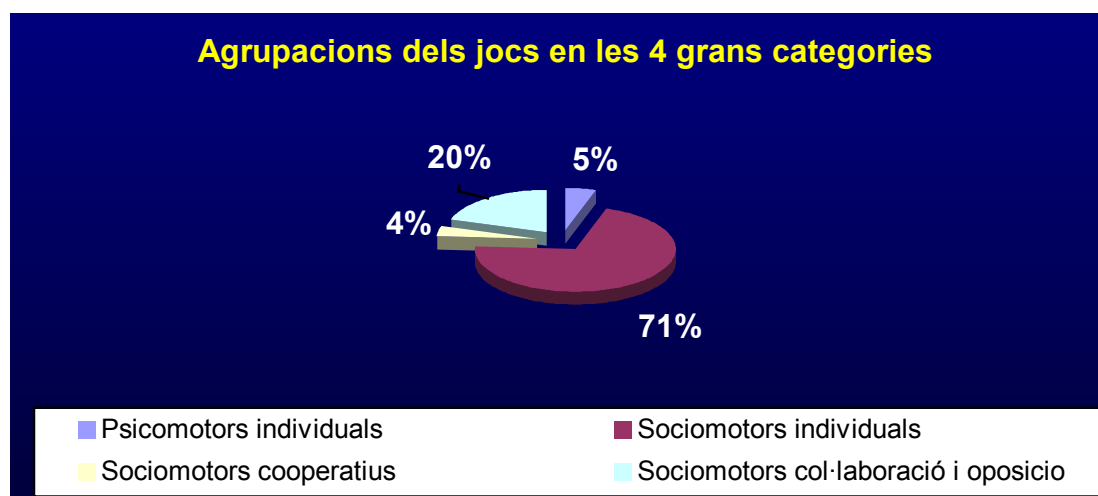
Respecte a la intervenció dels jugadors en cadascuna de les 4 categories establertes (psicomotors individuals, sociomotors individuals, sociomotors cooperatius i sociomotors de col·laboració i oposició) les dades mostrades en el proper gràfic són prou eloqüents:

---

<sup>1</sup> Cf. Annex 2.1. en el qual es presenten les dades que s'obtenen d'aplicar la proposta taxonòmica elaborada, en el catàleg de jocs localitzats a Catalunya.

<sup>2</sup> Totes les taules i gràfics que apareixen en el present capítol són d'elaboració pròpia.

## GRÀFIC 1. AGRUPACIONS DELS JOCS EN LES QUATRE GRANS CATEGORIES.



Les dades mostren una distribució de les pràctiques molt desigual. Les pràctiques psicomotrius són d'escassa rellevància (5%) enfront d'aquelles altres que manifesten un caràcter sociomotriu (95%).

Reduïts són els jocs del catàleg en els quals apareixen pràctiques lúdiques solitàries, ni tant sols són practicades al costat d'altres jugadors (jocs comotrius). Aquest fet donaria solidesa al paper socialitzador del joc, a la idea que l'individu quan opta per realitzar una pràctica lúdica prefereix compartir-la amb d'altres jugadors.

En aquest univers lúdic hi ha una clara preferència pels jocs en comú, en els quals les accions dels jugadors són condicionades per les accions dels altres que comparteixen l'espai i estona de joc.

Tanmateix encara crida més l'atenció, la poca quantitat de pràctiques existents referides als jocs amb una estructura sociomotora cooperativa. Només en un baix 4%, el jugador opta per establir una relació de cooperació amb els altres jugadors. Més aviat aquest escull jugar contra altres jugadors però, com ho fa?

En més d'un 71% dels jocs, tria l'opció individual, se les arregla per jugar sol contra la resta de jugadors. De cada 4 jocs del catàleg, gairebé 3 presenten aquesta tipologia estructural.

Només en un 20% dels jocs del catàleg sovinteja el costum d'establir relacions de col·laboració amb d'altres jugadors, ja siguin aquests un o més companys, alhora que s'oposen a d'altres jugadors.

Es podria argüir doncs que les pràctiques lúdiques es decanten amb claredat i contundència cap a un model competitiu.

El "*jugar contra*" és el tret principal de la sociomotricitat lúdica catalana recollida en aquest catàleg. No s'hi observen mostres encara d'una inclinació cap a l'estructura de col·laboració i oposició que, a partir de finals del s. XIX i fins a l'actualitat, acabarà imposant la instauració de l'esport modern.

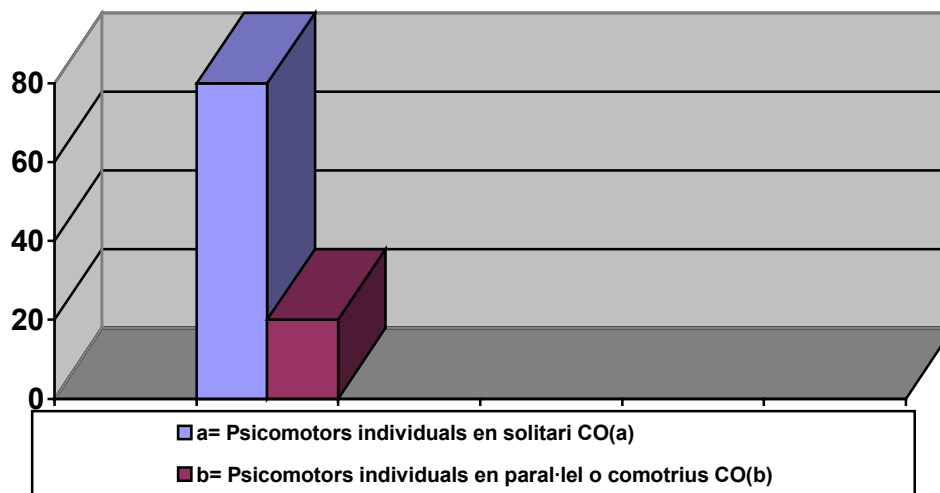
A més cal remarcar que un 76% dels jocs, es realitzen sense companys de joc (psicomotors 5% + sociomotors individuals 71%). Mentre que jugar amb companys només ocupa un 24% (sociomotors cooperatius 4% + sociomotors de col·laboració i oposició 20%).

Després d'efectuar de manera general una anàlisi de com s'estableixen les interaccions entre jugadors, es prossegueix l'estudi detenint-se abastament en cadascuna de les categories establertes en la proposta taxonòmica.

#### a.1.) Pràctiques psicomotors individuals:

Pel que fa a les pràctiques psicomotors individuals, les dades descriptives del catàleg indiquen que la pràctica solitària és la variable més freqüent, tal i com ho mostra el gràfic següent:

## GRÀFIC 2. PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.

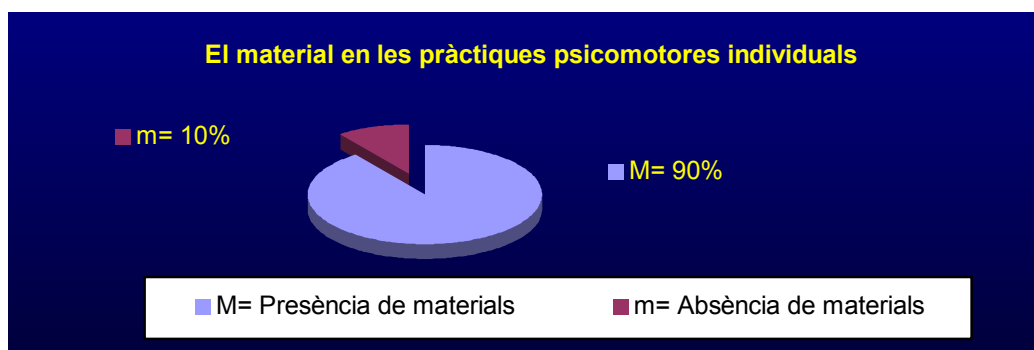


Perquè si escassa és la pràctica psicomotora individual dins del conjunt de pràctiques lúdiques (5%), encara ho és molt més dins d'aquesta, la de caràcter comotriu, és a dir, aquella en la qual cada jugador realitza el seu joc sense interferir en el joc d'altres jugadors que juguen al seu costat, donat que representa únicament el 20% del 5% suara esmentat. Les pràctiques solitàries són presents per tant en el quàdruple d'ocasions.

Quan el jugador juga però sense la presència d'altres jugadors, sembla que sigui precisa la incorporació de l'element material per a que la pràctica lúdica tingui més al·licient.

Potser això explicaria que en 9 de cada 10 jocs amb una estructura psicomotora individual, el jugador manipula algun tipus de material, tal i com es mostra en el proper gràfic.

### GRÀFIC 3. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



Així doncs, en el cas dels jocs localitzats a Catalunya, quan hom juga sol acostuma a fer-ho manipulant qualsevol tipus d'objecte. Com es manifesta però, aquesta utilització? És obvi que de les sis variables contemplades, només és possible acumular dades en dues elles, les referides a l'ús individual, ja sigui d'un únic material, o bé de més d'un material.

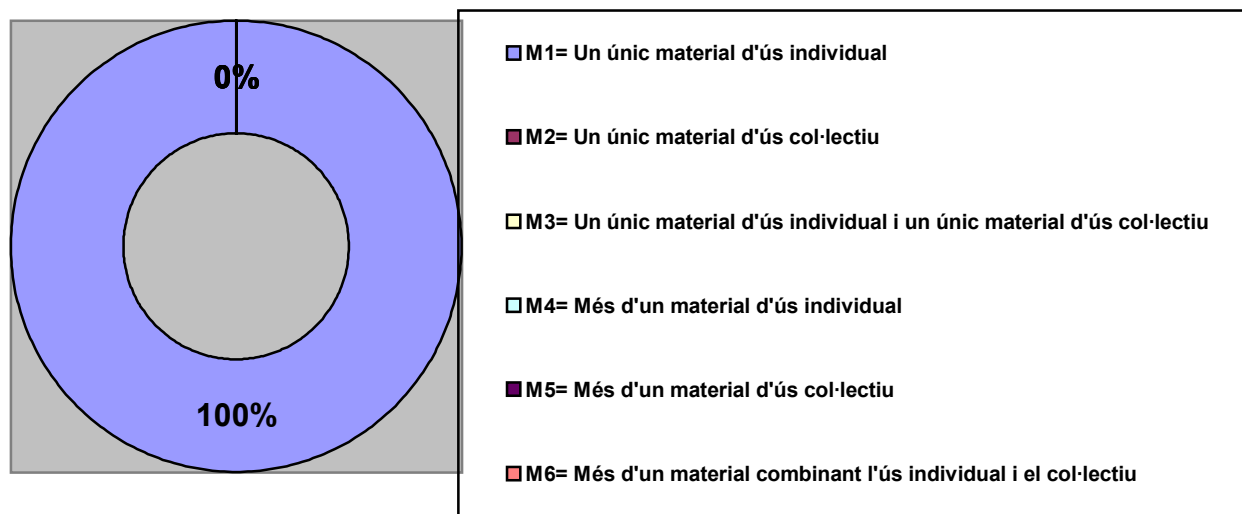
Malgrat aquestes dues possibilitats, s'ha de fer menció que en cap cas dels jocs del catàleg d'aquesta categoria, el jugador empra més d'un material, per la qual cosa totes les variables a excepció de la primera resten buides.

Per tant, posar de relleu que si un jugador decideix portar a terme una pràctica psicomotora individual, escull fer-la en solitari, i compensa gairebé sempre aquesta manca d'interacció, amb la manipulació d'un únic material. No es dona la situació d'emprar més d'un objecte en el desenvolupament de l'acció lúdica. Amb un material hi ha prou. L'objecte li serà d'utilitat per millorar la seva destresa.

El proper gràfic, respon a aquesta íntima relació entre el jugador i l'objecte.



#### GRÀFIC 4. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.

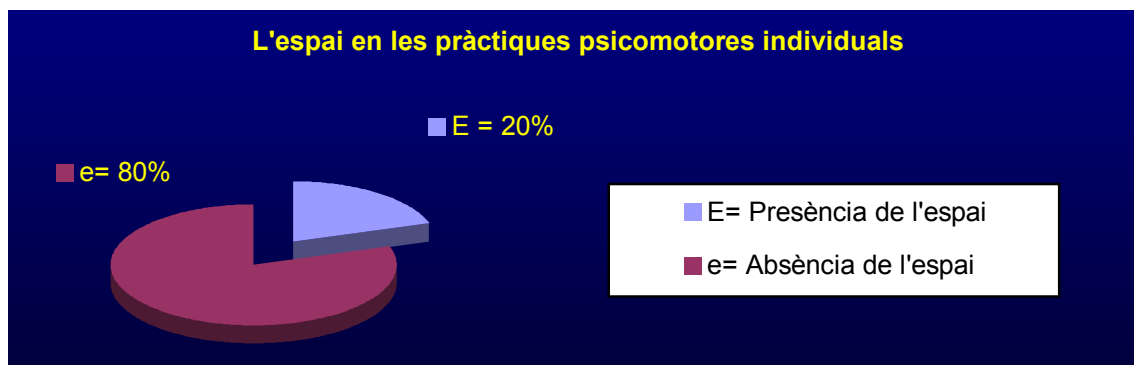


Si es continua avançant en l'anàlisi de la interrelació amb els altres elements, en el cas de l'espai s'ha de tenir present que 4 de 5 jocs psicomotors individuals, no requereixen d'un espai delimitat, ni són practicats en un espai accidentat o de caràcter natural.

Sembla que el jugador té prou amb la manipulació d'un objecte i escull per fer-ho un espai que no li condicioni la seva acció, un espai ben conegut i domesticat que no li causi incertesa addicional mentre opera amb l'estri.

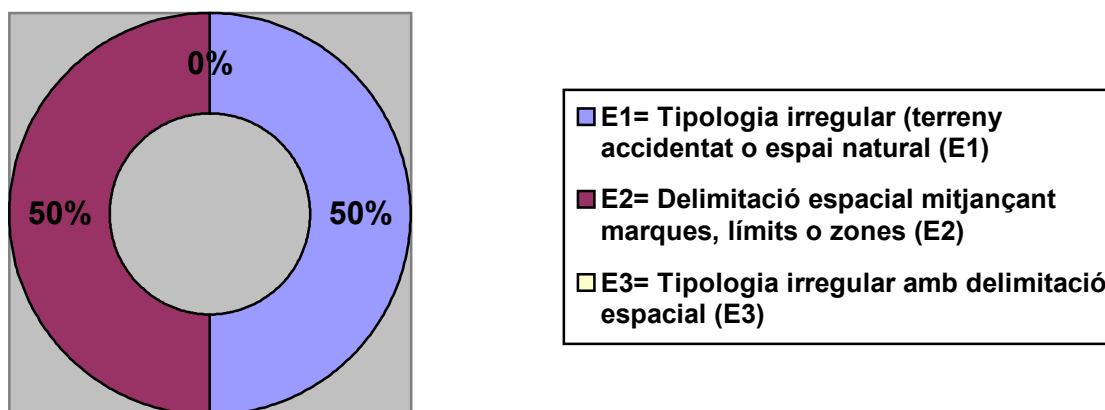
Si més no, els resultats que apareixen en el gràfic sembla que apunten en aquesta direcció.

**GRÀFIC 5. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



Malgrat aquesta constatació, en el 20% de les manifestacions lúdiques en les quals sí es dona incertesa en l'element espai, de quina manera es materialitza aquesta? Doncs bé, en la meitat dels casos, aquesta és fruit d'una tipologia irregular, mentre que en l'altra meitat obeeix a que el joc requereix d'una delimitació espacial específica. En cap moment però, ambdues variables es troben presents alhora.

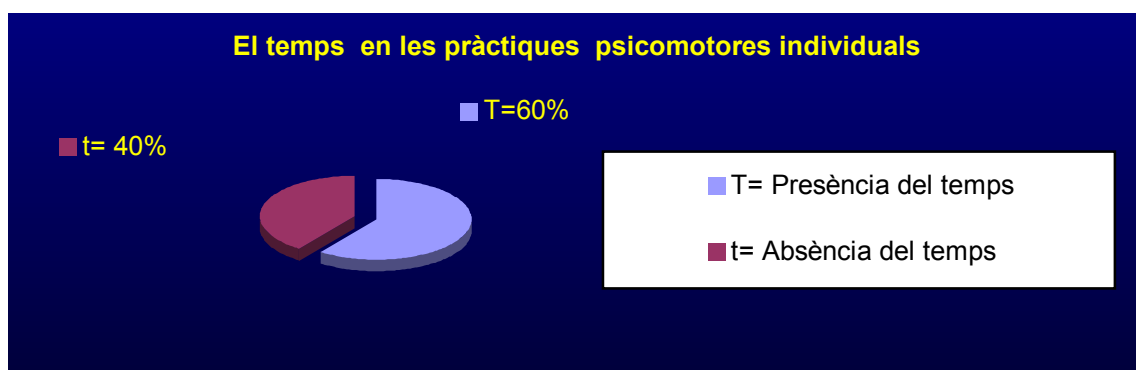
**GRÀFIC 6. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



Arriba el moment de tenir en consideració la correspondència establerta amb el tercer element que conforma la lògica interna, el temps. Les dades aportades pel gràfic, proporcionen una lectura diferent a l'efectuada al voltant de l'espai.

En 3 de cada 5 jocs de praxis psicomotora individual, l'element temps causa incertesa. De la qual cosa es dedueix que el jugador opta per interactuar força més amb la incertesa temporal que no pas fer-ho amb l'espacial.

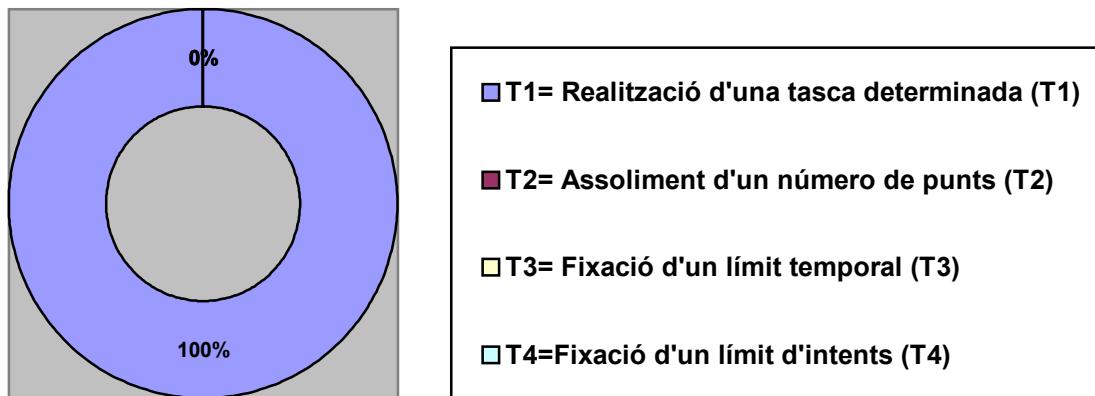
### GRÀFIC 7. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



De quina manera és però aquesta incertesa en el temps? Quan el jugador s'enfronta amb la incertesa provocada pel temps, en totes les ocasions opta per haver de realitzar una tasca determinada. El jugador solitari no escull assolir un nombre de punts, ni fixa a priori una durada temporal al joc, ni tampoc estableix com a requisit l'haver d'executar l'acció en un límit determinat d'intents. Sembla que en té prou en demostrar-se a sí mateix que és capaç de fer-ho.

Les dades del gràfic que apareix a continuació són prou evidents al respecte.

**GRÀFIC 8. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**

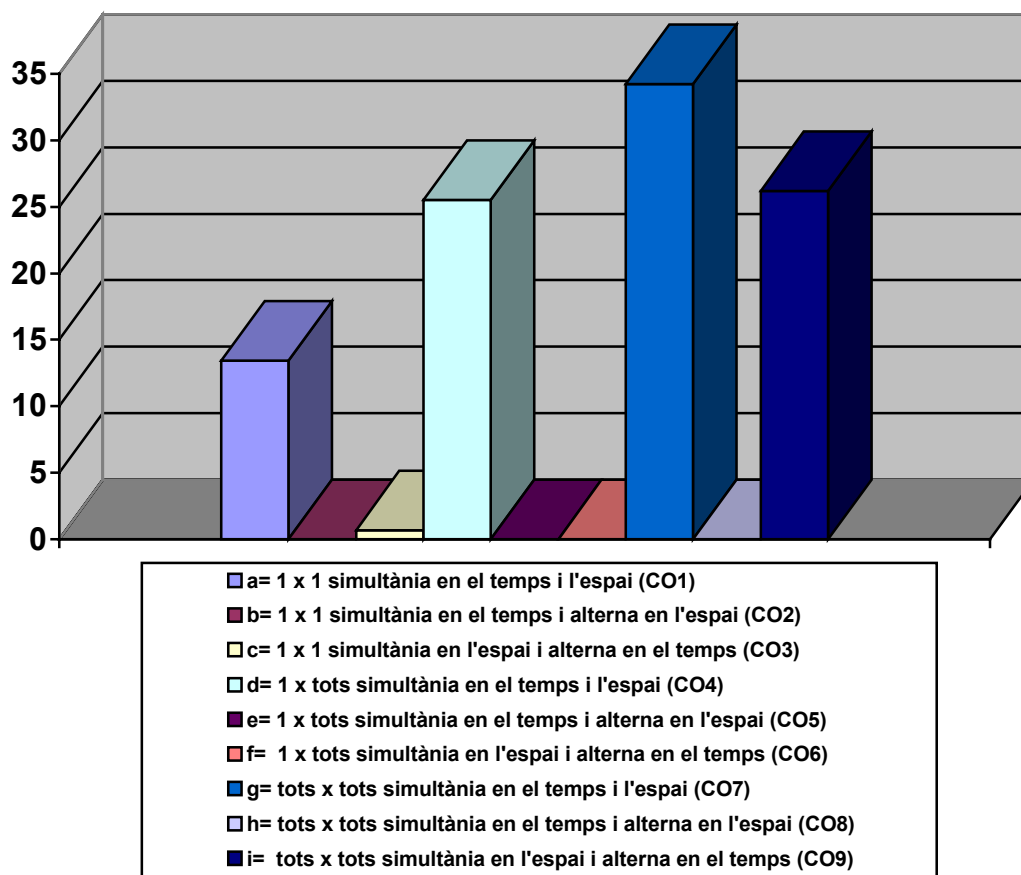


Per tant, i a manera de recopilació, el catàleg de jocs pel que fa a les pràctiques psicomotores individuals posa de relleu que aquestes es realitzen sobretot manipulant algun material (90%). Es practiquen en un terreny regular i domesticat i sense límits espacials precisos, que no implica cap incertesa al jugador solitari que el practica (80%). Aquest opta perquè si de cas sigui l'element temps (60%) qui provoqui certa incertesa en el joc, i aquesta sempre es materialitza a través de la consecució o no d'una tasca determinada, és a dir, tractant de reptar-se a un mateix.

a.2.) Pràctiques sociomotores individuals:

La interpretació de les dades descriptives respecte a les pràctiques sociomotores individuals, les quals s'insisteix en què constitueixen un gruix força significatiu dels jocs del catàleg (71%), comporta l'anàlisi dels diferents elements, a través de diversos gràfics i els corresponents comentaris amb els quals s'acompanyen.

### GRÀFIC 9. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.



Quan s'escull jugar contra els altres, s'opta sobretot per una estructura de *tots x tots* (60,41%), en segon lloc per la de *1x tots* (25,50%), essent la de *1 x 1* la que menys es porta a terme com a estructura lúdica sociomotora individual (14,09%).

Pel que fa a la manera com es realitza la pràctica lúdica, destaca amb escreix la *simultaneïtat d'acció en el temps i l'espai* (73,15%), pràcticament  $\frac{3}{4}$  del total de manifestacions lúdiques d'aquesta categoria. En segon terme figura la *simultaneïtat d'acció en el l'espai però alternant el temps* (26,85%). Subratllar també que en cap moment es produeix l'acció *simultània en el temps i alternant l'espai*.

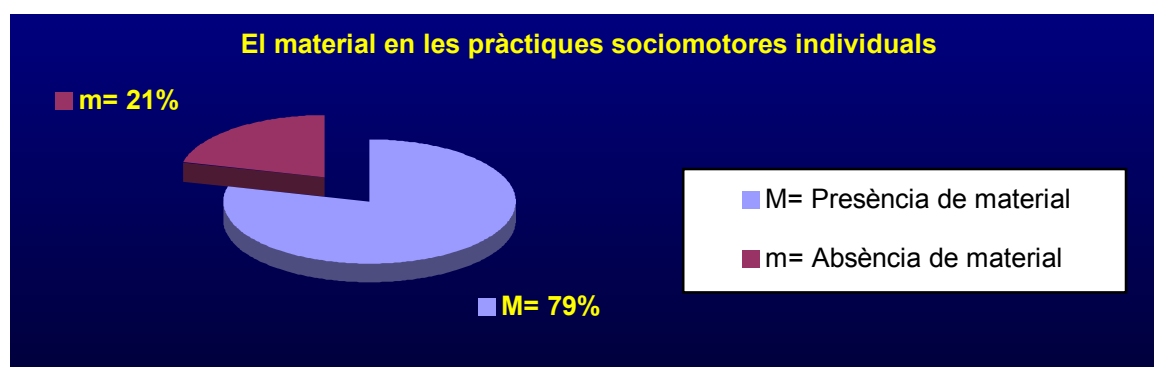
Per tant, cal destacar, com ho mostra el gràfic, la que és una de les formes que més es produeix en el catàleg de jocs, donada l'alta presència de les pràctiques sociomotores individuals en aquest (71%), que no és altra que els jocs de *tots x tots*, els quals són jugats alhora en una mateixa temps i espai (34,23%) o sinó, de manera simultània en l'espai i alterna en el temps (26,18%). Ambdues variables són representades en un total de 3 de cada 5 jocs d'aquesta categoria.

A continuació es passa a interpretar de quina manera els protagonistes del joc s'interrelacionen amb els altres elements que són presents en la lògica interna.

En primer lloc es fa referència al material, per precisar que si en un 90% dels casos en què hom juga en solitari manipula algun tipus de material, quan juga contra altres opositors o adversaris, la xifra és molt similar encara que inferior. Gairebé 4 de cada 5 jocs d'aquesta categoria s'executen amb materials.

Per tant, l'afecció per a l'ús de materials continua essent una de les constants de les pràctiques lúdiques catalanes del present catàleg.

#### GRÀFIC 10. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.

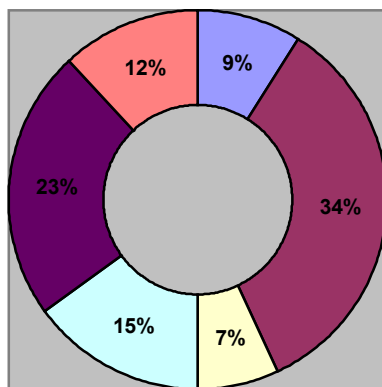


Com es porta a terme però, aquesta manipulació d'objectes o materials de joc? En quines variables es constata major presència?

Tal i com recull el següent gràfic, d'una banda la balança s'equilibra entre un 50% de pràctiques lúdiques que empen un únic material ( $M_1$ ,  $M_2$ , ó  $M_3$ ) i un 50% que escull utilitzar més d'un material ( $M_4$ ,  $M_5$ ,  $M_6$ ) en un determinat joc. D'altra banda, en gairebé 3 de cada 5 praxis lúdiques que requereixen utilització de materials, els jugadors opten per a què aquest o aquests siguin manipulats per tots els jugadors.

Destaca però que hi ha presència de jocs en cadascuna de les sis variables contemplades. Per exemple en 1 de cada 5 jocs, els participants combinen l'ús individual amb el col·lectiu. Per tant es podria afirmar que al delit per emprar material, s'hi afegeix el fet de no importar massa ni la seva quantitat, ni tampoc que aquest sigui manipulat de manera exclusiva o bé compartida.

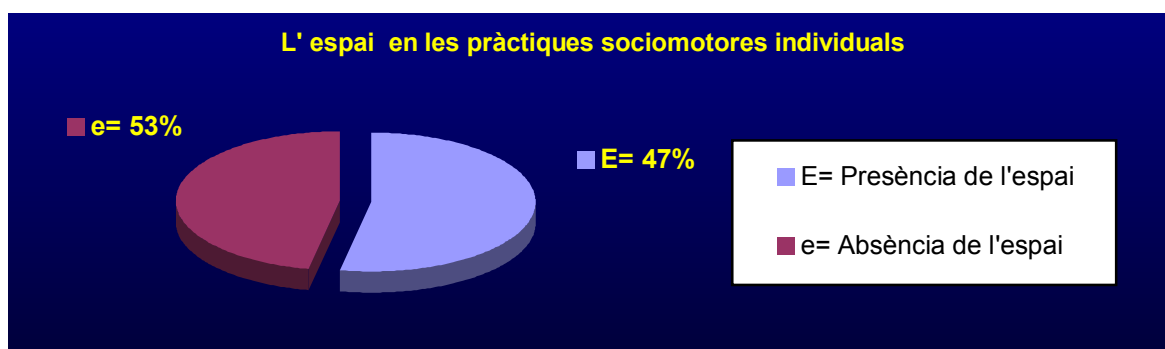
#### GRÀFIC 11. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

Respecte a la relació que s'estableix entre els protagonistes de la pràctica sociomotora individual i l'espai, s'ha de deixar constància que gairebé es produeix paritat en el percentatge entre aquelles pràctiques que presenten algun tipus d'incertesa, d'aquelles altres que operen en un espai domèstic i/o no limitat.

## GRÀFIC 12. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.



Si es pretén afinar una mica més però, sobre la incertesa en l'espai és precis tenir en compte la diversitat de variables, per saber amb exactitud la importància que adquireixen cadascuna d'elles.

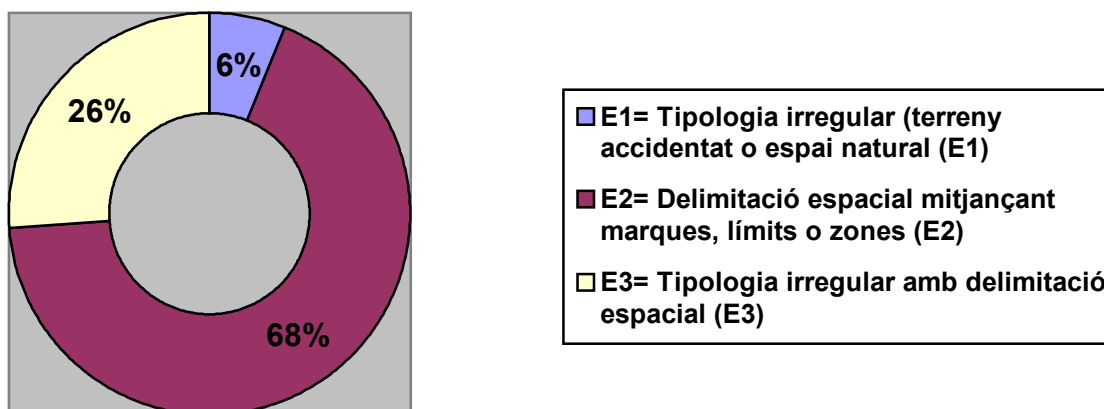
De l'observació de les dades del proper gràfic es dedueix en primer lloc, que limitades són les pràctiques sociomotores individuals que es porten a terme de manera exclusiva en un espai irregular. Si de cas, quan es produeix en un terreny d'aquestes característiques, en un 26 % dels casos es produeix el fet que l'espai irregular és alhora delimitat.

En segon lloc, s'ha de posar en evidència que la característica principal que defineix la incertesa en l'espai, doncs ocupa gairebé  $\frac{3}{4}$  parts de la totalitat de joc que la presenten, és la delimitació territorial en un terreny domesticat i regular.



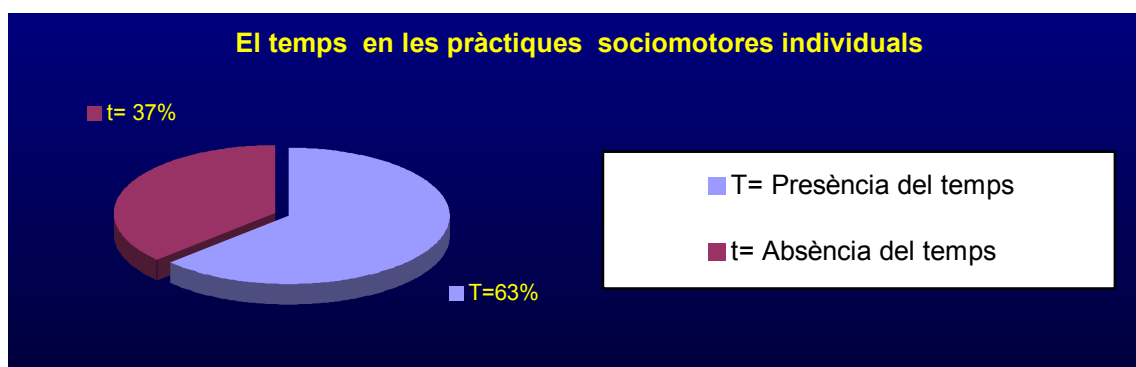
S'escull per tant, sobretot, acotar i delimitar un terreny com a manera de regular la pràctica lúdica. En la majoria d'ocasions es tracta d'un terreny prou conegut pels practicants, però si la praxis lúdica es realitza en un medi més natural i salvatge, també hi ha, sembla ésser, la necessitat d'establir-hi unes marques.

**GRÀFIC13. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



En quan a l'element temps és remarcable el fet que a l'igual que succeïa amb les pràctiques psicomotores individuals, en més d'un 60% d'aquests jocs, l'element temps causa incertesa en els jugadors.

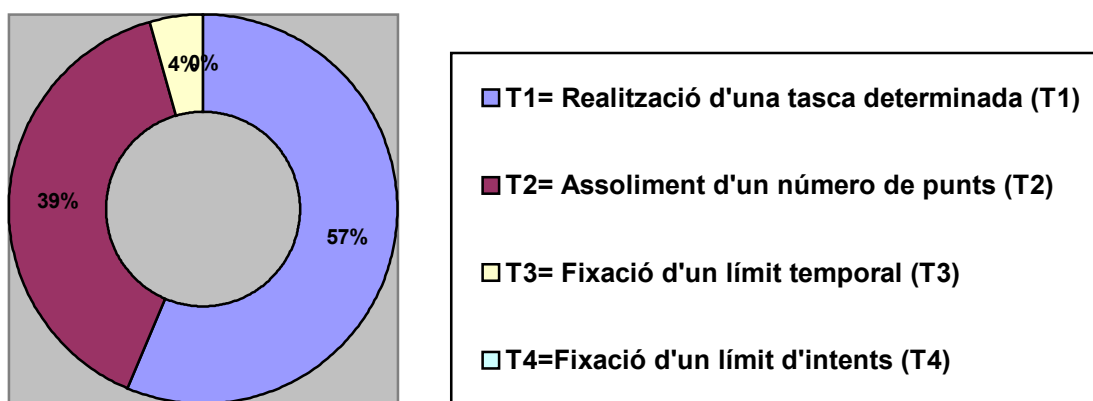
**GRÀFIC 14. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Per tant, sembla que el jugador vesteix primerament la dificultat de la pràctica, sobretot a través de la manipulació de materials, en segon lloc per la incertesa que pugui provocar-li la possible finalització del joc, i en tercera posició, per la produïda per l'espai.

De quina manera però actua aquesta incertesa temporal?

**GRÀFIC 15. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Quan el jugador s'enfronta amb la incertesa provocada pel temps, en quasi totes les ocasions (91%) opta per haver de realitzar una tasca determinada.

A diferència però, de les pràctiques psicomotores individuals en les quals només és present aquesta opció, aquí el ventall es diversifica de manera poc significativa, cap a l'assoliment d'un número de punts (7%) i la fixació d'un límit temporal (2%).

Sembla doncs, que els jugadors en tenen prou en demostrar en forma de desafiament implícit en l'acció, que són capaços d'executar-la bé i abans que la resta d'adversaris, per tal d'assaborir-ne el triomf.

A manera de síntesi que reculli els trets més sobresortits, s'ha de mencionar que les pràctiques sociomotores individuals tenen una gran presència entre les manifestacions lúdiques.

L'estructura relacional que major èxit té entre els jugadors és la de jugar *tots x tots*, sobretot amb *simultanietat d'acció en el temps i l'espai*, però també la de fer-ho mitjançant l'acció *simultània en l'espai però alternant el temps*.

Acostumen a executar-se gairebé sempre (80%) manipulant materials, que en els 57% dels casos són d'ús col·lectiu i, a aquesta incertesa cal afegir-hi la que ocasiona l'espai, (una mica per sota del 50%) i/o el temps (per damunt del 60%).

La incertesa espacial es manifesta sobretot per la delimitació territorial (69%) i la temporal pel fet que el jugador ha d'aconseguir realitzar una tasca determinada (91%).

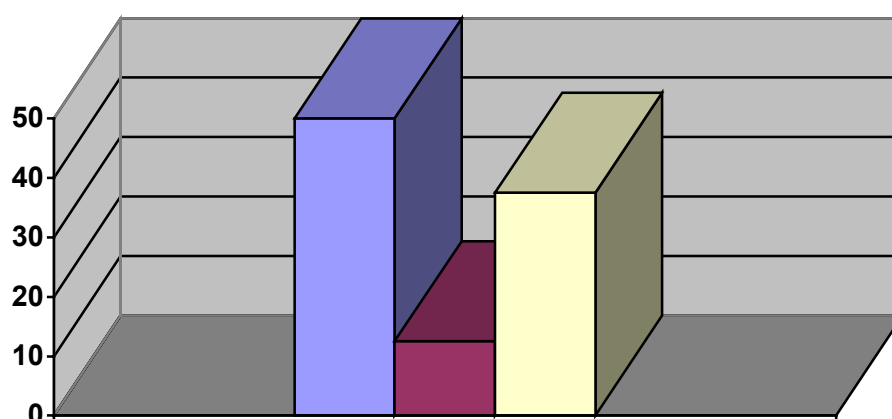
Referint-se a les pràctiques lúdiques que es realitzen sense companys (76% del total del catàleg), és a dir, tant les psicomotores individuals com les sociomotores individuals, s'han de precisar les següents qüestions:

- Els jugadors quan juguen sols o contra els seus opositors ho fan de manera molt notable (90% i 80% respectivament) a través de la manipulació d'objectes o materials.
- La incertesa espacial no és molt remarcable (20% i 47%) i quan es dona, s'ha d'atribuir a la delimitació territorial (50% i 61%).
- És més notòria la incertesa temporal (ambdues del 60%), la qual ve determinada per haver d'executar alguna tasca determinada (100% i 91%)

a.3.) Pràctiques sociomotores cooperatives:

L'escassa pràctica sociomotora cooperativa, la col·loca en la quarta i última posició respecte a les quatre tipologies considerades. No obstant el poc pes específic de la cooperació dins del patrimoni lúdic català aplegat en aquest catàleg, cal precisar que, tal i com es mostra en el gràfic, la seva presència queda repartida de totes maneres en les tres variables establertes.

**GRÀFIC16. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.  
VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



- a= La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció (C10)
- b= La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció (C20)
- c= La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents (C30)

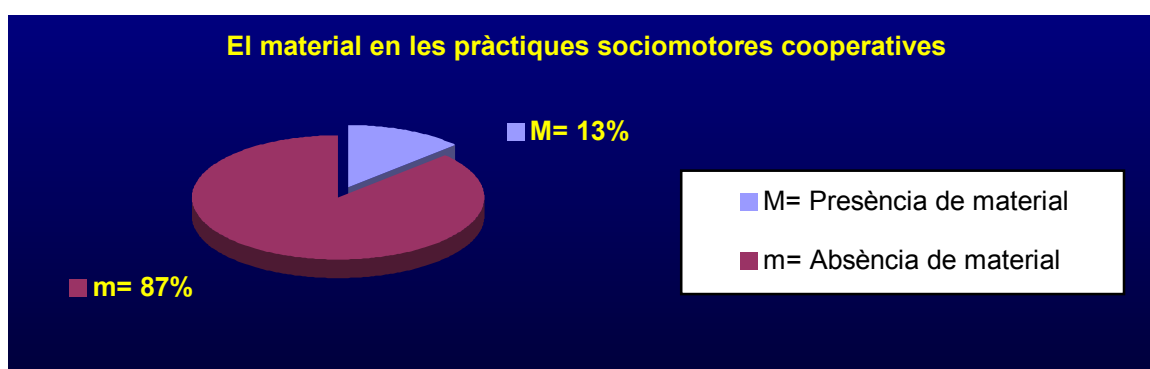
És important assenyalar en primer lloc que en la meitat de les pràctiques lúdiques cooperatives, els jugadors han de mostrar la seva competència executant una mateixa acció.

Un signe que denota la feblesa de procedir cooperativament en matèria lúdica es troba en el fet que només un 1 de cada 6 jocs d'aquesta mena requereix per part dels practicants que aquests executin més d'una acció de manera conjunta.

Una altra mostra de fragilitat d'aquest tipus de pràctiques el constitueix el fet que gairebé en un 40% dels casos, les accions són de col·laboració. És a dir, mentre un o diversos jugadors realitzen una acció, un altre o altres porten a terme accions diverses. Les accions es complementen i s'encadenen però sense requerir que tothom participi per igual. Es tracta del nivell més baix de cooperació.

Al marge d'aquestes consideracions, com són però, les relacions que estableixen els protagonistes del joc amb els altres elements? Quin ús se'n fa per exemple dels materials?

### **GRÀFIC 17. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



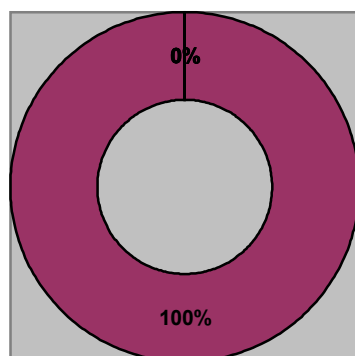
Del gràfic es dedueix que en gairebé el 90% dels casos, els jocs es porten a terme sense cap tipus de material. Per tant es pot afirmar que quan hom juga perseguint un mateix objectiu amb els altres companys de joc, no requereix de la manipulació de materials.

Es produeix d'aquesta manera la situació inversa que en la d'aquelles pràctiques que es realitzen sense companys, en les quals la presència de materials és força notable (90% psicomotors individuals i 80% sociomotors individuals).

No obstant les escasses pràctiques emprant material, les situacions en els quals si que hi ha manipulació es caracteritzen per la presència d'una única variable, d'entre les sis possibles. I aquesta no és cap altra que aquella que permet la utilització d'un únic material, el qual és manipulat col·lectivament pels jugadors.

Sembla obvi que l'establiment d'una estructura cooperativa en la qual els jugadors comparteixen uns mateixos objectius, influeix en la utilització conjunta de material. Davant però el repte que suposa cooperar, hi ha prou amb l'ús d'un únic material? Pel que fa al catàleg català sembla que si.

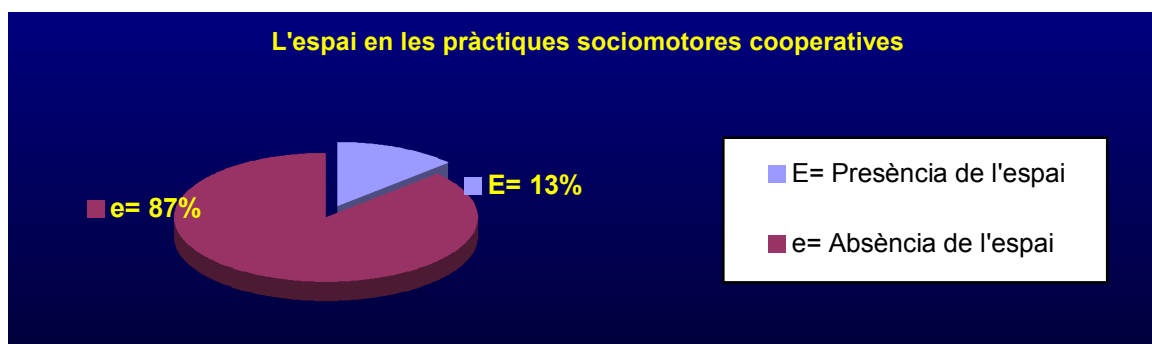
**GRÀFIC 18. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESÈNCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3=Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu(M6)

Si es considera l'espai de pràctica, es pot constatar que en els jocs de caire cooperatiu, la utilització de l'espai tampoc no és un condicionant, donat que gairebé en un 90% dels casos, no importen els límits i es juga en un espai conegut, regular i domesticat.

### GRÀFIC 19. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.

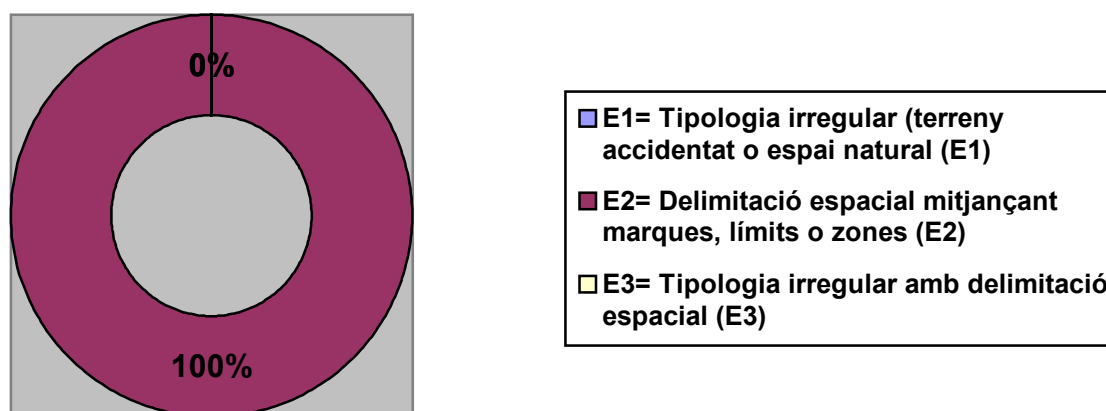


Quan es produeix incertesa en l'ús de l'espai però, de les tres categories contemplades, la incertesa exclusivament ve determinada per la delimitació espacial. En cap cas es produeix per desenvolupar l'acció cooperativa en un espai irregular, ni tampoc perquè ambdues variables actuïn alhora.

Sembla doncs pertinent indicar que l'estructura cooperativa no centra la seva incertesa ni en el material, ni tampoc en l'espai.

El gràfic que apareix a continuació indica aquesta concentració en una única variable.

## GRÀFIC 20. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.



Què succeeix en el cas del temps? L'element temps no causa cap tipus d'incertesa en els jugadors, i per tant no sembla necessari plasmar-ho en cap gràfic. Es constata doncs, que els elements que interactuen amb els protagonistes del joc, material, espai i temps, no afegixen a la relació que estableixen aquests entre ells, cap factor d'incertesa.

Per sintetitzar aquesta tipologia de pràctica, recordar que podria qualificar-se d'escassa rellevància entre les pràctiques lúdiques i que a la inversa d'allò que succeeix en les pràctiques psicomotores i sociomotores individuals, aquestes es porten a terme sense emprar bàsicament cap tipus de materials de joc. Només se'n fa servir una mica per damunt del 10% del total de pràctiques cooperatives.

Tampoc, tal i com s'ha assenyalat, l'espai actua pas massa com condicionador de l'acció dels jugadors, amb un percentatge idèntic al referit al material. I encara és més significatiu el cas referit a l'element temps, el qual no causa cap mena d'incertesa en els protagonistes del joc.

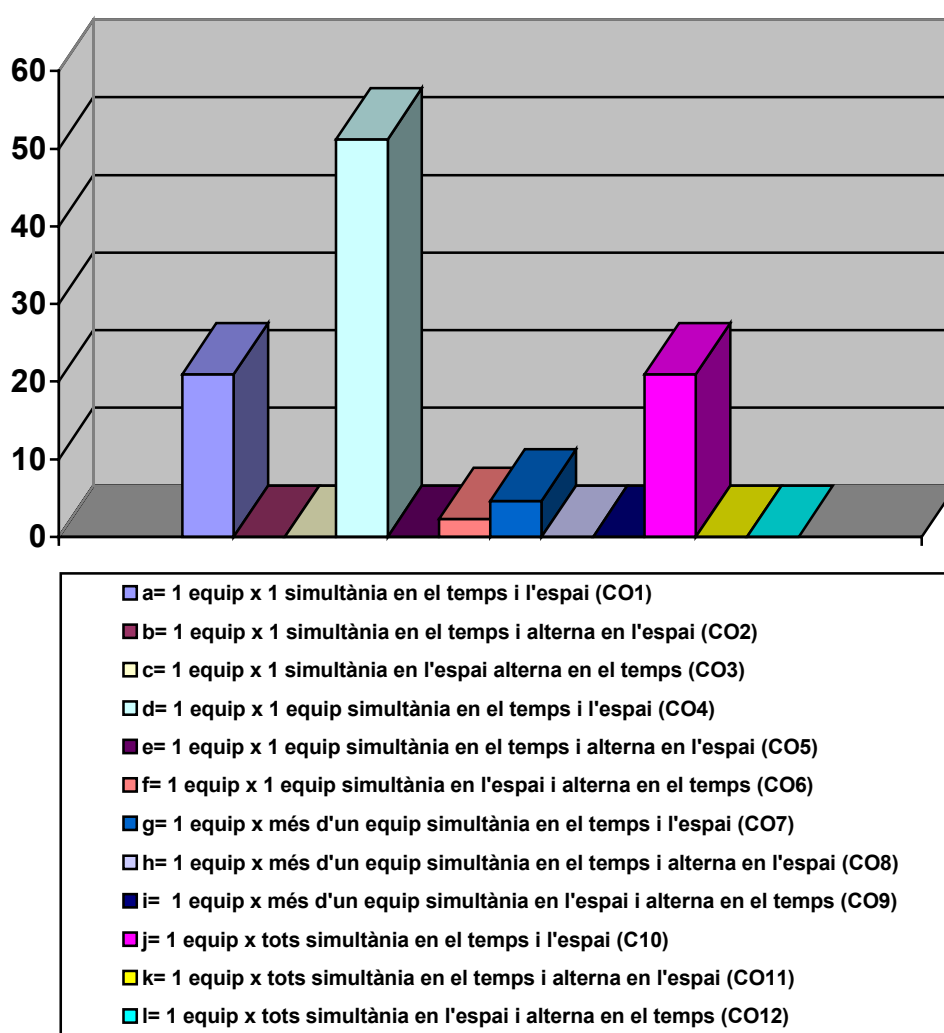
Es podria argüir que tota l'atenció es centre en les accions que desenvolupen els propis jugadors.



a.4.) Pràctiques de col·laboració i oposició:

Les pràctiques que presenten una estructura de col·laboració i oposició presenten pel que fa als protagonistes, la possibilitat de distribuir-se en un bon reguitzell de variables. El proper gràfic il·lustra quina és la magnitud d'aquestes variables en el cas del catàleg de jocs localitzats a Catalunya.

**GRÀFIC 21. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Les pràctiques que presenten una estructura de col·laboració i oposició són presents en 1 de cada 5 jocs del catàleg. Malgrat les possibilitats contemplades per interactuar els protagonistes, de les 12 variables, només apareixen registrats jocs en 5 de les variables, les quals indiquen no obstant que diverses són les formes amb les quals es relacionen els jugadors. Tot seguit es comenten.

Destaquen en primer lloc els jocs en els quals es juga *1 equip x 1 equip*, els quals representen més de la meitat dels jocs del catàleg en aquesta categoria.

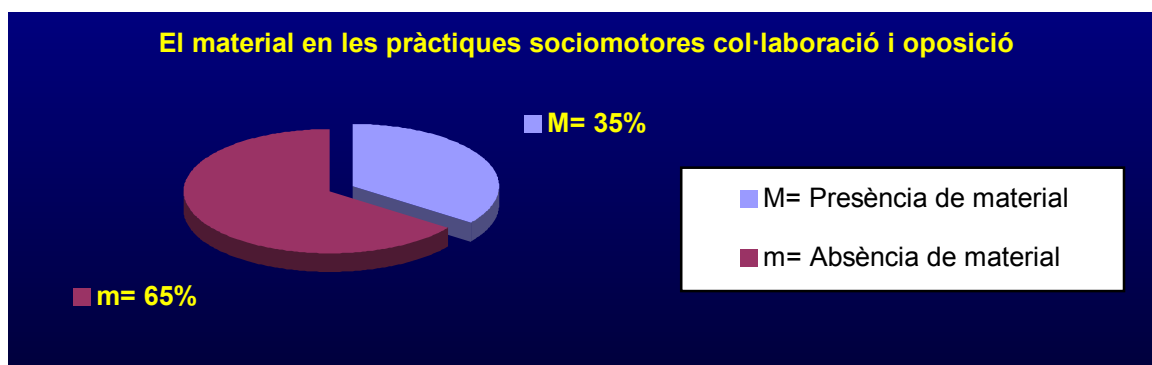
En segon lloc apareixen dues variables. Cadascuna és present en 1 de cada 5 jocs de col·laboració i oposició. Es tracta dels jocs en els quals actuen *1 equip x 1*, i aquells altres en els quals hi juguen *1 equip x tots*. Per tant, es fa evident que les manifestacions lúdiques opten per ésser jugades sobretot per un equip que s'oposa a l'acció d'un altre equip, d'un únic jugador o bé de tota la resta de jugadors.

En un 98 % dels casos en els quals es desenvolupen accions de col·laboració i oposició, aquestes es realitzen de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Al referir-se al material, es constata que són un 35% d'aquests jocs, els que requereixen d'algun material com a suport de l'acció dels jugadors, ja siguin aquests companys o bé opositors. O potser sigui millor indicar-ho a l'inrevés, per subratllar que de cada 3 jocs, 2 no empren cap tipus de material.

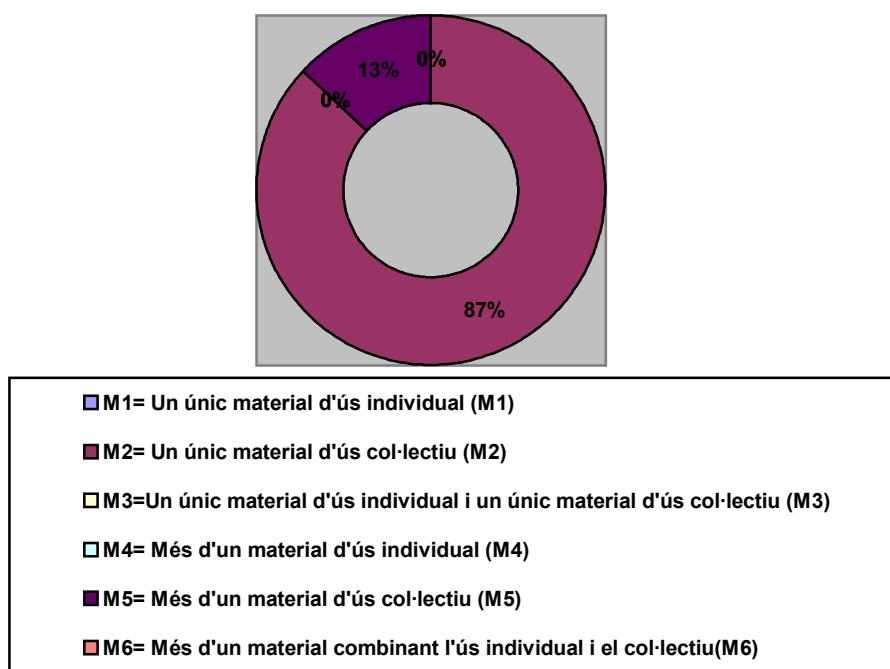
Quanta riquesa lúdica s'amaga darrera aquestes pràctiques sense material, la qual contrasta de manera oberta amb les pràctiques esportives populars del temps actual, on els materials, d'altra banda cada cop més sofisticats, acompanyen un ampli ventall de les praxis de col·laboració i oposició.

## GRÀFIC 22. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.



Quins trets són però, els que conformen la incertesa produïda per l'ús de materials, i que es deriven d'observar amb atenció el proper gràfic?

## GRÀFIC 23. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

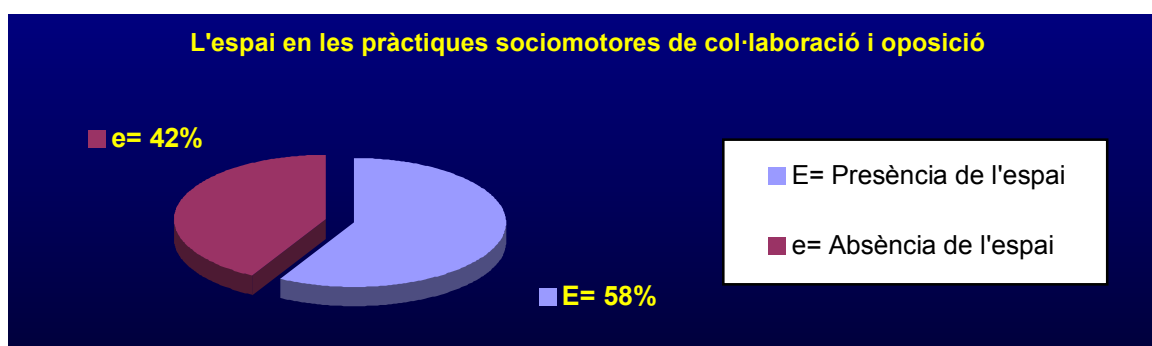


L'anàlisi ha de ressaltar que els jugadors escullen de manera exclusiva la manipulació únicament col·lectiva del material, sobretot referida a una utilització d'un únic material, que concentra gairebé un 90% dels casos en els quals els participants empen estris de joc, essent la resta constituïda per aquelles pràctiques que requereixen més d'un material.

Si bé sembla lògic que en aquest tipus d'estructura relacional, els jugadors no facin un ús individual dels materials, si que s'ha de destacar que en cap situació lúdica d'aquesta categoria es produeix el fet que els jugadors combinin la utilització d'un material col·lectiu amb d'altres d'exclusiu ús individual, la qual cosa si que seria del tot factible.

Ha arribat el punt de passar a analitzar un altre dels elements. Com afecta a aquest tipus de pràctiques l'element espacial?

#### GRÀFIC 24. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.



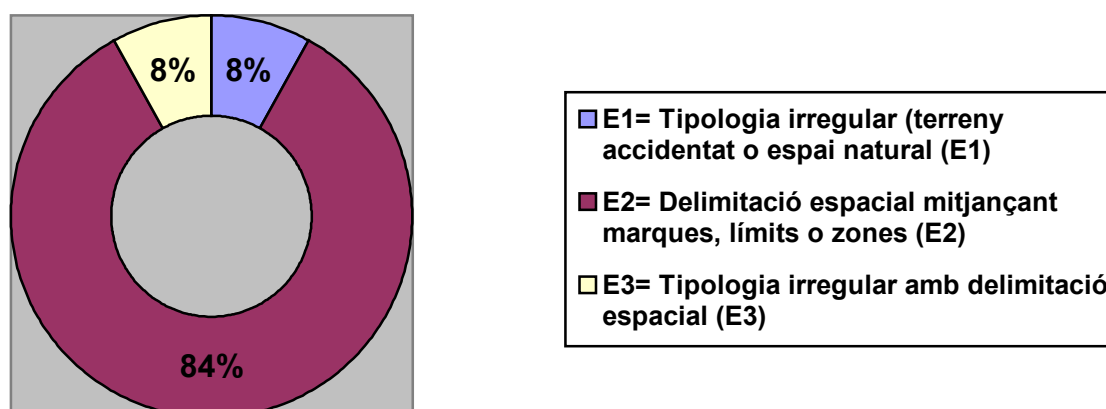
En 3 de cada 5 jocs sociomotors de col·laboració i oposició, l'espai condiona l'acció dels jugadors. De les 4 categories amb les quals han estat classificades les accions dels jugadors, aquesta és la que manifesta un percentatge més alt d'incertesa espacial.

Potser sembla lògica aquesta distribució de percentatges si es té en compte que, al cap i a la fi, en aquestes praxis lúdiques és on possiblement sigui necessari un major ordenament de les múltiples i variades situacions que es donen alhora, de comunicar-se amb els companys i de contracomunicar-se amb els opositors.

Caldrà contrastar aquesta interpretació corroborant la seva continuïtat i permanència en la resta dels catàlegs, o potser es tracti exclusivament d'una peculiaritat dels jocs localitzats a Catalunya.

Quines són les variables que actuen per a què es manifesti aquesta incertesa?

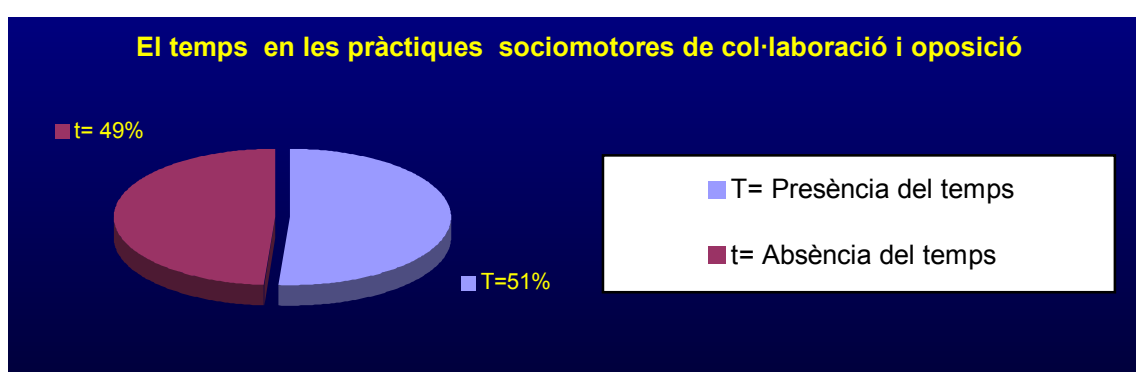
#### **GRÀFIC 25. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



S'accentua a amb escriu la produïda per la delimitació espacial (84% del total de jocs amb incertesa espacial), mentre que força més infreqüent és el desenvolupament de jocs en terrenys de tipologia irregular (8%) o que, a més, aquests terrenys accidentats o espais naturals, siguin delimitats espacialment pels jugadors (8%).

Del darrer element a considerar, el temps, és remarcable el fet que la seva incertesa és present en 1 de cada 2 jocs de col·laboració i oposició, situant-se amb un percentatge inferior que el referit a la incertesa espacial, i més de 10 punts per sota de quan els participants juguen sota una estructura sociomotora individual.

## GRÀFIC 26. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

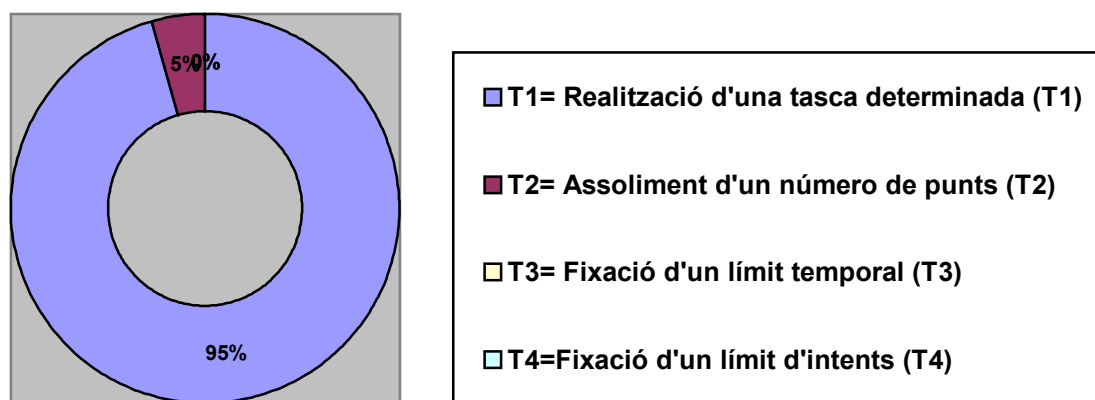


Per tant, de la mateixa manera que la delimitació espacial ordena les praxis lúdiques, l'element temps també hi contribueix en bona mesura.

Com són però, les característiques d'aquesta incertesa? Segons es desprèn de l'anàlisi del proper gràfic, quan els jugadors s'enfronten amb la incertesa provocada pel temps, en quasi totes les ocasions (95%) opten per haver de realitzar una tasca determinada.

És de destacar que no hi ha jocs que presentin la fixació d'un límit temporal, ni tampoc la necessitat d'establir a priori un determinat número d'intents. Si de cas es dona una escassa i modesta presència de jocs que requereixen l'assoliment d'un número concret de punts (5%).

## GRÀFIC 27. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.



Una visió sintètica que aglutini els diversos elements i la seva interrelació, ha de considerar que el seu univers està constituït per 1 de cada 5 jocs del catàleg. En 1 de cada 3 dels referits a les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició es fa servir algun material (35%).

La incertesa de l'element espai es troba present en un 60% dels casos, molt semblant a la presència d'aquest element en els jocs sociomotors individuals, que és d'un 50%.

Pel que fa al temps, causa incertesa en la meitat de jocs (50%), una mica per sota dels psicomotors individuals (60%) i dels sociomotors individuals (60%). És de destacar en aquesta categoria, l'absència de jocs que es fixin per un límit temporal o bé per un número d'intents, i l'elevada presència de jocs que determinen el seu acabament per l'assoliment d'una tasca determinada.

Al estendre les interpretacions als jocs practicats amb companys, és a dir, els que aglutinen alhora els sociomotors cooperatius i els sociomotors de col·laboració i oposició, els quals representen pràcticament  $\frac{1}{4}$  del total del catàleg, destaquen com a estructures relacionals, d'una banda, aquelles que amb caire totalment cooperatiu els jugadors executen la seva acció amb d'altres companys i d'altra banda, en les que a la col·laboració s'hi afegeix la

oposició, les de *1 equip x 1 equip*, realitzades de manera *simultània en el temps i l'espai*.

En ambdós casos la incertesa produïda pel material no és molt ostensible, si dins d'aquesta, la variable més acusada indica un únic ús de material de caràcter col·lectiu.

Pel que fa a la incertesa en l'espai, no és gaire important en les pràctiques cooperatives, essent en les de col·laboració i oposició on concentren 3 de cada 5 pràctiques. La variable més arrelada és coincident en les dues categories de relacions entre jugadors, es tracta d'aquella que limita els espais amb àrees, línies i marques.

I en darrer terme, la incertesa temporal només apareix en les praxis de col·laboració i oposició, fonamentant-se sobretot en el fet d'haver d'aconseguir per part dels jugadors realitzar una determinada tasca per obtenir la victòria per damunt dels opositors.

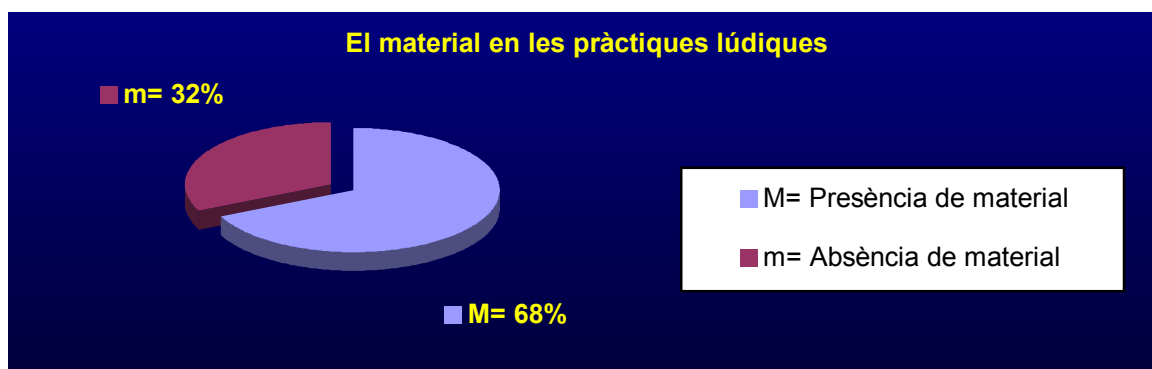
Tal vegada formulats els comentaris sobre quina manera els jugadors estableixen les seves relacions entre ells i amb els altres elements, pertoca de seguida explicitar què passa amb els altres elements. En primer lloc, es fa ressò de les dades que mostra el catàleg pel que fa al material, per avançar després amb l'espai, acabant amb aquelles que tenen com a punt de mira al temps.



**b) El material:**

En referència als materials o estris de jocs és interessant remarcar que 2 de cada 3 jocs del catàleg compten amb presència de materials. Per tant, una de les seves característiques és l'elevada presència de materials en aquest univers de pràctiques lúdiques.

**GRÀFIC 28. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**

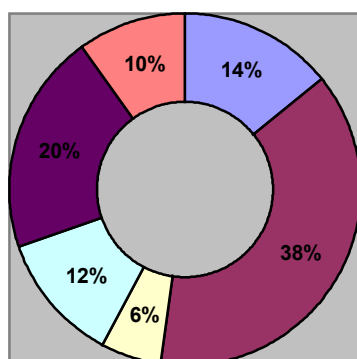


Quin ús se'n fa però d'aquests materials, se'n fan servir un o més, són emprats individualment o de manera col·lectiva? Les dades obtingudes i plasmades en el proper gràfic indiquen que és més freqüent la utilització d'un únic material, que no pas l'ús de més d'un material, donat que d'un total de 5 jocs, en 3 d'ells només s'empra un únic material, mentre que en els altres 2 es fan servir més d'un material.

D'altra banda, el percentatge d'utilització col·lectiva (58%) del material és més del doble que la individual (26%). Només en un 16% dels casos es combinen ambdues utilitzacions.

Per tant a subratllar com a tret essencial, l'ús d'un únic material emprat de manera col·lectiva que fet i fet, és la variable que concentra major percentatge, gairebé 2 de cada 5 jocs dels realitzats amb material. Heus ací el gràfic per corroborar aquests comentaris.

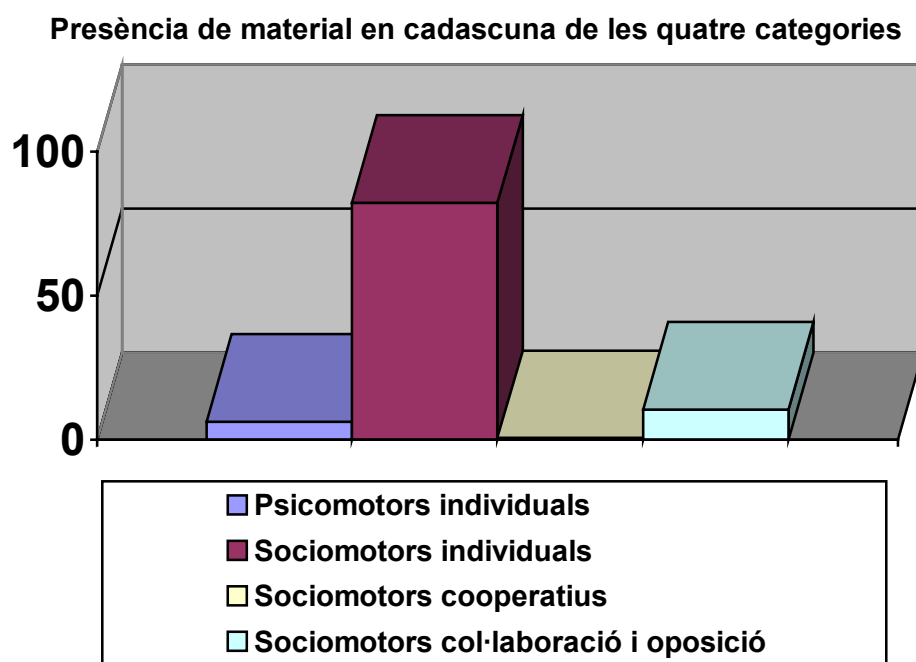
### GRÀFIC 29. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

¿En quin percentatge és present però, el material en cadascuna de les 4 grans categories establertes, segons la tipologia de relació que estableixen els jugadors? El proper gràfic revela les dades per tractar aquesta qüestió.

**GRÀFIC 30. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN CADASCUNA DE LES QUATRE CATEGORIES AMB LES QUALS S'INTERRELACIONEN ELS JUGADORS.**



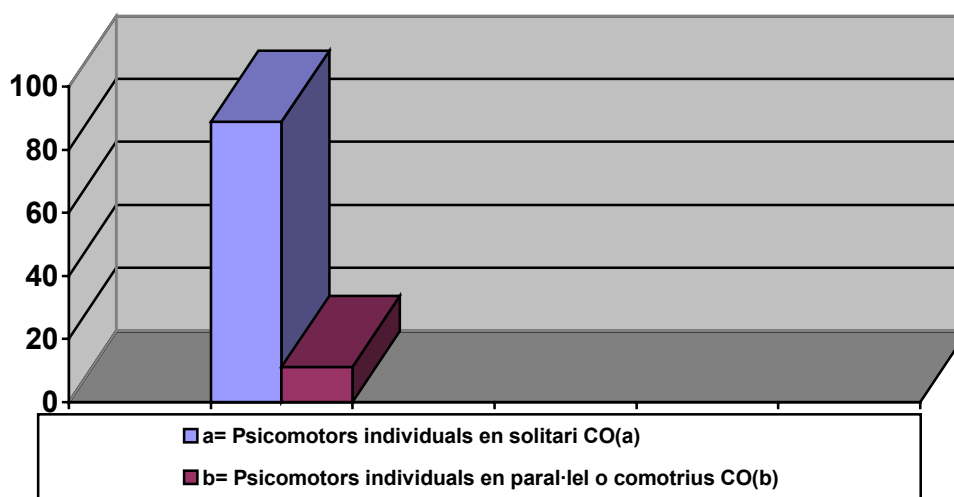
Interessa mencionar que pràcticament és imperceptible dins del conjunt de pràctiques lúdiques que requereixen material, la presència d'aquest en els jocs sociomotors amb una estructura cooperativa. També d'escassa importància es pot considerar la seva utilització pel que fa als jocs psicomotors individuals i sociomotors de col·laboració i oposició. Per contra, s'ha de precisar que el gruix es concentra en els sociomotors individuals, on s'hi troben 4 de cada 5 jocs en els quals s'empren estris per al joc.

Si es tenen en compte la suma de situacions lúdiques en els quals s'enfronta un jugador contra un altre o diversos, compti aquest o no amb l'ajut de companys, es constata que s'hi aglutina el 93 % del total de jocs amb material. O sigui que, l'enfrontament o desafiament entre jugadors es caracteritza per l'ús de material.

És possible establir però, una major precisió per a cada categoria, interpretant com opera l'ús de material en cadascuna de les variables elaborades per a cada categoria dels protagonistes del joc?

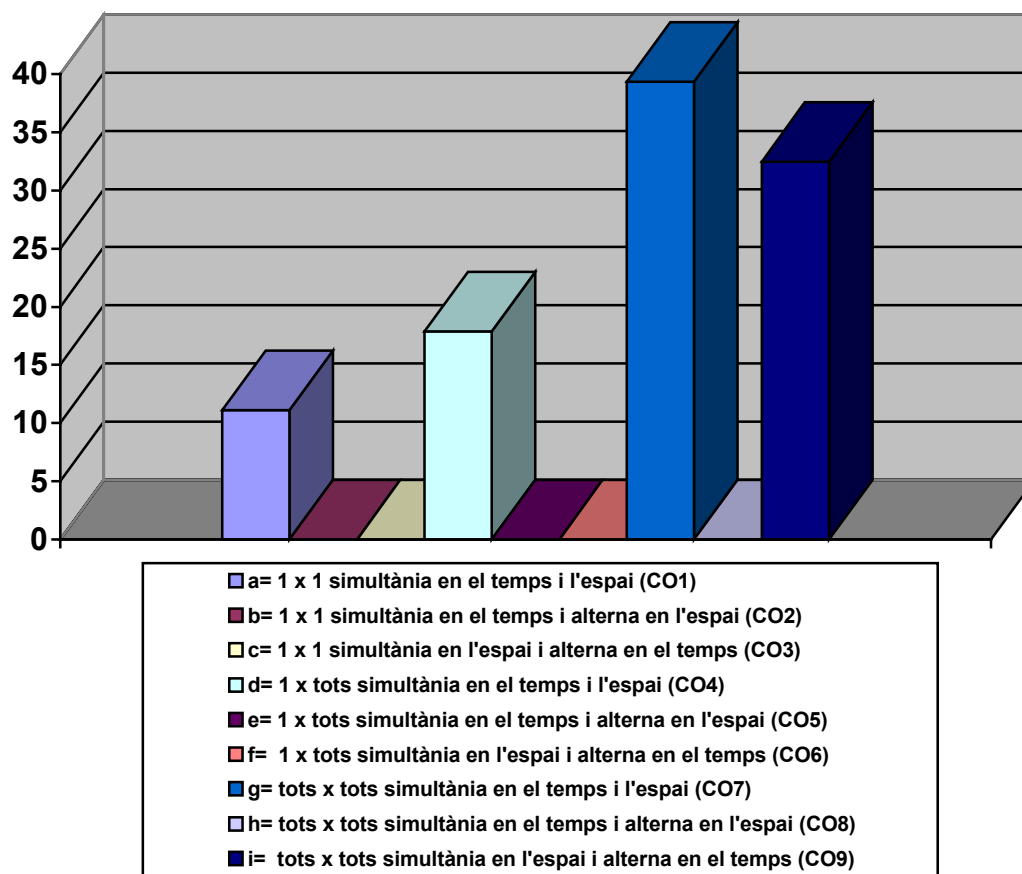
Pel que respecte a les pràctiques psicomotores individuals, s'ha de tenir en compte que els materials són molts més emprats en les situacions en solitari, doncs gairebé representen el 90% de les ocasions en les quals s'empra material dins de les pràctiques psicomotores individuals, que en les pràctiques comotrius on s'hi concentren la resta, tal i com ho indica el gràfic.

**GRÀFIC 31. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



En quan a les pràctiques sociomotores individuals que fan servir materials, quines són les variables que destaquen?

**GRÀFIC 32. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



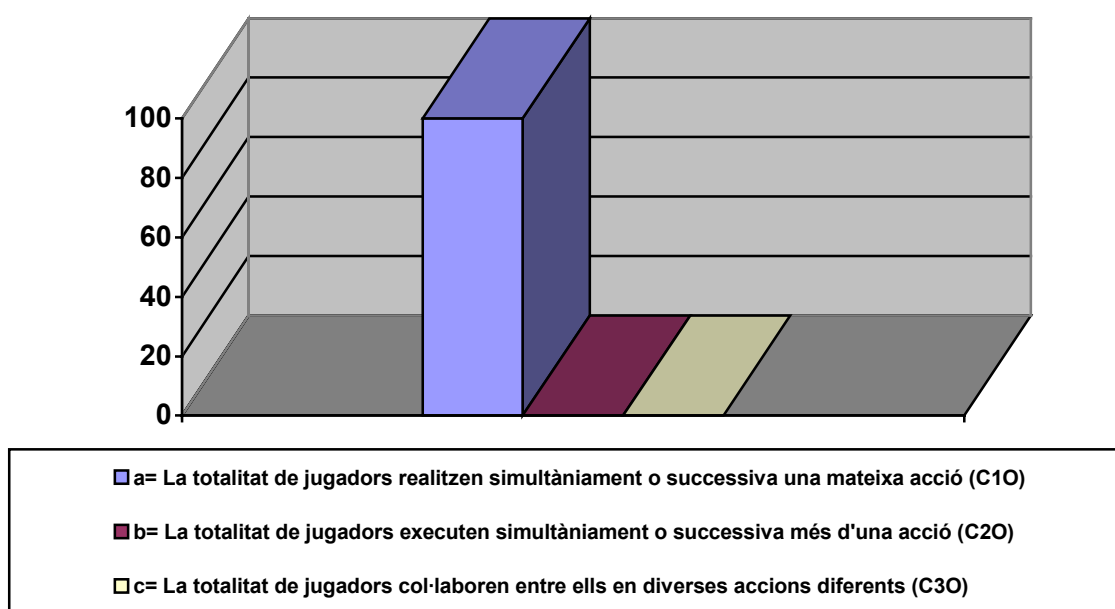
Les situacions lúdiques de *tots x tots* són les que més utilitzen material, doncs quasi arriben a constituir les  $\frac{3}{4}$  del total de jocs sociomotors que empen material.

En segons lloc, hi figuren les relacions dels jugadors de *1 x tots* (17%), apareixent en darrer terme, les relacions de *1 x 1* (11%).

A destacar també que en un 67% de les ocasions, la utilització comporta que els protagonistes participin de manera *simultània en temps i espai*, mentre que la resta, és a dir en un 33% de vegades, les pràctiques lúdiques es porten a terme en un mateix espai, alternant però el temps d'execució, si bé això només es produeix en les situacions de *tots x tots*.

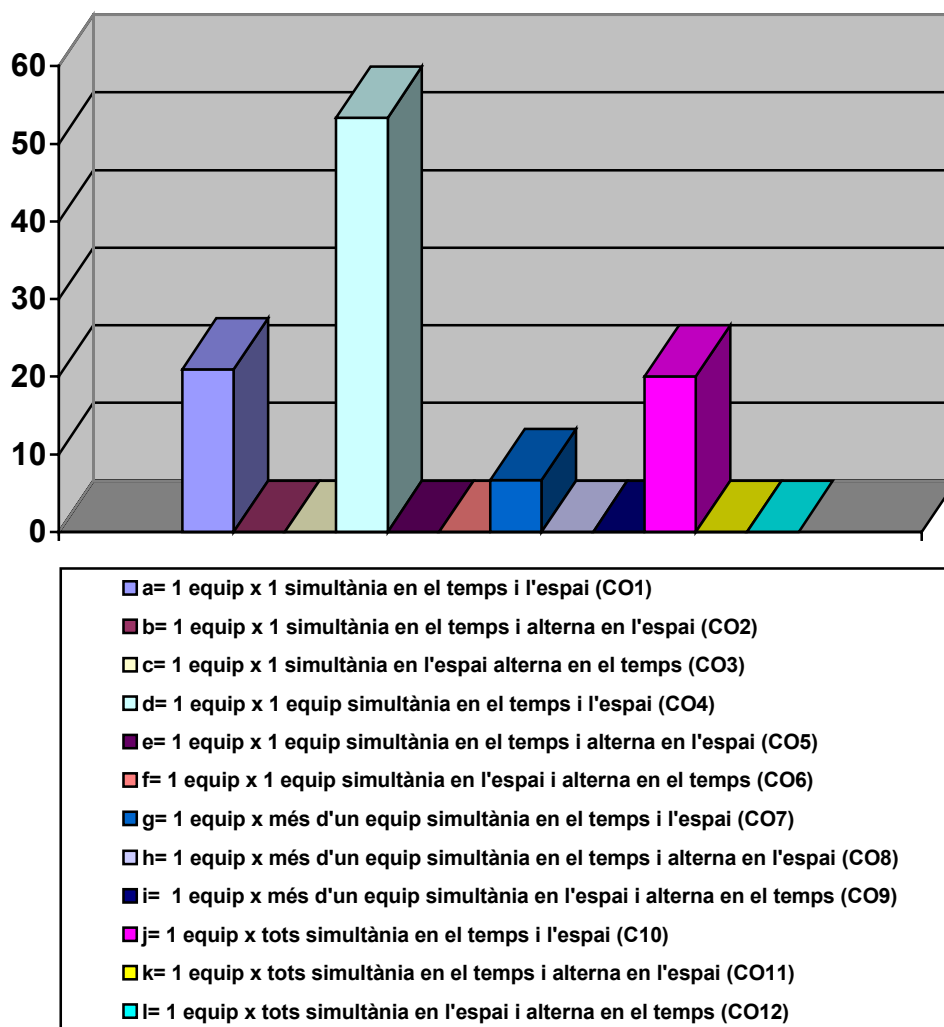
Malgrat la baixa presència de material en les pràctiques sociomotores cooperatives, aquesta es dona de manera exclusiva en una única variable. Només en el cas que la totalitat de jugadors realitzin simultàniament o successiva més d'una acció, apareix la necessitat d'emprar materials (100%), tal i com ho mostra el següent gràfic.

**GRÀFIC 33. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



Després d'assenyalar la minsa compareixença de material en les praxis cooperatives, què passa amb els d'estructura de col·laboració i oposició, que ocupen la segona posició en quan al volum en la manipulació de material, malgrat aquest, tal i com abans s'ha fet esment, només afecta a 1 de cada 10 jocs en els quals hi ha presència de material? Com es distribueix entre les diferents variables?

**GRÀFIC 34. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

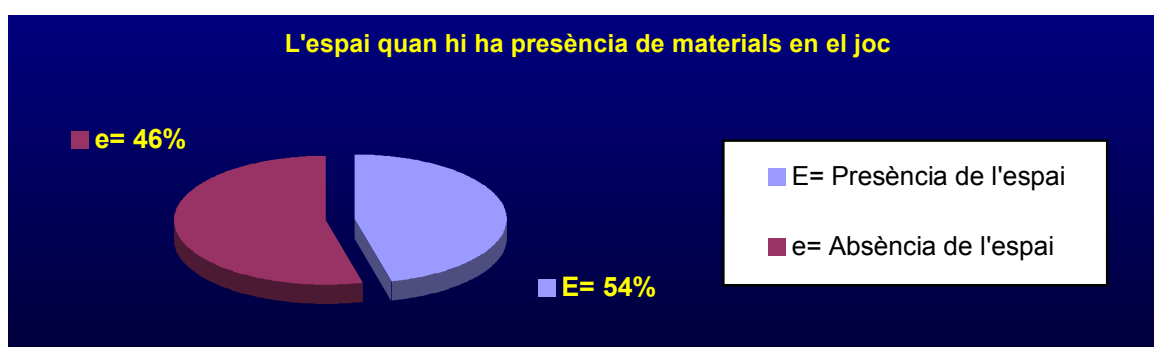


Donat que pràcticament totes les pràctiques lúdiques que segueixen aquesta estructura de col·laboració i oposició es produeixen en simultaneïtat en l'espai i el temps, s'ha de comentar que òbviament el material només és present en aquests tipus de situacions.

Ara bé, aquest no s'empra amb una mateixa intensitat. Del total de pràctiques que utilitzen material, les situacions de *1 equip x 1 equip* constitueixen més de la meitat. En segon lloc, hi figuren amb un mateix percentatge del 20%, les situacions de *1 equip x tots*, i la de *1 equip x 1*. En canvi, *1 equip x més d'un equip*, només representa un 7% del total de jocs que manipulen materials.

Un cop explicada la relació binària entre material i jugadors, fora bo endinsar-se en els viaranys que porten fins a l'element espai, sempre sota el supòsit que hi ha presència de materials.

### GRÀFIC 35. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT ESPAI.



El gràfic permet copsar amb claredat com de cada 2 jocs en els quals s'empra material, 1 d'ells comporta també incertesa amb l'espai de joc.

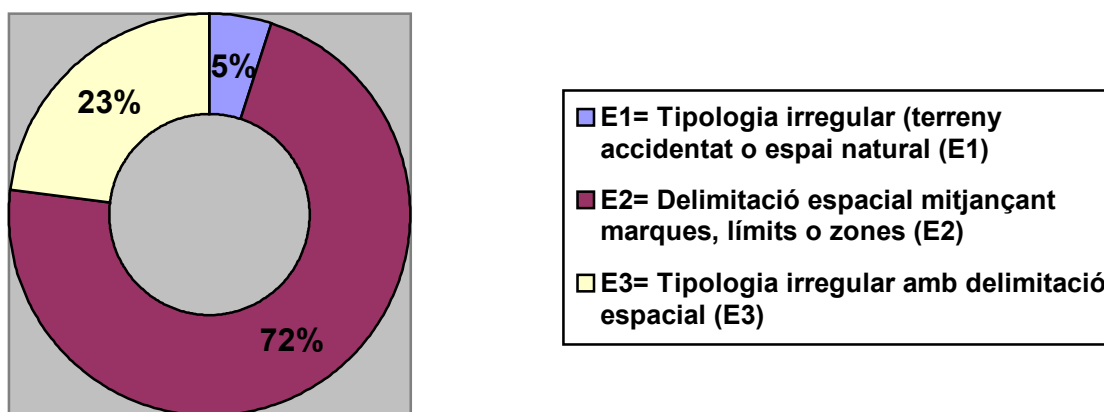
Convé saber però, com es concreta aquesta incertesa tenint en consideració tota i cadascuna de les possibles variables en les quals pot operativitzar-s'hi.

Un cop manipulades les dades i traspassades al gràfic, s'arriba a la conclusió que de totes les situacions en els quals es manipulen materials i alhora hi ha incertesa en l'element espai, gairebé  $\frac{3}{4}$  parts del percentatge total és present en jocs que manifesten delimitació espacial.



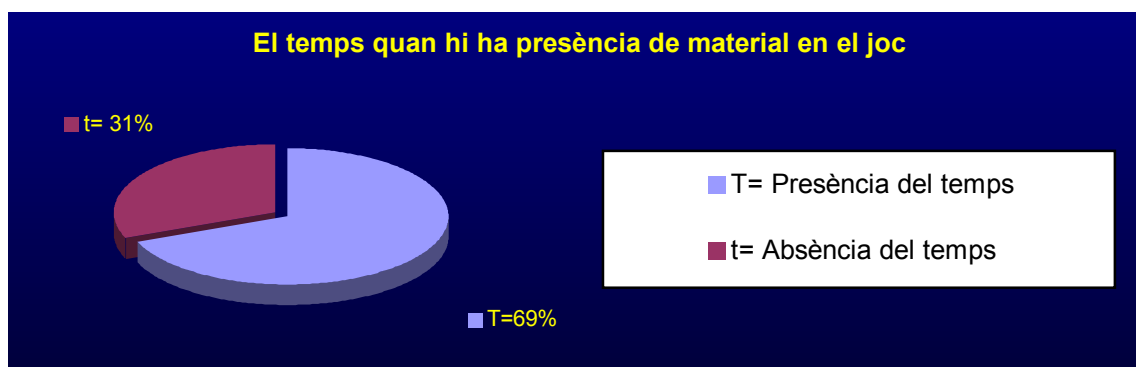
Destaquen també amb un 23%, aquells jocs que s'operen en una tipologia irregular i alhora són delimitats espacialment. Mentre que un escàs 5% de jocs presents en espais de tipologia irregular, vindria a significar que quan el terreny és accidentat o bé un espai natural, si hi ha pràctica lúdica, aquesta opera sense materials.

**GRÀFIC 36. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT ESPAI.**



Per tant en aquest catàleg de jocs, les praxis amb estris i en les quals els jugadors s'enfronten a la incertesa espacial, aquesta queda regulada a través de la delimitació de l'espai. Si hom segueix referint-se a la presència de material, què succeeix amb l'element temps? Actua de manera similar a la incertesa espacial? El proper gràfic dona ràpida resposta a la pregunta.

**GRÀFIC 37. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT TEMPS.**

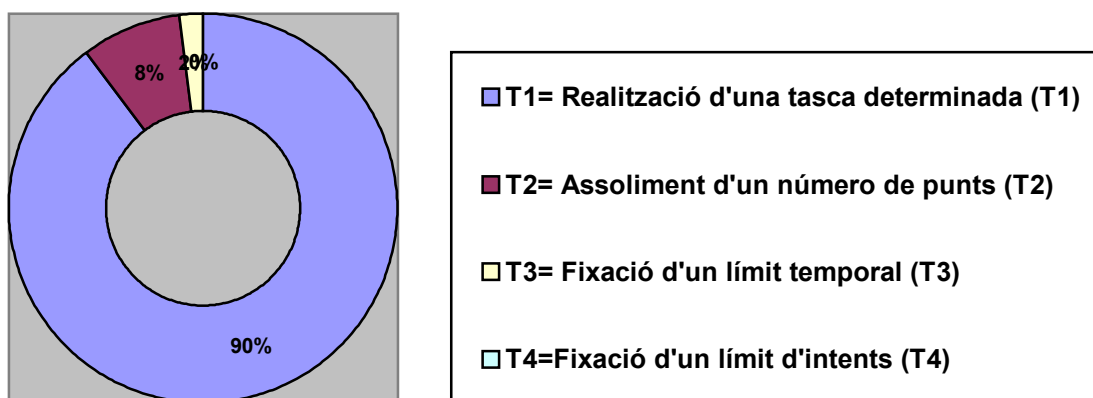


En 2 de cada 3 jocs, el temps fa que augmenti la incertesa en la pràctica lúdica. Per tant sembla que la predilecció del material es decanta més pel temps de joc que no pas per l'espai (54%). Hi ha més preocupació en ordenar la fi del joc que no pas en controlar els espais i subespais que permeten el seu desenvolupament.

Al atendre a la seva possible distribució en les quatre variables considerades per a l'element temps, es constata que pel que fa als jocs localitzats a Catalunya, en un 90% de les vegades que els jugadors manipulen materials alhora que s'enfronten amb la incertesa provocada pel temps, aquesta darrera ve motivada perquè els jugadors han optat per acotar el temps de joc, a través d'haver de realitzar una tasca determinada.

Només en un 8% és perquè han decidit posar fi al joc a través de l'assoliment d'un determinat número de punts. Alhora s'ha de destacar el baix percentatge (2%) que s'emporten els jocs que presenten la fixació d'un límit temporal, i la seva absència en els que s'ha fixat el número d'intents.

### GRÀFIC 38. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT TEMPS.



Per tal d'aportar un breu resum que condensi totes les qüestions relatives a la possible utilització de materials en els jocs d'aquest catàleg, s'ha de fer menció en primera instància que hi ha un gruix important de jocs en els quals el material hi fa acte de presència. Expressat d'altra manera, el material sovint acompanya les praxis lúdiques catalanes.

No obstant escollir l'estri com a element de joc, s'opta més per emprar-ne un de sol, al qual se li atorga una utilització col·lectiva.

De manera paradoxal però, aquest afany de compartir l'estri, no es tradueix en què sigui en els jocs de caire cooperatiu on més es faci servir. Ans al contrari, això passa en les situacions de desafiament, sobretot individual, però també en aquelles que es requereix de l'ajut de companys per oposar-se a l'acció dels adversaris. És el material l'element de disputa? És la destresa en el seu maneig la que dóna la victòria a un bàndol ja sigui aquest format per un jugador o més d'un?

Deixant a l'aire aquests interrogants, si que es pot precisar que sobretot és en les situacions lúdiques de *tots x tots*, en les que més ús se'n fa de material, els quals trien participar de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Quan la relació que estableixen els jugadors és de col·laboració i oposició, també els participants continuen triant aquesta simultaneïtat en temps i espai, però escullen competir en situacions de *1equip x 1 equip*.

D'altra banda, també cal insistir en què la utilització de material va més aparellada a la incertesa temporal que no pas a l'espacial. Pel que fa a la primera, l'ús d'estris de joc es concentra en aquelles pràctiques en les quals els participants han d'aconseguir executar una determinada acció abans que els seus opositors, o en aquelles que el fet de no fer-les bé equival a perdre en el joc.

Respecte a la segona, la incertesa espacial, s'associa amb escriure a la variable que considera la delimitació espacial com a causant d'incertesa.

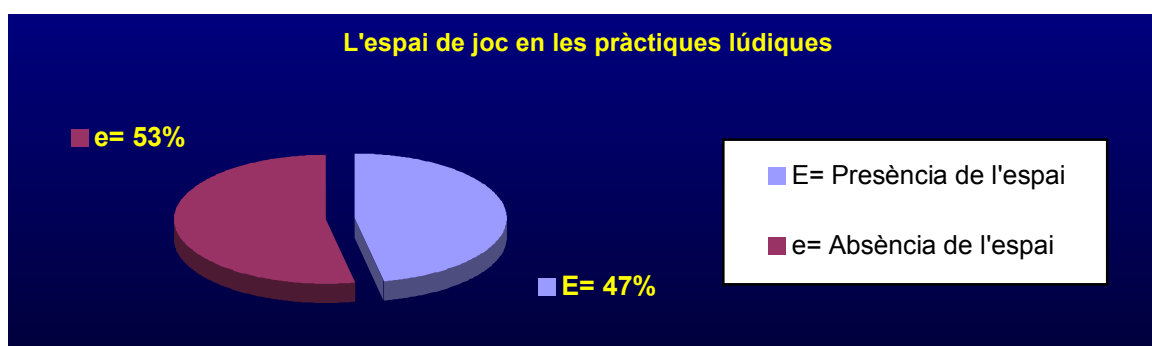
I això és tot, després d'esfilagarsar un a un els aspectes referits al material, és el torn de considerar la relació que estableix l'espai amb la resta dels components de la lògica interna.

**c) L'espai:**

Sembla ésser que en més de la meitat dels jocs que constitueixen el catàleg, no intervé aquest element com instigador d'incertesa.

Per tant, val a dir que és força més abundant la incertesa motivada per l'ús de materials (68% del total) que no pas de l'espai (47% del total).

**GRÀFIC 39. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ESPAI EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



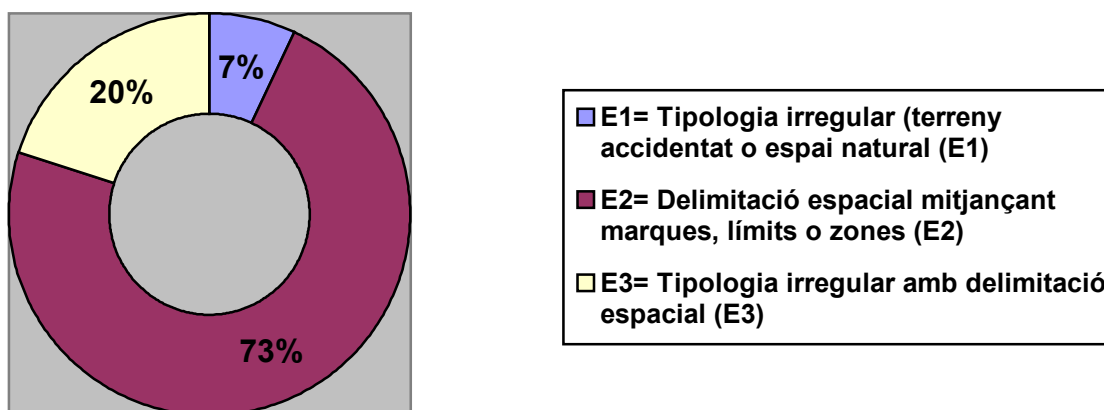
El proper gràfic il·lustra sobre de quina manera opera la incertesa espacial en cadascuna de les variables amb què aquesta és contemplada.

De la seva observació es desprèn que d'una banda, gairebé les  $\frac{3}{4}$  del percentatge total d'incertesa espacial, es dona en situacions lúdiques que es produeixen en espais delimitats.

D'altra banda, en 1 de cada 5 jocs, aquesta és deguda a una tipologia irregular amb delimitació espacial, remarcant que només en un 7% del total, la incertesa espacial es produeix perquè la pràctica lúdica es desenvolupa en un terreny accidentat o en un espai natural.

Per tant, les pràctiques es porten a terme en terrenys domèstics i regulars. Si de cas, per donar-li més incertesa, els jugadors escullen sobretot delimitar el terreny de joc, però sense oblidar el fet que en la meitat de les pràctiques, l'element espai és aliè al decurs del joc.

#### GRÀFIC 40. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.



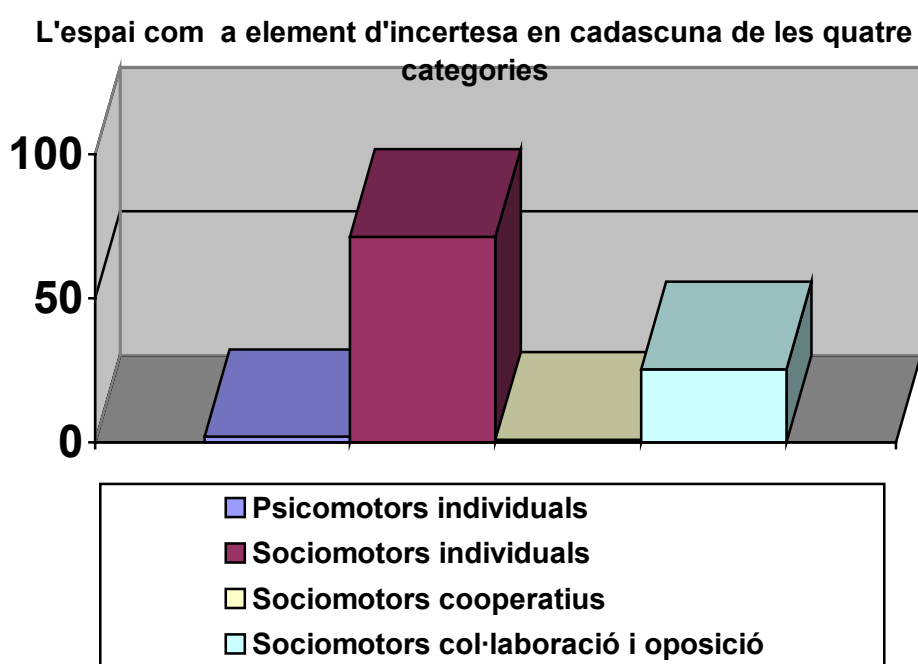
¿Com l'element espai però, condiciona l'acció lúdica respecte cadascuna de les categories amb les quals els jugadors s'interrelacionen? ¿Quina d'elles aclaira més volum d'incertesa?

Quan el joc opera en una estructura psicomotora individual o bé sociomotora cooperativa, pràcticament l'espai no és present com a factor d'incertesa.

Si que hi ha major presència de la incertesa espacial en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició, la qual es troba en 1 de cada 4 jocs d'aquesta tipologia.

I encara amb més intensitat en els sociomotors individuals, on pràcticament en 3 de cada 4 jocs, els jugadors quan s'oposen entre ells, ho fan sota condicions d'incertesa espacial.

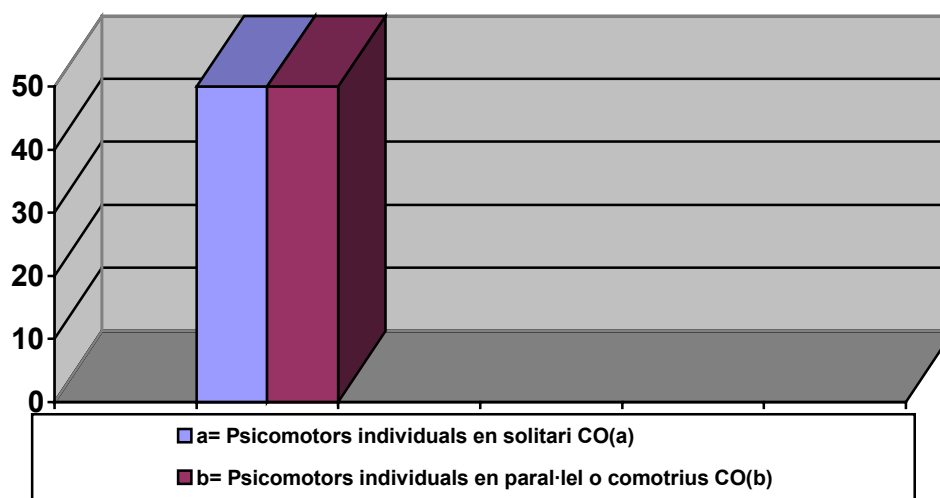
**GRÀFIC 41. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



A continuació però, és possible indagar com es reparteix en cadascuna de les variables amb les quals han estat considerades les quatre categories, per tal d'obtenir una informació més precisa i concreta.

Pel que fa a les pràctiques psicomotores, la incertesa espacial es reparteix de manera equitativa en les dues variables contemplades.

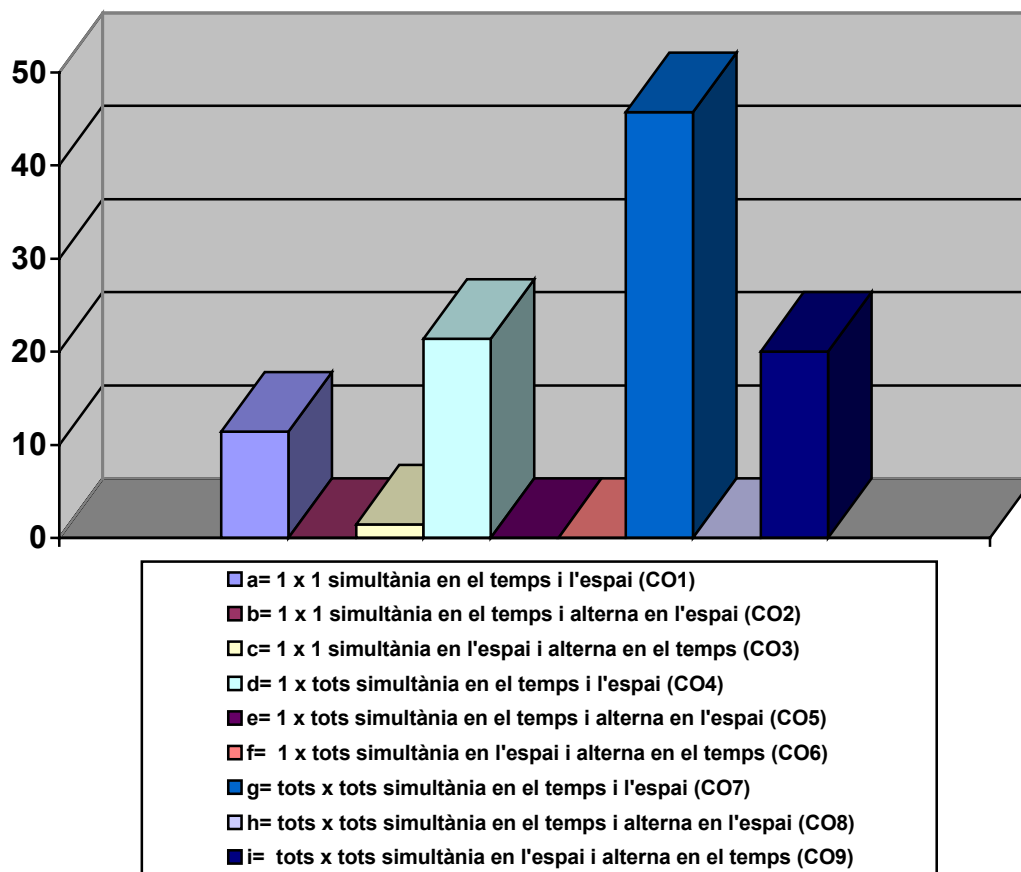
**GRÀFIC 42. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



En les pràctiques sociomotors individuals que hi ha incertesa espacial, els resultats recollits en el proper gràfic mostren que de totes les situacions d'incertesa espacial, aquesta es reparteix de la manera següent: en un 65 % és present en els jocs amb una estructura de *tots x tots*; en un 22% en els de *1 x tots*; i en un 13% en els de *1 x 1*.

D'altra banda, és en les accions que es produeix simultaneïtat d'acció en l'espai i el temps on hi ha més incertesa en l'espai (78%), apareixent en segon terme i amb un 20%, aquells jocs en els quals l'espai de joc és el mateix i s'alterna el temps.

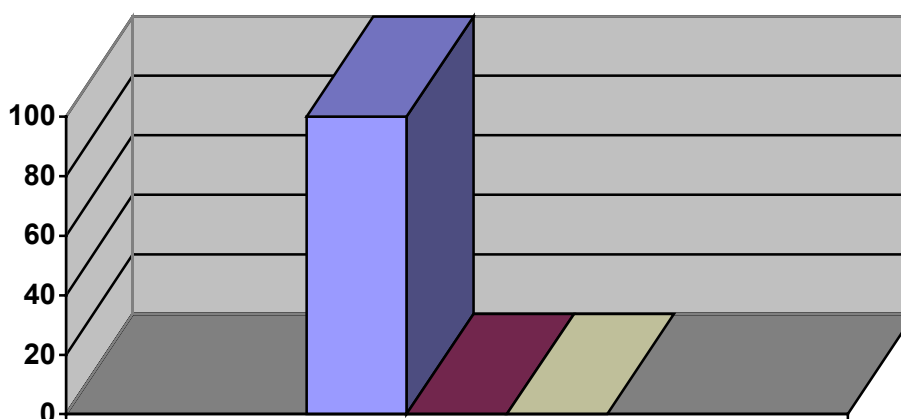
**GRÀFIC 43. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Quan les relacions que estableixen els protagonistes són de cooperació, la incertesa en l'espai es manifesta concentrant-se en la seva totalitat en aquelles accions en les quals els jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció, essent nul·la la presència en les altres dues previstes, tal i com es reflecteix en el proper gràfic.



**GRÀFIC 44. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



- a= La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció (C10)
- b= La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció (C20)
- c= La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents (C30)

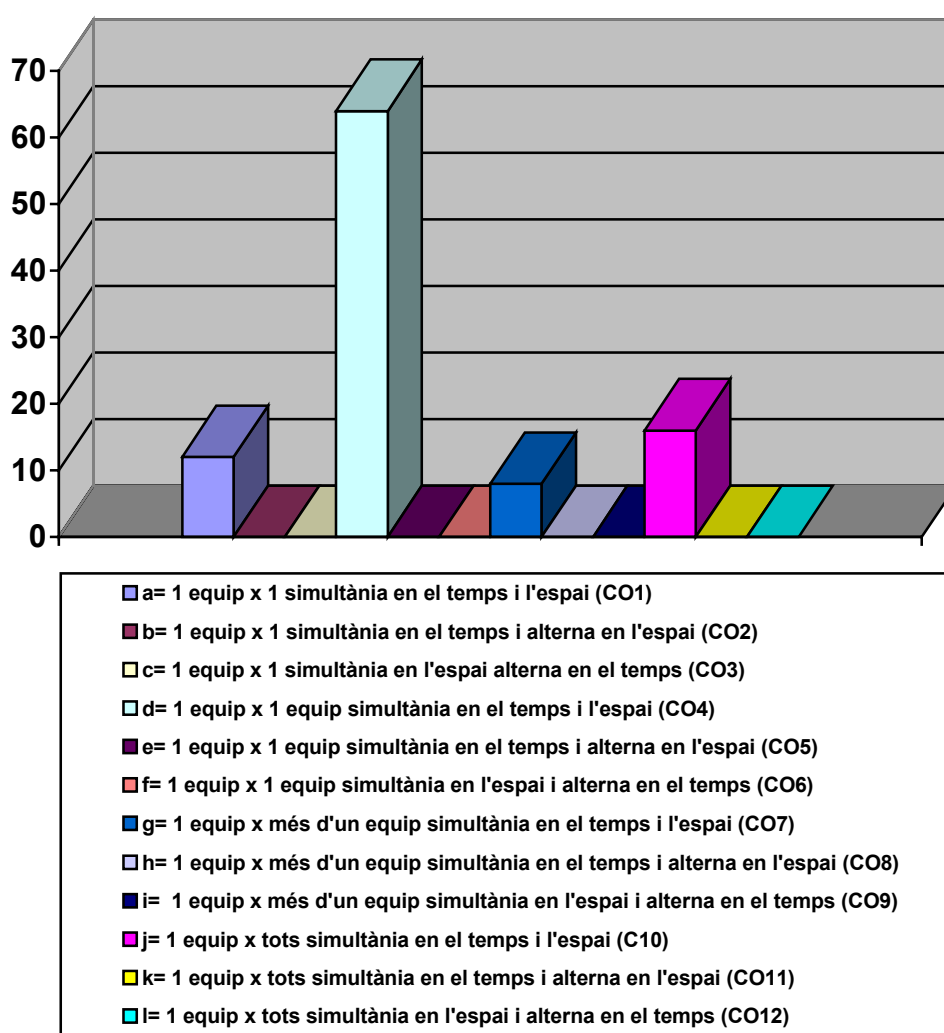
En darrer terme, si la interrelació dels jugadors presenta una estructura sociomotora de col·laboració i oposició, deixar constància que la incertesa en l'espai només és present en aquelles situacions lúdiques en les quals els jugadors intervenen de manera simultània en l'espai i el temps.

Aquesta però, es reparteix de manera desigual, donat que en un 64% és present en jocs de *1 equip x 1 equip*; en un 16% en els de *1 equip x tots*; i a continuació amb un 12% els de *1 equip x 1*. En darrera posició hi figuren amb un 8% els jocs de *1 equip x més d'un equip*.

Per tant es podria posar de manifest que en les situacions que un equip col·labora contra les accions d'un altre equip és on hi ha més necessitat per part dels jugadors d'acotar l'espai de joc.

Un cop realitzats els comentaris tenint en compte diversos criteris per agrupar les variables, el proper gràfic brinda la possibilitat de veure com es reparteix la incertesa espacial en cadascuna de les variables.

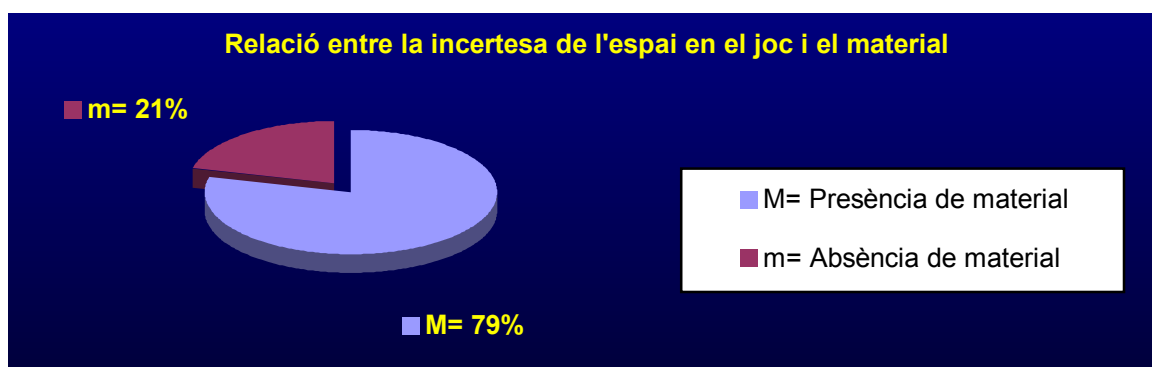
**GRÀFIC 45. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Ara bé, en els jocs que l'element espai condiciona l'acció dels jugadors, hi és present o no la utilització de materials?

En un 80% dels casos, la incertesa de l'espai ve acompanyada de la incertesa que provoca la manipulació d'algun tipus de material. Per tant, com posa de manifest el mateix gràfic, sembla que s'estableix una estreta interrelació entre aquests elements.

#### GRÀFIC 46. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.



Ara bé, aquesta relació és més aviat unidireccional que no pas de caràcter bidireccional. Aquesta asseveració es fonamenta en el fet que quan hi ha pràctiques que mostren incertesa en el material, només en la meitat d'aquestes, la presenten també en l'espai. Mentre que quan succeeix a l'inrevés, el percentatge és força més elevat. La incertesa en l'espai comporta la utilització d'algun tipus de material.

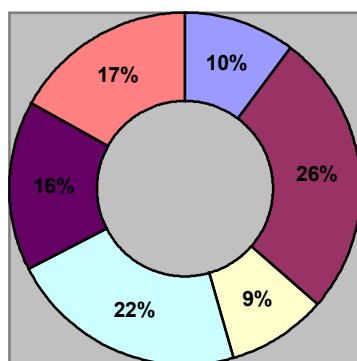
Com és però, aquesta estreta interrelació? En quines variables opera amb major intensitat?

Si s'agrupen les variables en funció si es fa ús d'un o més materials, les dades indiquen que en el 54% del total de jocs que empen material, es tracta de jocs en els quals s'empra més d'un material, davant del 46% d'aquells en els quals s'utilitza un únic material. Les diferències doncs, no són molt acusades, més aviat semblen indicar un comportament lúdic obert a ambdues possibilitats.

Respecte el fet de considerar el tipus de manipulació que es fa dels materials, de caire col·lectiu o individual, les xifres permeten afirmar que en el 42% del total de jocs que s'utilitzen estris de joc, aquests són manipulats de manera col·lectiva. A continuació, en segon lloc, i amb un 32% respecte el total, hi figuren els jocs de maneig individual, i en tercer lloc amb un 26%, aquells altres que combinen ambdues formes. La qual cosa posa de manifest que també s'acumulen percentatges significatius en tot el ventall de possibilitats.

Sigui com sigui però, i intentant lligar els dos percentatges més elevats, és a dir, l'ús de més d'un material de manera col·lectiva, i relacionant-los amb l'espai, es podria sospitar que és en el casos de major manipulació de materials i quan aquests són usats col·lectivament, quan hi ha més necessitat de regular l'espai?

#### **GRÀFIC 47. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**



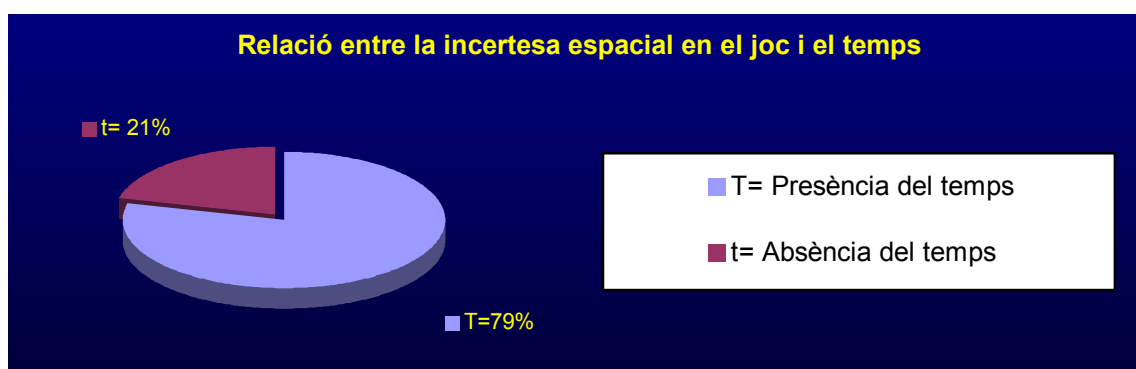
- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

I pel que fa a la seva relació amb l'element temps, s'ha de mencionar que crida molt l'atenció que els percentatges siguin idèntics als referits a l'element material.

En aquest cas també quan hi ha incertesa en l'espai, en un 80% dels casos es dona incertesa en el temps.

És possible establir doncs altre cop un estret lligam entre elements, en aquest cas entre l'espai i el temps? Caldrà restar atents més endavant per veure que succeeix al referir-se a la relació inversa, aquella que es produeix entre temps i espai.

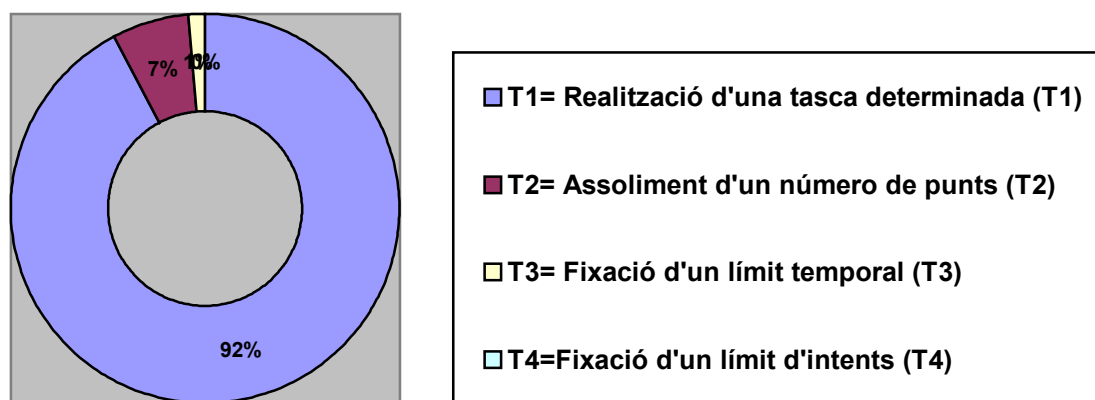
#### **GRÀFIC 48. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL TEMPS.**



De moment i seguint amb el procediment metodològic establert per analitzar la proposta taxonòmica aplicada, s'analitza en quines variables es concreta aquesta relació.

Del proper gràfic s'extreu que quan hi ha incertesa espacial i alhora n'hi ha en l'element temps, en el 92% dels casos és perquè els jugadors posen fi a l'activitat lúdica amb la consecució d'una tasca determinada, o bé pel fet de no haver aconseguit executar-la. Només en un 7% obeeix al fet d'haver d'assolir un número de punts.

### GRÀFIC 49. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL.



Un cop examinats els diferents aspectes relacionats amb l'element espai i extretes les oportunes reflexions entorn les dades obtingudes en l'anàlisi del catàleg de jocs localitzats a Catalunya, és el moment de resumir-los de manera breu.

En la meitat dels jocs del catàleg no intervé l'espai com a causant d'incertesa. Si es dona però, és sobretot pel fet de requerir una delimitació d'aquest en terrenys domesticats de superfície regular. Per tant, escassa és la pràctica en terrenys accidentats o en espais naturals i quan es produeix s'opta també gairebé sempre per posar-li límits i marques que indiquin la zona i subzones de joc.

De les quatre categories amb les quals es relacionen entre ells els jugadors, la incertesa es concentra bàsicament en aquelles en les quals hi ha situacions de desafiament, qualificant-la d'elevada en els sociomotors individuals (72%) i de menor importància en els sociomotors de col·laboració i oposició (25%).

Quan el desafiament té caire individual, la incertesa és molt present, en primer lloc, en jocs amb una estructura de *tots x tots* (65%); en segon lloc, en els de *1 x tots* (22%); i en el tercer lloc, en els de *1 x 1* (13%).

En els tres casos no obstant, els jugadors es decanten amb claredat per resoldre les accions de manera *simultània en el l'espai i el temps* (78%), i si no, per fer-ho en una *mateix espai, alternant però el temps* (20%).

Al referir-se a les pràctiques de col·laboració i oposició, els practicants només intervenen en situacions lúdiques de manera *simultània en l'espai i el temps*. Opten, amb preferència, per una estructura de *1 equip x 1 equip* (64%); i en menor mesura, per les de *1 equip x tots* (16%); la de *1 equip x 1* (12%); i la de *1 equip x més d'un equip* (8%).

S'ha de subratllar que en el 80% dels jocs, la incertesa espacial va acompanyada de la incertesa produïda alhora per la manipulació de materials, si bé els jugadors no es decanten amb nitidesa per fer-ho en una de les dues opcions possibles, donat que en un 54% es tracta de jocs en els quals s'empra més d'un material, però en la resta s'utilitza un únic material.

També es detecta una disparitat en el moment de triar entre la manipulació col·lectiva del material (42%), el maneig individual (32%) i la combinació alhora d'ambdues formes (26%).

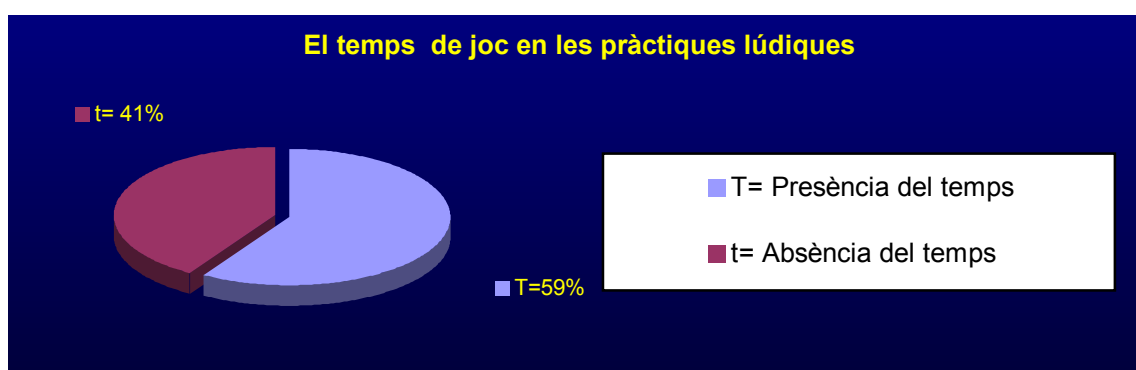
De la mateixa manera que hi ha una íntima relació entre la incertesa espacial i material, la situació es repeteix quan es considera a l'element temps. En aquest cas també un 80% dels jocs que presenten incertesa espacial, la manifesten en el temps, escollint sobretot la consecució o no d'una tasca determinada per part dels participants com a manera de posar fi a l'activitat lúdica.

Després de referir-se a l'element espai, pertoca dilucidar quin és el paper que juga en el catàleg de jocs catalans, la conjunció entre l'element temps i la resta.

**d) El temps:**

En primera instància és pertinent esbrinar quin és el volum de la seva presència en el catàleg.

**GRÀFIC 50. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**

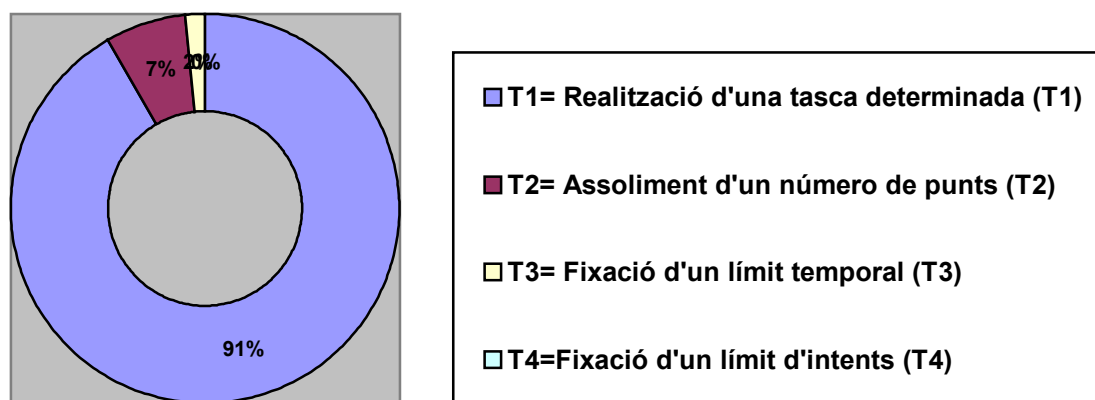


El gràfic mostra que en 3 de cada 5 jocs del catàleg l'element temps causa incertesa als jugadors que els practiquen. Aquest 60% de presència de l'element és no obstant inferior a la utilització de material en els jocs (70%), però superior a les pràctiques lúdiques en les quals el factor espai actua de condicionador de la pràctica (47%). Es situa doncs com a segon factor d'incertesa després del material.

Aquesta incertesa temporal en quines de les variables considerades intervé amb una major intensitat?



## GRÀFIC 51. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.



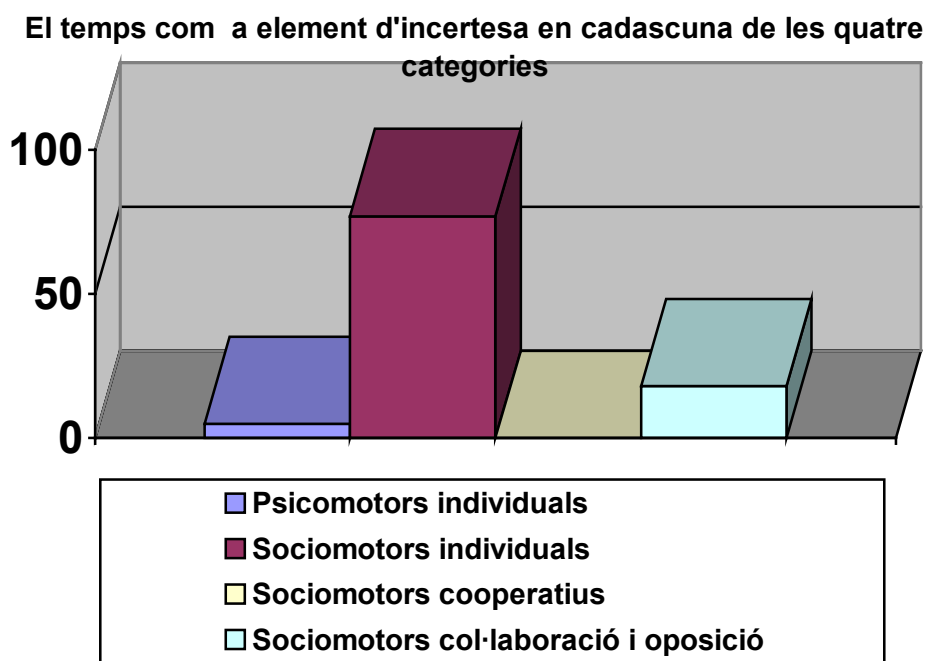
Sobretot es manifesta en els jocs que posen fi al seu desenvolupament pel fet d'haver aconseguit el/s jugador/s la realització o no d'una tasca determinada (92%). Els percentatges obtinguts en les altres variables són pràcticament irrelevantes.

¿Quina és la distribució de la seva presència en cadascuna de les quatre categories amb les quals els jugadors es relacionen entre ells?

El proper gràfic permetrà verificar que la distribució és força similar a l'obtinguda al referir-se a l'element espacial. Com si d'un efecte mirall es tractés, és de destacar el baix percentatge corresponent a les pràctiques psicomotores individuals i la inexistència d'incertesa temporal en les pràctiques sociomotores cooperatives.

El fenomen és explicable potser perquè la inexistència d'enfrontament amb d'altres jugadors que es dona quan es juga en solitari o bé amb els altres, que no pas contra els altres, fa innecessari el fet d'haver de posar fi al joc d'una determinada manera per establir-ne un guanyador.

**GRÀFIC 52. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



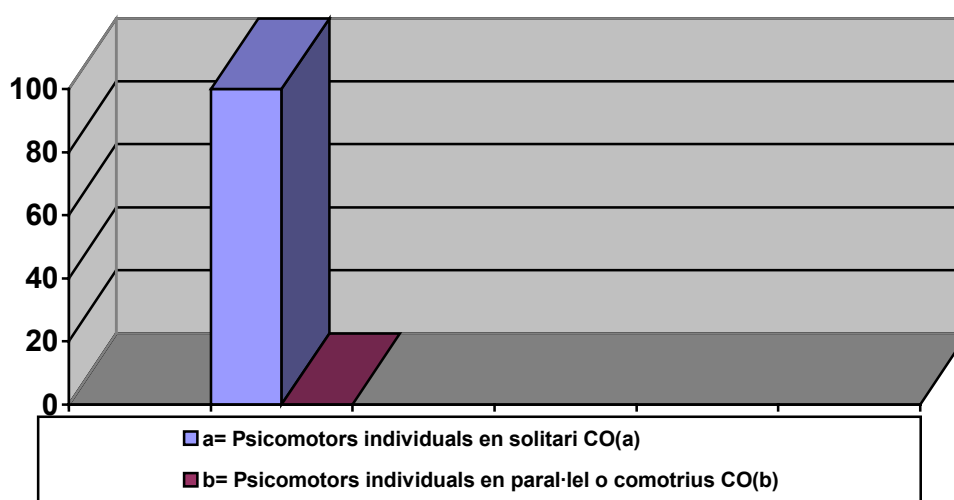
Com s'acaba de posar de manifest, els resultats del gràfic evidencien que quan el joc opera en una estructura sociomotora cooperativa el temps com a factor d'incertesa és inexistent, gairebé imperceptible en les pràctiques psicomotores individuals (5%) i molt minsa també la seva presència en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició (18%).

On és més perceptible, és en les pràctiques sociomotores individuals (77%), on pràcticament 4 de cada 5 jocs, els jugadors quan s'oposen entre ells ho fan tenint en consideració la incertesa temporal.

Malgrat tingui poc interès saber en algun tipus d'estructura com opera la incertesa temporal, a continuació es desgrana d'una en una les possibles interpretacions a fer en cadascuna de les categories, a excepció de la cooperativa, donada la seva inexistència, seguint el següent ordre d'exposició: psicomotors individuals, sociomotors individuals, i sociomotors de col·laboració i oposició.

Quan hi ha incertesa temporal, en les pràctiques psicomotors individuals succeeix que aquesta és present de manera exclusiva en els jocs practicats en solitari (100%).

**GRÀFIC 53. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**

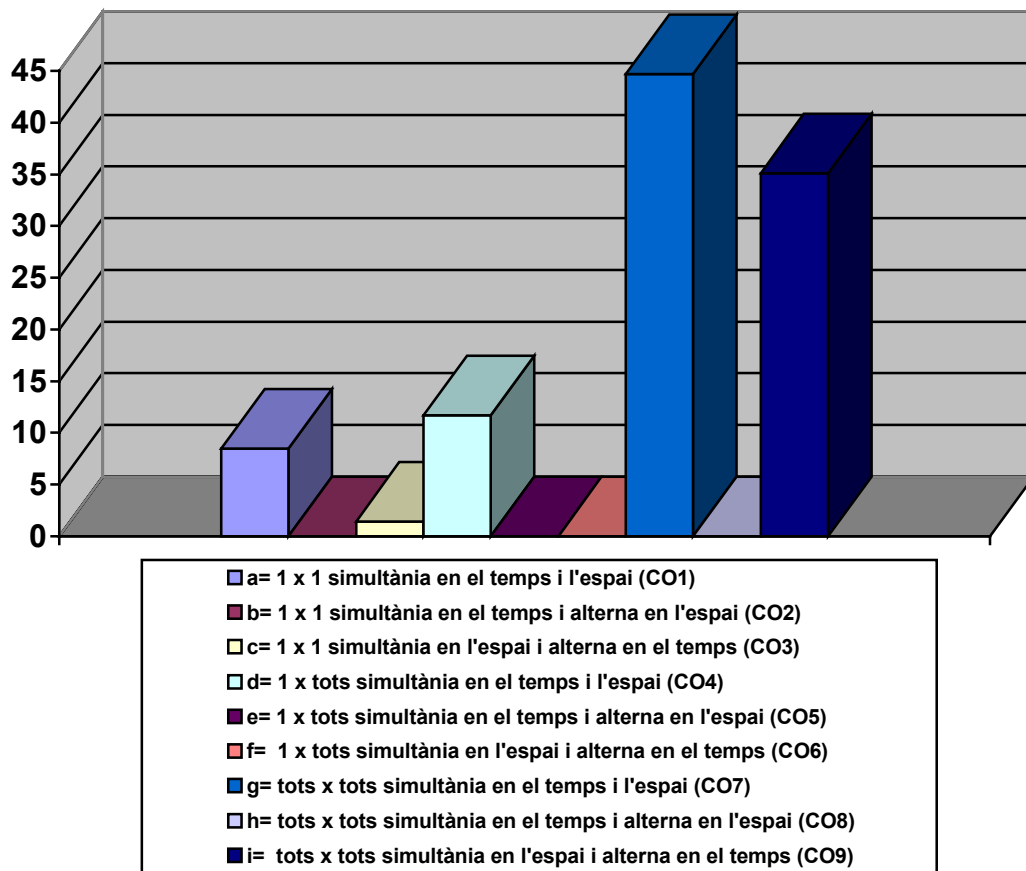


En aquelles pràctiques amb una estructura sociomotora individual que presenten incertesa espacial, els resultats del següent gràfic mostren que de totes les situacions d'incertesa temporal, aquesta en un 80 % és present en els jocs amb una estructura de *tots x tots*; en un 12% en els de *1 x tots*; i en un 8% en els de *1 x 1*.

Sembla que és en aquelles situacions on els jugadors poden interactuar amb més multiplicitat de variades accions entre ells, on cal posar límits, precisar, regular el temps, a l'igual que succeeix amb l'element l'espai. També es pot interpretar que és mitjançant la incertesa temporal –i també l'espacial– que s'afegeix riquesa a les praxis lúdiques.

Els practicants pel que fa a aquest catàleg, escullen la realització d'accions de manera *simultània en el temps i l'espai* (65%), apareixent en segon terme i amb un restant 35%, aquells jocs en els quals l'espai de joc és el mateix i s'alterna el temps.

**GRÀFIC 54. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Si la interrelació dels jugadors presenta una estructura sociomotora de col·laboració i oposició, la incertesa temporal és sobretot present en aquelles situacions lúdiques en les quals els jugadors intervenen de manera simultània en l'espai i el temps (95,5%), mentre que només es dona amb un 4'5% en aquelles que l'espai és simultani i s'alterna el temps.

Ara bé, de les situacions d'incertesa temporal amb pràctica lúdica simultània en el temps i l'espai, aquesta és força més present en unes variables que en altres.

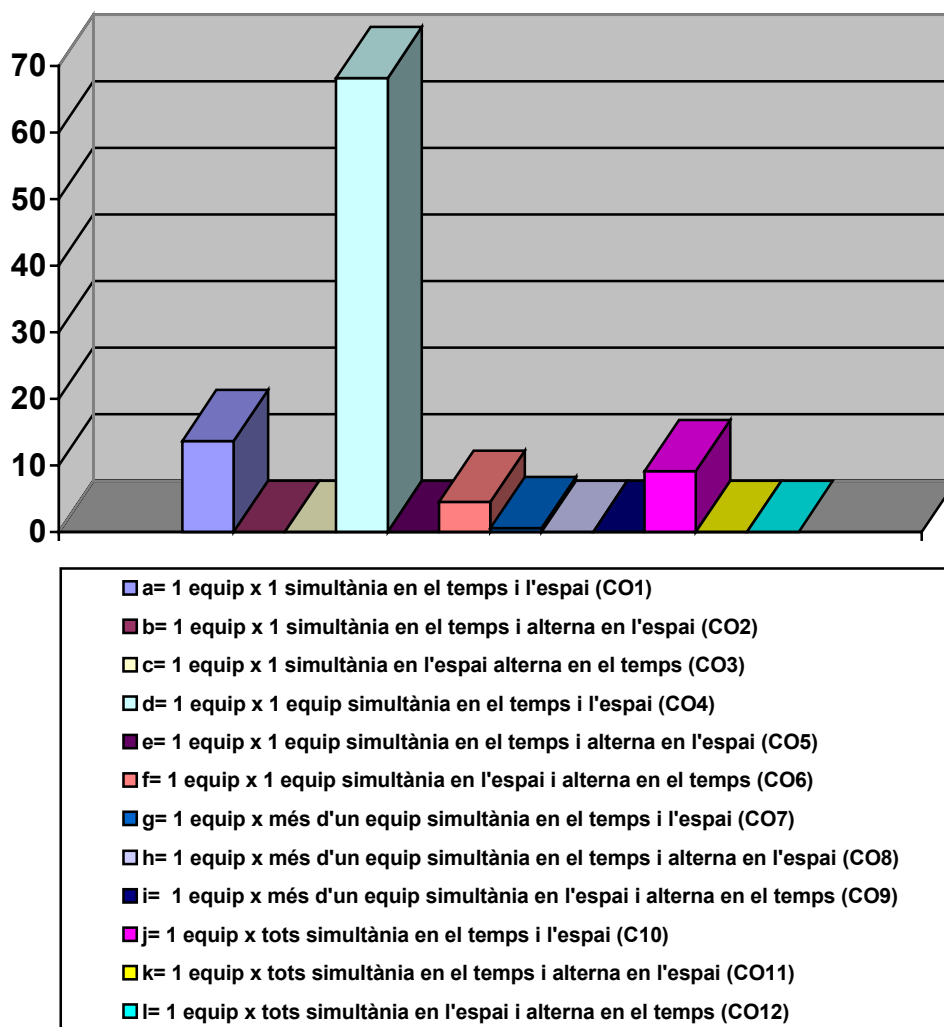
Així per exemple, apareix en 68% dels jocs de *1 equip x 1 equip*; en segon lloc, amb un 14% en jocs de *1 equip x 1*; per figurar en tercer lloc, els jocs de *1 equip x tots* amb un 9%; i en darrera posició, ja amb un escàs 4,5%, es registren aquells jocs de *1 equip x més d'un equip*.

Per tant es podria posar de manifest que en les situacions que un equip col·labora contra les accions d'un altre equip, és on hi ha més necessitat per part dels jugadors d'acotar el temps de joc, la qual cosa també s'ha produït amb l'element espai.

Caldrà veure en altres catàlegs si es produeix aquest mateix fenomen, perquè en aquest, és en les situacions menys simètriques de relació entre jugadors, és a dir, *1 equip x tots*; *1 equip x 1*; i *1 equip x més d'un equip*, les que menys requereixen introduir el temps –o l'espai– com a factors d'incertesa. Potser aquestes estructures conservin una manera de concebre el joc sense que calgui massa regulació.

En canvi, la situació relacional de *1 equip x 1 equip*, sol·licita a l'element temps –i a l'espai– que contribueixin a fer més equilibrada la situació de desafiament, per a què sigui el més destre i hàbil, i qui sàpiga comunicar-se millor i contrarestar les accions dels opositors, l'equip que s'emporti el triomf.

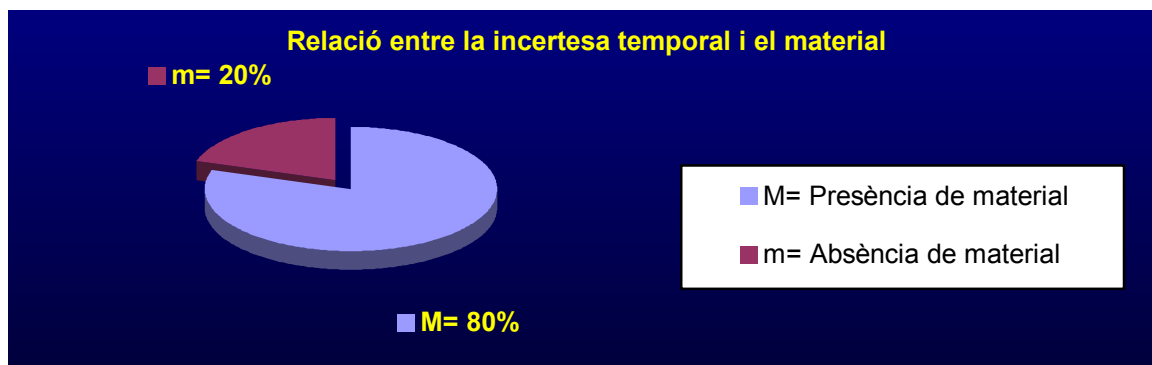
**GRÀFIC 55. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Després d'examinar amb detall les relacions entre els jugadors, l'anàlisi progressa tenint en compte a la resta dels elements que configuren la lògica interna.

S'enceta observant què indica el gràfic respecte a la pregunta de si quan hi ha incertesa en el temps, hi ha presència o no de materials?

## GRÀFIC 56. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.



La resposta és contundent. En un 80% dels casos, a l'igual que succeeix amb l'espai, la incertesa temporal ve acompanyada de la incertesa que provoca la manipulació d'algun tipus de material. Per tant, i de la mateixa manera que s'ha esmentat al referir-se a l'espai, hom pot dir que hi ha una estreta interrelació entre ambdós elements, el binomi temps-material, com es dona també entre espai i material.

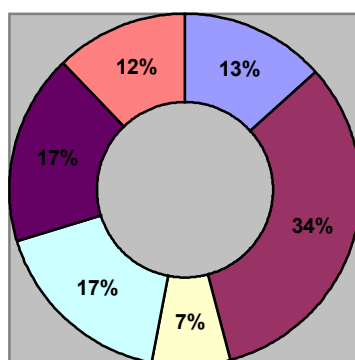
A través de quines variables actua però aquest binomi temps-material? La interpretació de les dades del proper gràfic evidencia que dels jocs que hi ha incertesa en el temps i alhora els jugadors manipulen materials, en el 53% es tracta de jocs en els quals s'empra un únic material, enfront del 47% d'aquells que s'utilitza més d'un material.

Els percentatges són bastant similars als referits anteriorment respecte l'element espai. Aleshores la utilització de més d'un material ocupava la primera posició amb un 54% del total de jocs amb material. Per tant les diferències entre ambdós elements oscil·la en un 7% més amunt o avall segons el cas.

O sigui que fins ara hi ha un comportament força semblant. Si es prossegueix amb l'anàlisi es comprova a més que, en el 50% són jocs de manipulació col·lectiva; que en segon lloc, hi figuren amb un 31% els jocs de maneig individual; i en tercer lloc, consten amb un 19% aquells altres que combinen ambdues formes.

Altres cops es podria recordar que amb un mateix ordre i percentatges similars actua la incertesa de material quan es dona incertesa espacial (42% manipulació col·lectiva; 32% maneig individual; i 26% ambdues formes)

### GRÀFIC 57. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

I per posar fi a aquesta revisió del catàleg de jocs catalans, és hora de capbussar-se en l'últim dels elements, l'espai de joc.



Quina és la relació entre la incertesa temporal i l'espai? Què indica el gràfic?

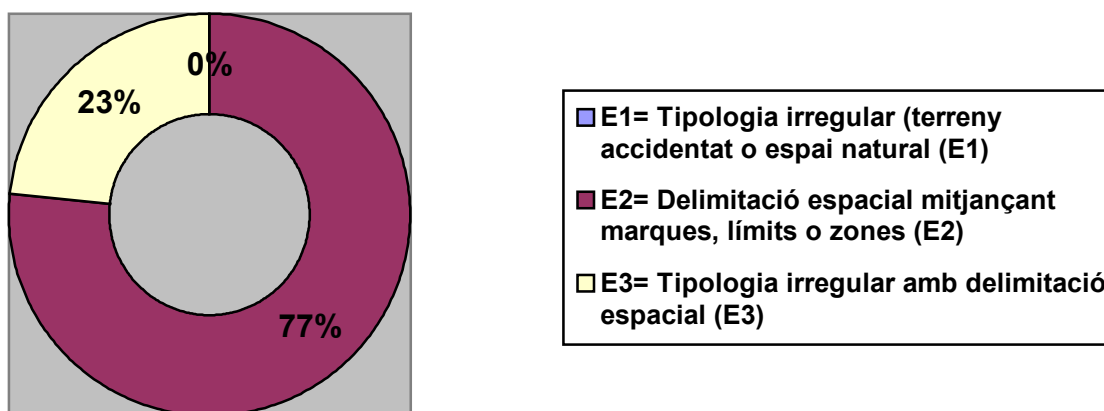
**GRÀFIC 58. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A L'ESPAI.**



Assenyala que la interrelació no és tan notòria com en el cas del material, donat que el binomi temps-espai interactua una mica per sota de la relació de 2 de cada 3 jocs, si bé el percentatge podria considerar-se com a significativament important.

Quan hi ha però incertesa temporal i alhora espacial, com és aquesta?

**GRÀFIC 59. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL.**



En 3 de cada 4 jocs que presenten incertesa temporal i alhora espacial, aquesta es posa de manifest per la delimitació de l'espai.

Destaca que no es produeix incertesa motivada per la utilització de terrenys accidentats o espais naturals, mentre que sí es dona en una relació d'1:4 en aquelles pràctiques que es realitzen en una tipologia irregular però amb delimitació espacial.

Per tant, quan les pràctiques lúdiques que presenten incertesa temporal (la majoria d'elles per la realització d'una tasca determinada), són acompanyades d'incertesa espacial, aquesta es caracteritza per la delimitació de l'espai, en un espai domèstic, pla i regular.

Ja per enllestir la interpretació de les dades obtingudes a partir de l'aplicació de la proposta taxonòmica en el catàleg de jocs localitzats a Catalunya, es proposa realitzar una síntesi que reculli les argumentacions efectuades al·ludir a l'element temps i la seva relació amb la resta d'elements.

Atenent a la triologia d'elements configuradors de la lògica interna (material, espai i temps), i per tant deixant a banda la interrelació dels jugadors, l'element temps és el segon factor d'incertesa en quan a volum de percentatge. En 3 de cada 5 jocs del catàleg hi ha incertesa temporal, la qual ve motivada en gran mesura pel fet que els participants hagin d'aconseguir la realització d'una acció determinada per posar fi al joc o bé perquè és precisament la no execució de la mateixa qui la provoca.

La incertesa temporal actua de manera força similar a l'espai. De manera mimètica, la incertesa també fa acte de presència de manera contundent en els jocs sociomotors individuals i en menor mesura en els sociomotors de col·laboració i oposició.

En les pràctiques lúdiques fonamentades en una estructura sociomotora individual, la incertesa es concentra sobretot en aquelles que requereixen una

relació de *tots x tots*. En aquesta tipologia d'estructura els jugadors escullen com a manera més important d'executar l'acció, el fer-ho de manera *simultània en l'espai i en el temps*, si bé hi ha un gruix significatiu que opten per realitzar-la en un mateix espai de joc i alternant-ne el temps.

Si es fa referència a les praxis sociomotores de col·laboració i oposició, la incertesa gairebé es condensa únicament en les accions efectuades de manera *simultània en l'espai i el temps*. La relació estructural on hi ha més presència d'incertesa és en els jocs de *1 equip x 1 equip*.

No pot passar per alt, que a l'igual que s'ha indicat al referir-se a l'espai, la incertesa temporal guarda una íntima relació amb el material, arribant a estar aquest present en el 80% dels jocs que tenen incertesa temporal.

D'una banda, en més de la meitat dels casos de presència de material, els jugadors empren un únic material. D'altra banda, i just en la meitat dels casos, trien la manipulació col·lectiva. S'ha de senyalar doncs que les altres variables també hi són presents de manera prou significativa com per a no atorgar-les-hi cap mena d'importància.

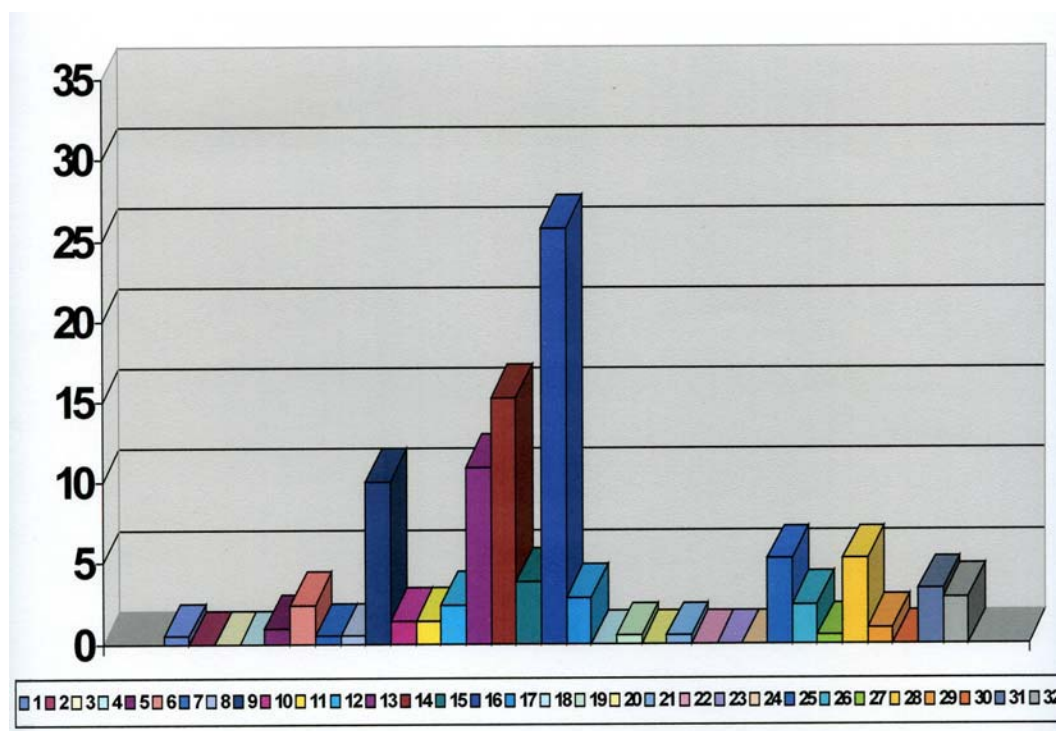
En quan al darrer element a interrelacionar, l'espai, val a dir, que malgrat la seva correspondència no és tant estreta, si que aquesta afecta a 2 de cada 3 jocs que manifesten incertesa temporal, essent el motiu principal de la incertesa espacial, la necessitat de delimitar l'espai de joc.

Abans de finalitzar, i per a què posteriorment sigui possible establir, la juxtaposició i comparació dels diferents catàlegs analitzats en el present estudi, es comptabilitzen en una taula els % de cadascuna de les 32 categories establertes. Alhora es mostren els resultats traspassats a un gràfic que serà manejat amb una mateixa finalitat.

**TAULA 1. PERCENTATGE DE JOCS DEL CATÀLEG EN CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**

PSICOMOTORS INDIVIDUALS								
1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
0'47%	0%	0%	0%	0'96%	2'39%	0'47%	0'47%	4'76%
SOCIOMOTORS INDIVIDUALS								
9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL
10%	1'43%	1'43%	2'39	10'95%	15'24%	3'81%	25'72%	70'97%
SOCIOMOTORS COOPERATIUS								
17	18	19	20	21	22	23	24	TOTAL
2'86%	0%	0'47%	0%	0'47%	0%	0%	0%	3'80%
SOCIOMOTORS COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ								
25	26	27	28	29	30	31	32	TOTAL
5'23%	2'39%	0'47%	5'23%	0'96%	0%	3'33%	2'86%	20'47

**GRÀFIC 60. DISTRIBUCIÓ DEL NOMBRE DE JOCS SEGONS CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**



## **6.2. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS DEL CATÀLEG DE JOCS LOCALITZATS A COLÒMBIA.**

Amb la finalitat de valorar les dades obtingudes, es procedeix a efectuar una anàlisi interpretativa de les mateixes.<sup>3</sup> Sembla pertinent avançar en aquesta anàlisi seguint la mateixa estructura que l'abordada en la presentació dels resultats dels catàlegs, per la qual cosa s'hauran de tenir en consideració cadascun dels elements que conformen la lògica interna:

- a) Els jugadors com a protagonistes dels jocs.
- b) Els materials que possibiliten les pràctiques lúdiques.
- c) Els espais dedicats al joc.
- d) El temps de joc.

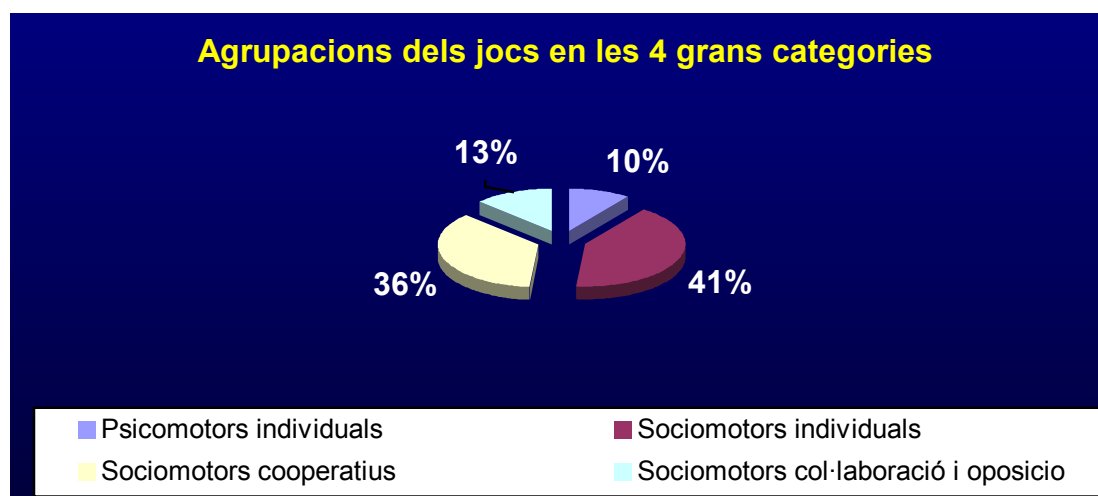
### **a) *Els jugadors:***

Respecte la intervenció dels jugadors en cadascuna de les 4 categories establertes (psicomotors individuals, sociomotors individuals, sociomotors cooperatius i sociomotors de col·laboració i oposició) les dades mostrades en el proper gràfic són prou eloqüents:

---

<sup>3</sup> Cf. Annex 2.2. en el qual es presenten les dades que s'obtenen d'aplicar la proposta taxonòmica elaborada en el catàleg de jocs localitzats a Colòmbia.

## GRÀFIC 61. AGRUPACIONS DELS JOCS EN LES QUATRE GRANS CATEGORIES.



Si es considera individualment el percentatge atribuït a cadascuna de les categories, les dades mostren una distribució de les pràctiques molt més equilibrada que en altres catàlegs estudiats. No obstant aquesta primera observació, si s'agrupen en funció de la seva pertinença a praxis psicomotrius (individuals) o sociomotrius (col·lectives), com succeeix també en la resta de catàlegs, la balança s'inclina decididament envers aquelles pràctiques executades sota una estructura sociomotriu, donat que aquestes assoleixen el 90 % del conjunt de jocs del catàleg de Colòmbia. Ara bé, malgrat el reduït protagonisme que ocupen les de caire psicomotriu, s'ha de subratllar en positiu, que precisament hi són presents en una proporció de 1 respecte cada 10 jocs del catàleg.

Aquesta clara i contundent tendència cap a la sociomotricitat lúdica, inclina a pensar, com s'ha posat de manifest en altres apartats del present capítol, que sense negar la importància atribuïble al joc individual, les persones, amb independència de sexe, edat i condició social, reclamen a les manifestacions lúdiques un destacat paper com a instrument idoni per a què l'individu se senti sobretot part integrant d'un determinat marc social.

El joc convida, ensenya a agrupar-se o associar-se, i possibilita a cada persona sentir-se formar part d'un grup o conjunt d'individus, més enllà de la seva individualitat com a ésser humà, permetent-lo integrar-se entre els de la seva espècie. Reduïts són els jocs del catàleg en els quals apareixen pràctiques lúdiques solitàries, ni tant sols són practicades al costat d'altres jugadors (jocs comotrius). A què obeeix si no aquesta determinació tant persistent i incessant en voler compartir l'espai i temps de joc amb els altres congèneres?

Un aspecte a tenir molt present a l'hora d'analitzar els jocs d'aquest catàleg, és l'elevat percentatge de jocs que es desenvolupen a l'aixopluc d'una estructura sociomotora cooperativa. Més de 1/3 part de praxis colombianes permeten al jugador experimentar una lúdica cooperativa. Malgrat aquesta insòlita dada que caldrà examinar amb minuciositat, els resultats donen però com a primera opció, el jugar contra altres jugadors. De quina manera esdevé aquesta competició lúdica?

En 2 de cada 5 jocs del catàleg, hom escull l'opció individual, competeix de manera solitària contra altres jugadors. Només en un 13% dels jocs del catàleg, el jugador es decanta per mantenir relacions de col·laboració amb altres jugadors, ja siguin aquests un o més companys, al mateix temps que les seves accions lúdiques s'oposen a les dels altres jugadors considerats adversaris. El model competitiu per tant, ocupa poc més de la meitat de les pràctiques lúdiques contemplades en el catàleg de jocs localitzats a Colòmbia, essent el volum de jocs integrat als de col·laboració i oposició, pràcticament similar al dedicat a les praxis psicomotores.

Si s'agrupen els jocs en funció de si aquests es realitzen sense companys de joc (psicomotors 10% + sociomotors individuals 41%) o bé amb companys (sociomotors cooperatius 36% + sociomotors de col·laboració i oposició 13%), l'equilibri és aclaparador. Aquest fet és possible mercès al baix percentatge que registren els sociomotors individuals en aquest catàleg i per contra, a l'elevat percentatge que assolixen els jocs sociomotors cooperatius.

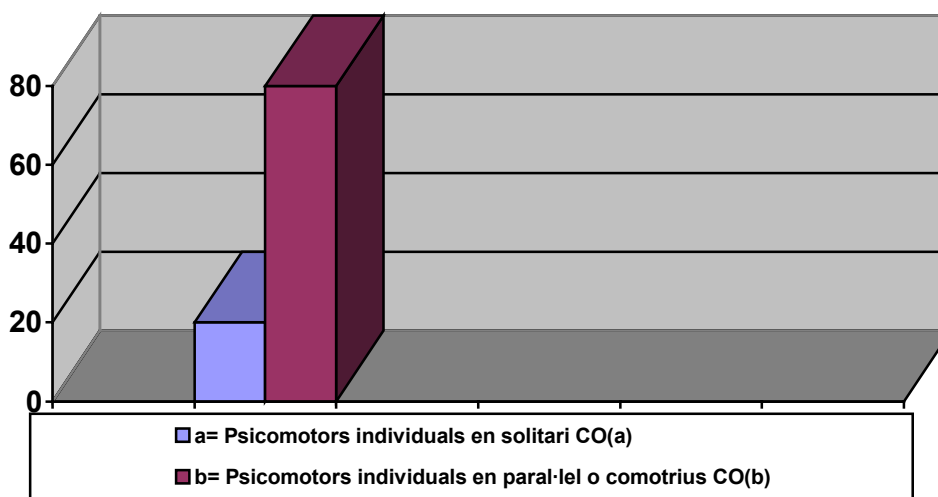
Es pot afirmar doncs a partir d'aquestes dades, que al jugador colombià li agrada tant jugar amb d'altres companys com fer-ho sense ells, i que malgrat opta en el joc per competir contra ells, també li agrada cooperar amb ells.

Si es dona per tancada una visió global per saber de quines maneres estableixen la interacció lúdica els jugadors, és el torn d'obrir la porta a un estudi més minuciós al voltant de cadascuna de les categories contemplades en la proposta taxonòmica.

a.1.) Pràctiques psicomotors individuals:

Pel que fa a les pràctiques psicomotors individuals, les dades descriptives del catàleg assenyalen a la pràctica comotriu com la variable més assídua, tal i com ho confirma el següent gràfic:

**GRÀFIC 62. PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



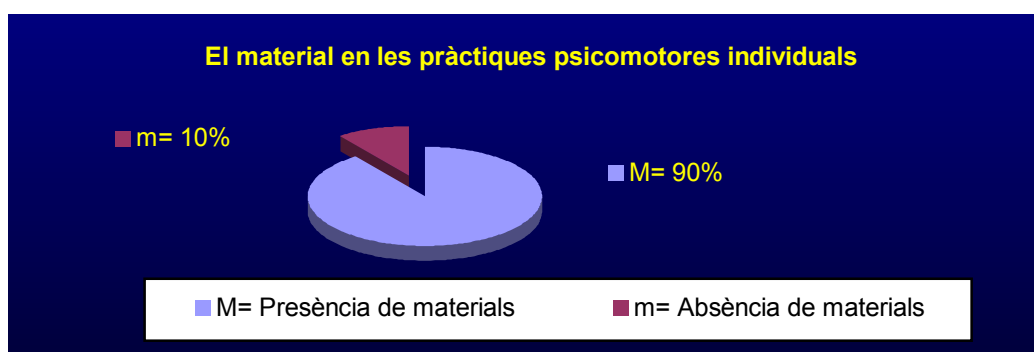
Sembla que el jugador colombià és tant amant de compartir jocs amb els altres jugadors, que fins i tot en el casos en els quals les pràctiques són individuals, prefereix fer-ho a prop d'altres jugadors, malgrat no hi hagin interferències entre ells, que no pas executar-les completament en solitari.



Com és costum també en altres catàlegs, si el jugador juga en solitari, sembla que no es pugui estar d'emprar material per tal que el joc resulti més reeixit.

Aquesta argumentació pren cos a partir de considerar l'alta importància que ocupa el material entre aquest conjunt de pràctiques. En 9 de cada 10 jocs amb una estructura psicomotora individual, el jugador manipula algun tipus de material. Només cal veure el gràfic.

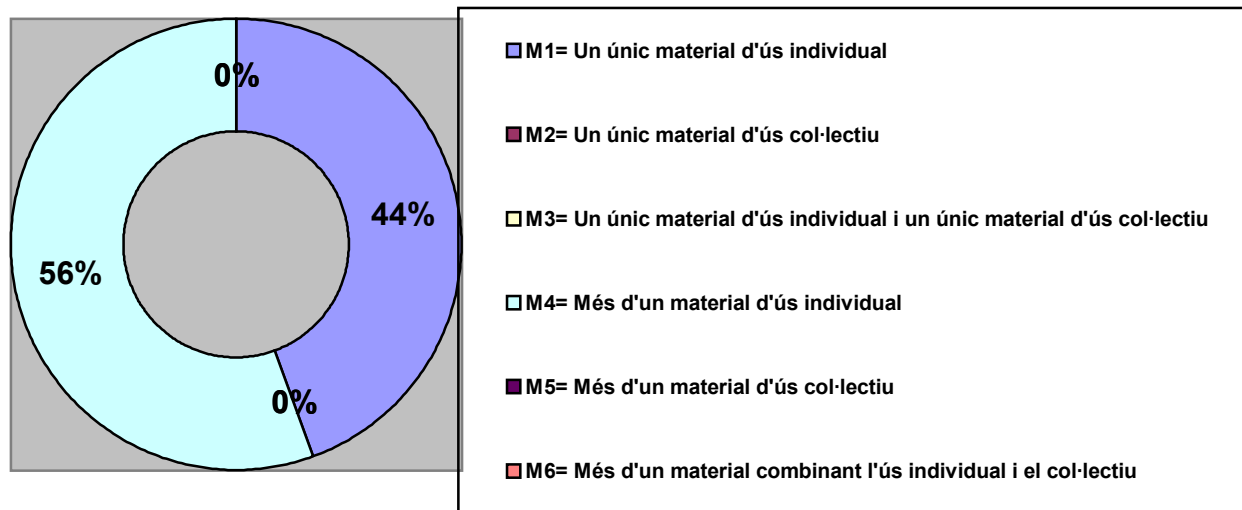
### **GRÀFIC 63. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



Quin tipus d'utilització fan d'aquest material els jugadors individuals colombians, tenint en compte que només és possible acumular dades en dues de les sis variables, perquè les quatre restants fan referència a l'ús col·lectiu o bé combinat entre l'ús individual i el col·lectiu? Els percentatges estan força equilibrats entre aquells jocs que es desenvolupen mitjançant la utilització d'un únic material i aquells altres que fan menester més d'un material.

S'ha de deixar constància però que en alguns casos, més que emprar diversos materials, es tracta d'estris o joguines que requereixen per al seu funcionament més d'un material. Sigui com sigui, allò que més interessa és posar en evidència aquest binomi entre joc individual i material.

### GRÀFIC 64. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



De l'element espai no hi ha massa a comentar. En el cas dels jocs psicomotors individuals, aquest no provoca cap mena d'incertesa en les praxis. El jugador li agrada manipular materials en els seus jocs, però escull espais que no li signifiquin un sobreesforç per saber-los interpretar o llegir. Des d'un espai domesticat, al qual ni tant sols necessita delimitar, el jugador s'aboca aferrissadament a superar-se a sí mateix en el maneig de l'objecte.

Una mateixa sort corre l'element temps, que tampoc provoca la menor incertesa al jugador solitari que decideix posar fi al joc quan es cansa de jugar-hi o bé perquè decideix descobrir una altra manifestació lúdica.

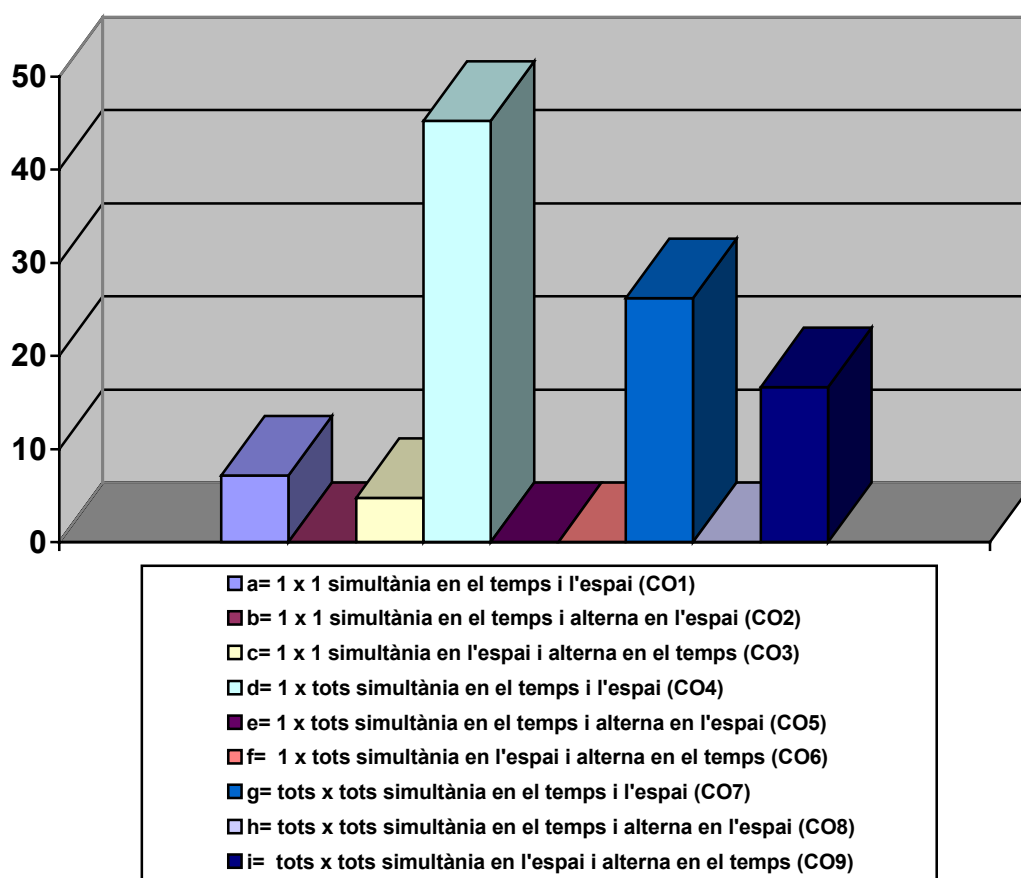
Ni l'espai, ni el temps són elements que el jugador ha de controlar, i per tant, es fa del tot inútil reflectir-ho en gràfics que només mostrarien l'absència d'incertesa pel que fa a aquests elements.

A mode de recordatori tenir present que les pràctiques psicomotores individuals es localitzen en 1 de cada 10 jocs del catàleg de jocs colombians. Aquestes es caracteritzen d'una banda, per requerir la utilització d'algun material (90%) i, d'altra banda, per l'absència d'incertesa dels elements espai i temps.

a.2.) Pràctiques sociomotores individuals:

Aquest altre tipus de pràctica està present en 2 de cada 5 jocs del catàleg. Per poder efectuar la corresponent lectura, és precís fer atenció a les dades que aporta el gràfic, mesurant el grau d'importància de cadascuna de les variables amb què han estat classificades les pràctiques sociomotores individuals.

**GRÀFIC 65. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Si hom tria jugar contra altres jugadors, l'estructura preferida per desenvolupar els seus jocs és la de *1 x tots* (45,23%), seguida de molt a prop per la de *tots x tots* (42,86%), mentre que la *1 x 1* és la que menys es realitza d'entre les pràctiques sociomotores individuals (11,91%).

En quan a la manera com es porta a terme la pràctica lúdica, sobresurt l'opció que decideix fer-ho a través de la *simultانيتat d'acció en el temps i l'espai* (78,57%), on s'hi concentra pràcticament 4 de cada 5 jocs del total de manifestacions lúdiques d'aquesta categoria. La resta es decanta per desenvolupar-se com a pràctica mitjançant la *simultانيتat d'acció en el l'espai però alternant el temps* (21,43%). La tercera possibilitat, aquella que contempla que les accions es produeixin de manera *simultània en el temps i alternant l'espai*, no és present en cap dels jocs que conformen el catàleg.

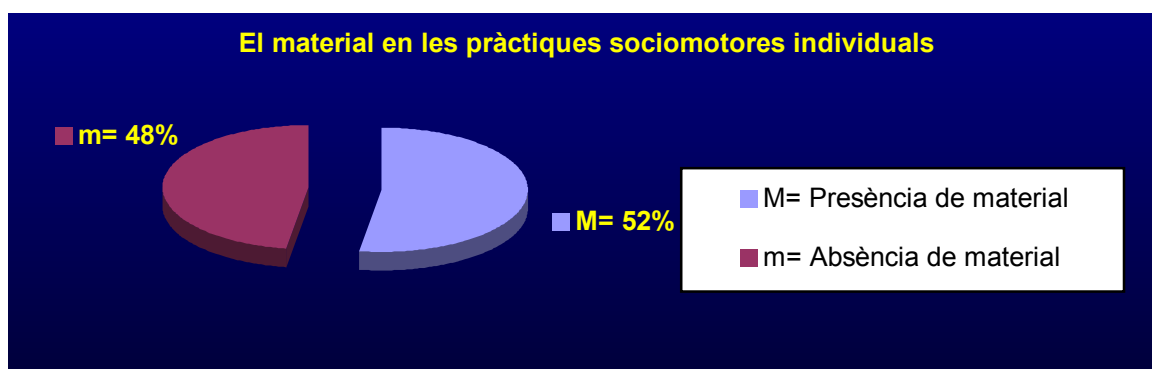
Si enlloc de revisar les variables agrupades segons estructura o manera d'executar la pràctica, simplement es tenen en compte les variables de manera individual, el gràfic ha mostrat com només hi ha presència de jocs en 5 de les 9 variables. Per importància en quan a percentatges, destaca la variable de *1 x tots* en la qual els jocs són jugats alhora en un mateix temps i espai (45,23%) i amb unes mateixes condicions de temps i espai. En segona posició figura la variable de *tots x tots* (26,20%).

L'anàlisi prossegueix considerant els aspectes que caracteritzen la relació entre els jugadors que desenvolupen les seves pràctiques en una estructura sociomotora individual i el possible ús de material que puguin fer en aquestes.

Si quan s'ha fet referència a la utilització del material en els jocs psicomotors individuals es precisava que en 9 de cada 10 jocs d'aquesta mena, els jugadors manipulaven algun tipus de material, aquest percentatge sofreix una important davallada respecte a les praxis sociomotores individuals, situant-se una mica per sobre de la meitat del conjunt d'aquesta tipologia de jocs, tal i com indica el corresponent gràfic. Sobta una xifra tan baixa perquè significa

que en la meitat dels jocs, els jugadors per establir els seus desafiaments no recorren al maneig d'un objecte.

### GRÀFIC 66. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.



En els jocs que sí es produeix manipulació de materials, quines característiques definirien el seu ús?

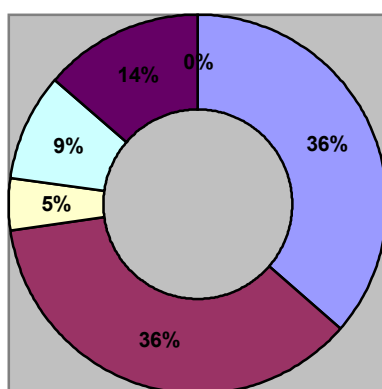
D'una banda, si els percentatges s'agrupen en funció de la utilització d'un únic material o bé de més d'un, la balança s'inclina amb fermesa cap al costat dels jocs que empren un únic material, on s'hi concentra més de les  $\frac{3}{4}$  parts del conjunt de jocs que empren material, mentre que els jocs que en fan servir més d'un, obtenen només un 22,3% del percentatge global.

D'altra banda, més renyides estan les xifres a l'hora de decantar-se cap a una utilització individual o conjunta del material, si bé en la manipulació col·lectiva es concentra just la meitat de totes les pràctiques que en requereixen. En un 45,5% de jocs la utilització és col·lectiva, xifrant-se l'ús combinat de material en el 4,5% restant.

Si en tenen en compte però cadascuna de les variables de manera independent, tal i com queda recollit el següent gràfic, una primera lectura indica que hi ha condensats jocs en 5 d'elles, amb la qual cosa es pot afirmar que es dona una àmplia varietat lúdica pel que fa a la manera d'utilitzar el

material. Al detenir-se a valorar cadascun dels percentatges que assolixen aquestes variables, destaquen bàsicament dos pel seu volum, els quals estan empatats numèricament, un aglutina els jocs de manipulació individual, l'altra fa pinya entorn el maneig col·lectiu, ambdues variables però coincideixen en fer ús d'un únic material en exclusiva, que és la característica més predominant dels jocs sociomotors individuals que fan servir material.

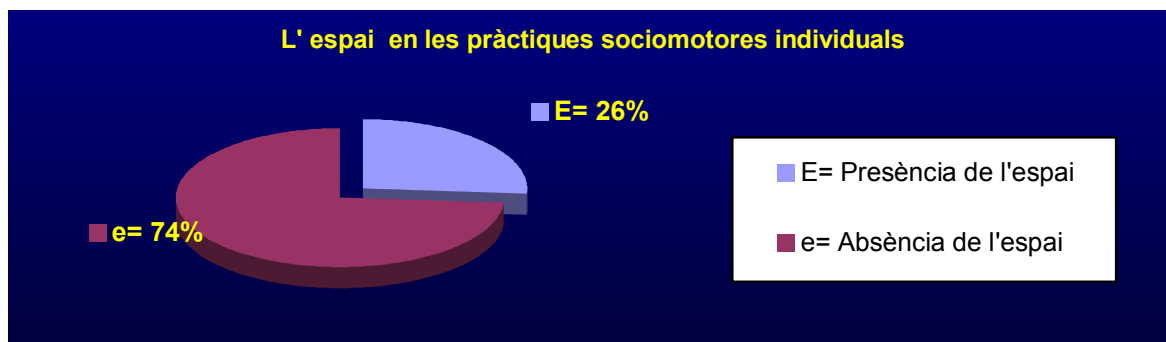
### GRÀFIC 67. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOOMOTORES INDIVIDUALS.



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

Quan s'observa quina mena de relació es produeix entre els jugadors de pràctiques sociomotors individuals i l'espai, la primera qüestió a destacar és que la incertesa espacial fa acte de presència en poc més d'1/4 part del total de pràctiques sociomotors individuals.

## GRÀFIC 68. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.

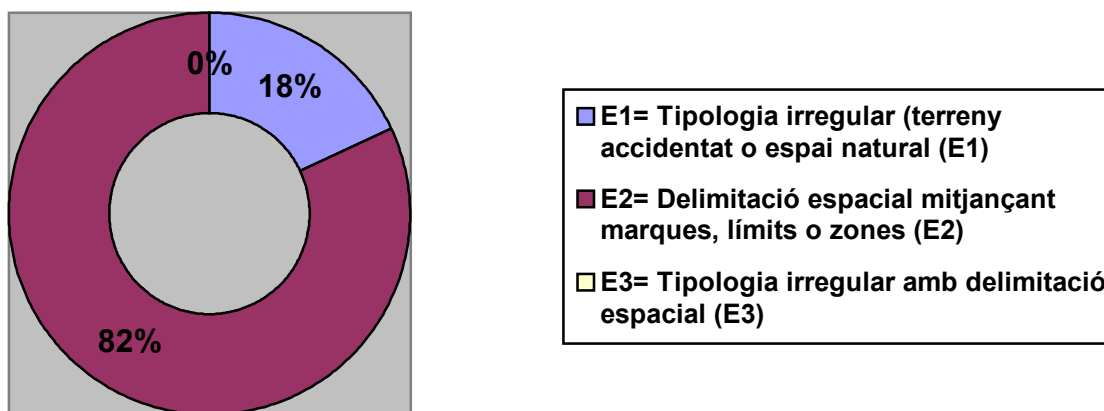


Malgrat sembla que la incertesa espacial no és un factor de pes en aquesta tipologia de pràctiques, en quines de les seves variables es presenta de manera més sòlida?

De cada 5 pràctiques que manifesten incertesa espacial, 4 venen motivades pel fet de requerir d'un espai delimitat per tal de desenvolupar el joc, mentre que en la pràctica lúdica restant, la causa obeeix a què es porta a terme en un terreny de naturalesa irregular.

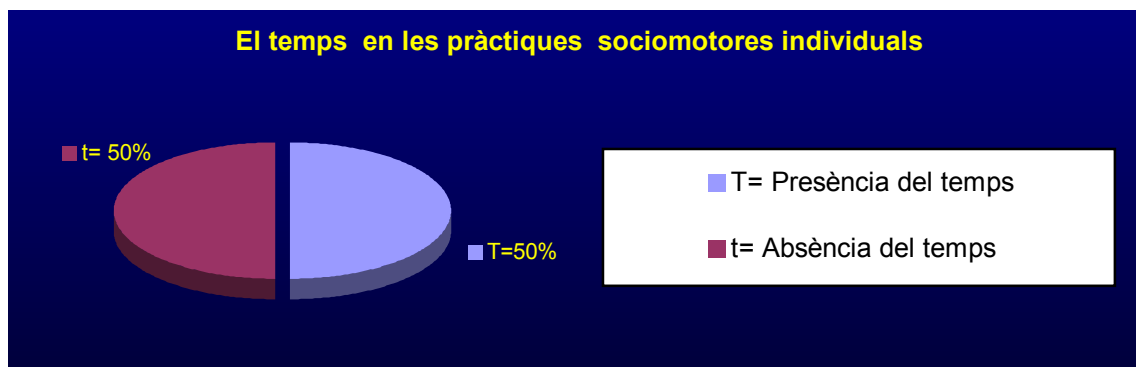
O sigui que l'opció més escollida i que defineix la manera amb la qual es manifesta la incertesa espacial en les praxis lúdiques sociomotores individuals, no és altre que la d'acotar i delimitar un terreny que és prou conegut pels practicants. En el supòsit que el joc es desenvolupi en un medi més natural i salvatge, no hi ha cap necessitat d'establir-hi però unes marques.

### GRÀFIC 69. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.



Pel que fa a l'element temps, el percentatge d'incertesa és el doble que el referit a l'espai i retorna a un nivell força similar al registrat pel material. Si en les pràctiques psicomotores individuals la incertesa temporal era inexistent, quan es fa menció de les sociomotores individuals, aquesta se situa en el 50% del total dels jocs d'aquesta mena, tal i com ho il·lustra el gràfic.

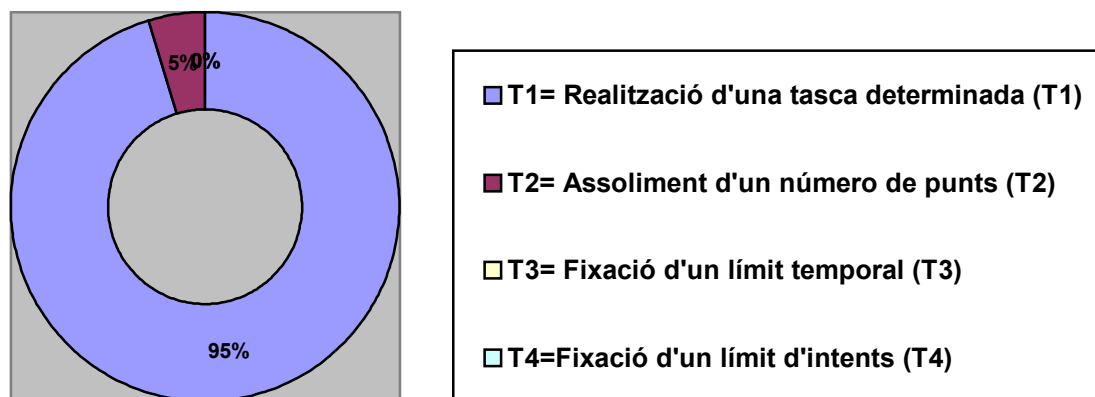
### GRÀFIC 70. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.



Com actua però aquesta incertesa temporal?



### GRÀFIC 71. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.



Quan el jugador es submergeix en un joc amb incertesa temporal, aquesta el porta, pràcticament en totes les ocasions (95%), a haver de realitzar una tasca determinada, i en molt menor grau (5%) a resoldre la finalització del joc a través de conquerir un determinat número de punts abans que els seus adversaris.

A mode de resum que copsi el perfil lúdic de les pràctiques sociomotores individuals del catàleg colombià, s'ha de ressaltar en primer lloc la importància relativa d'aquestes, respecte el conjunt global de pràctiques lúdiques. Malgrat ésser les que assoleixen un major percentatge, els jocs sociomotors individuals no tenen el pes específic observat en altres catàlegs.

Les estructures relacionals per les quals els jugadors es decanten de manera nítida, són la de jugar *1 x tots* (45%) i també la de *tots x tots* (43%), en ambdós casos opten per la *simultaneïtat d'acció en el temps i l'espai* (78,5%).

En una mica més de la meitat dels jocs sociomotors individuals, els seus protagonistes decideixen realitzar-los manipulant materials. Quan això succeeix, els hi agrada fer-ho tant de manera individual (45,5%), com a col·lectiva (50%), però sobretot amb un únic material (77%).

Escassa és la incertesa espacial entre els jocs sociomotors individuals (26%) i quan hi és present es fonamenta en la delimitació territorial (80%) i, en menor intensitat, en els terrenys de tipologia irregular(20%). Pel que fa a la temporal, el seu percentatge d'incertesa, retorna a l'aconseguit en el material (50%), i gairebé aquesta meitat de praxis sociomotores individuals canalitzen la incertesa temporal resolent els jugadors la fi del joc mercès a que un d'ells aconseguixi executar una tasca determinada abans que la resta dels seus adversaris (95,5%).

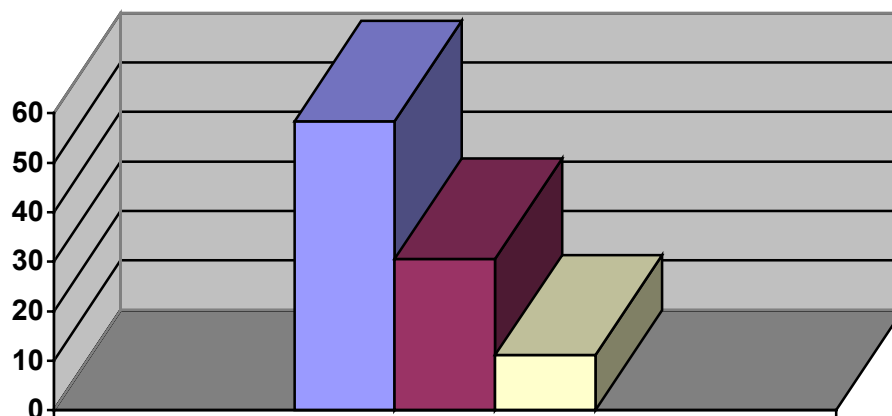
Si la interpretació es fa extensiva a totes aquelles pràctiques lúdiques que es realitzen sense companys (51% del total del catàleg), és a dir, tant les psicomotores individuals com les sociomotores individuals, és fa palès que les diferències són força accentuades. L'absència d'incertesa espacial i temporal en les praxis sociomotores individuals impossibilita poder establir una lectura unitària o si de cas, limitar-la en exclusiva a l'element material, per assenyalar que els jugadors quan juguen sols, ho fan sobretot manipulant materials (90%), mentre que quan hi ha opositors, el seu ús queda limitat a una mica més de la meitat dels jocs (52%).

### a.3.) Pràctiques sociomotores cooperatives:

En el catàleg de jocs localitzats a Colòmbia, el percentatge de jocs emmarcats en una estructura sociomotora cooperativa adquireix una gran significació (36%), que el situa en una segona posició, respecte les quatre tipologies considerades, i de fet no massa allunyat de la primera, ocupada per les praxis sociomotores individuals suara esmentades (41%).

Per aquest motiu, i donat que en altres catàlegs estudiats no adquireix aquesta magnitud, caldrà parar atenció en l'anàlisi de cadascun dels seus elements, el qual s'inicia observant en el gràfic, com queda repartida la seva presència en les tres variables establertes.

## GRÀFIC 72. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.



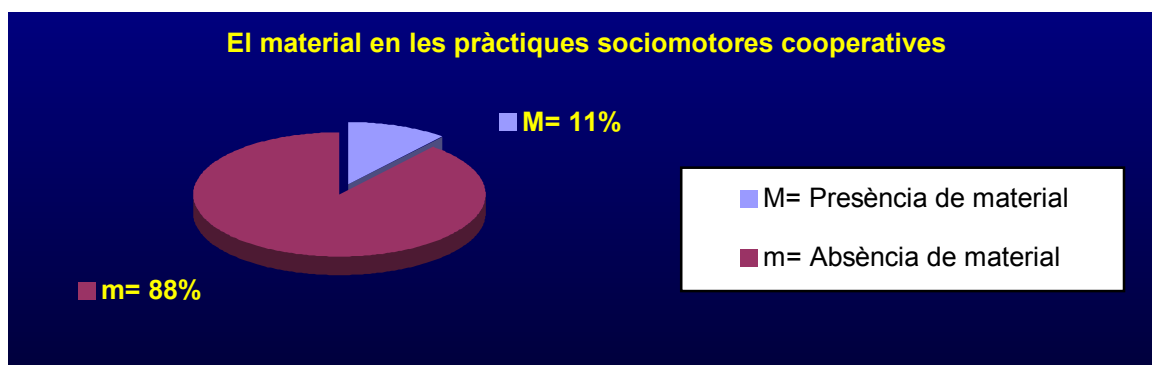
- a= La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció (C10)
- b= La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció (C20)
- c= La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents (C30)

D'aquest gràfic esglaonat es desprèn la importància de la cooperació. Gairebé 4 de cada 5 jocs cooperatius requereixen per part dels jugadors, una participació veritablement cooperativa, i només en 1 d'ells la praxi es resol només amb la seva col·laboració.

És important també indicar que en 3 de cada 5 pràctiques lúdiques cooperatives, els jugadors han de mostrar la seva competència executant una mateixa acció i en gairebé 1/3 d'aquestes la complexitat augmenta a més d'una acció.

De quina manera però, els protagonistes de pràctiques cooperatives mantenen relació amb els altres elements? Si s'avança amb l'ordre preestablert, arriba el torn de considerar la possible utilització de materials.

### GRÀFIC 73. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.



A l'igual que en altres catàlegs, subratllar que pràcticament el 90% dels jocs cooperatius es desenvolupen sense cap mena de material. Altre cop sembla confirmar-se que quan hom juga seguint un mateix objectiu amb els altres companys de joc, no requereix manipular els materials.

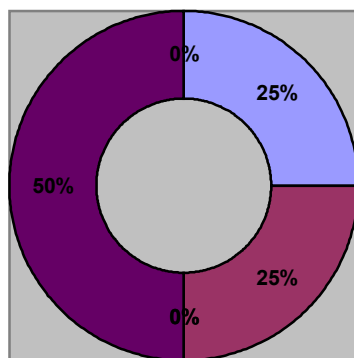
Succeeix de manera contrària a la que es dona en les pràctiques que es porten a terme sense companys, en les quals la presència de materials és més notòria (90% psicomotors individuals i 52% sociomotors individuals).

Al marge de l'escassetat de pràctiques cooperatives amb material, quan es dona el seu ús, quines són les característiques de la seva presència ?

D'una banda, els percentatges es distribueixen a meitats iguals entre l'ús d'un únic material i el maneig de més d'un. De l'altra, els protagonistes del joc es decanten per la utilització col·lectiva, la qual afecta a  $\frac{3}{4}$  parts de les pràctiques cooperatives en les quals es fa servir material.

Si es considera de manera independent cadascuna de les variables, és en la variable referida a l'ús de més d'un material col·lectiu, on s'hi concentra la meitat de les pràctiques, tal i com ho posa de manifest el gràfic.

### GRÀFIC 74. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

Si de baix impacte es pot qualificar la presència de material en els jocs sociomotors cooperatius, quan es fa menció de l'espai de pràctica, la seva incertesa és nul·la, a l'igual que esdevé si s'atén a l'element temps.

Per tant es constata que en els jocs de caire cooperatiu, ni la utilització de l'espai ni tampoc del temps no constitueixen cap mena de condicionant. Els jugadors es conformen amb la dificultat que ocasiona l'haver de cooperar de manera conjunta per assolir un mateix objectiu, sense necessitat d'haver de recórrer a la incertesa afegida per la resta d'elements presents en el joc.

Donada l'absència d'incertesa, a l'igual que s'ha procedit en altres catàlegs, no es considera necessari acompanyar els comentaris amb els corresponents gràfics.

Amb la intenció de compilar la informació bolcada entorn les pràctiques sociomotores cooperatives, la primera qüestió a sobredimensionar és l'elevat percentatge obtingut per aquesta tipologia de pràctiques dins del conjunt de jocs de catàleg colombià. A l'hora d'estudiar de quina manera es relacionen els jugadors, s'observa com en 4 de cada 5 jocs, aquesta és realment de naturalesa cooperativa. En 1 de cada 5 la relació que estableixen es més de col·laboració, però en la resta, com s'acaba d'assenyalar, els jugadors comparteixen unes mateixes accions per tal d'assolir objectius comuns en el joc.

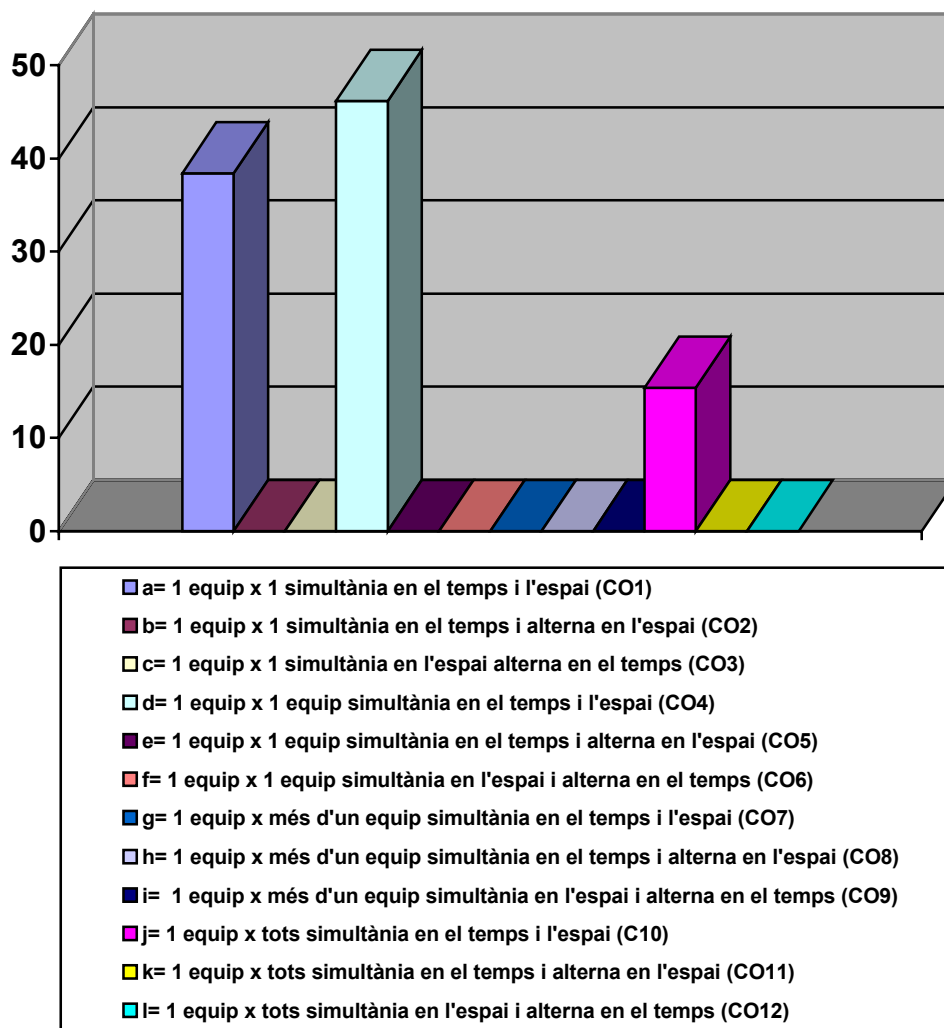
Potser sigui perquè el grau de dificultat és major quan els jugadors cooperen entre sí, o bé perquè no senten necessitat, però uns aspectes que criden l'atenció són, per un costat, la poca manipulació de material que es dona en aquests tipus de praxis (11%) i, per l'altra, l'absència d'incertesa espacial i temporal en les mateixes.

#### a.4.) Pràctiques de col·laboració i oposició:

Si es fa referència a les pràctiques que giren entorn una estructura relacional de col·laboració i oposició, en primer lloc no s'ha d'oblidar que dins del conjunt del catàleg, aquesta estructura se situa en tercera posició en importància, molt a prop de la darrera que és ocupada per les pràctiques psicomotores individuals. El seu percentatge és d'un 13% i posa en evidència que els jugadors colombians del catàleg es decanten més per oposar-se entre ells o bé per cooperar, que pel fet de realitzar en una mateixa pràctica la combinació d'ambdues estructures.

Quan es decideixen però a utilitzar-les de quina manera ho fan? L'anàlisi del gràfic és la clau de la resposta.

### GRÀFIC 75. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.



A cop d'ull s'observa que malgrat haver-hi diverses formes d'interrelacionar-se els jugadors, les pràctiques es concentren només en 3 de les 12 variables.

En primer lloc, les praxis s'apleguen entorn l'estructura d'1 *equip* x 1 *equip*, la qual representa gairebé la meitat dels jocs del catàleg en aquesta categoria.

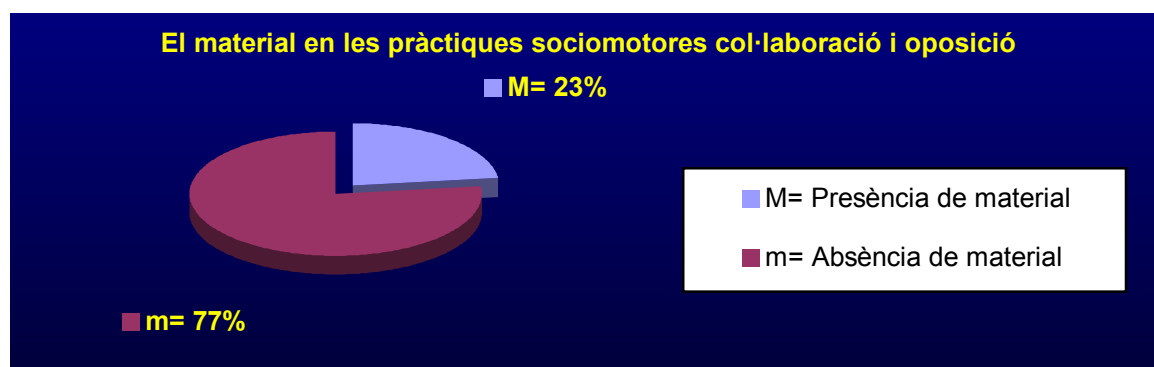
En segon lloc, els protagonistes opten per dirimir les accions de col·laboració i oposició actuant *1 equip x 1*, i en darrer lloc, amb un percentatge més baix, escullen jugar *1 equip x tots*. Així doncs, només queda una estructura relacional que no és triada en cap cas, *1 equip x més d'un equip*. Es fa difícil trobar-hi una explicació, si bé posa en evidència la riquesa de les manifestacions lúdiques que no es conformen en reduir el seu ventall de possibilitats.

El cas contrari succeeix quan es considera la forma en la qual es desenvolupen les accions de col·laboració i oposició. Aquestes es produeixen exclusivament de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Si hom examina la presència de l'element material, aquesta es dona en 1 de cada 5 jocs sociomotors de col·laboració i oposició. Són per tant poques les praxis lúdiques que recorren a emprar algun tipus de material per enriquir-la o donar-li suport.

Aquesta despreocupació dels protagonistes pel material, xoca frontalment amb les pràctiques esportives actuals, en les quals no només no es prescindeix en absolut de la seva utilització, sinó que fins i tot esdevé indispensable per dirimir les accions de col·laboració i oposició.

#### GRÀFIC 76. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

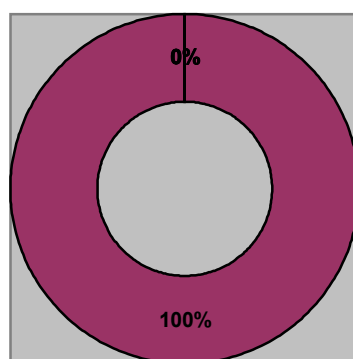




Quins trets particulars permeten, no obstant la seva relativa importància en aquesta tipologia de jocs, definir aquest ús?

El gràfic mostra el monopoli que assoleix la variable referida a l'ús d'un únic material que és manipulat de manera col·lectiva. No s'hi contempla cap altra possibilitat.

### GRÀFIC 77. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

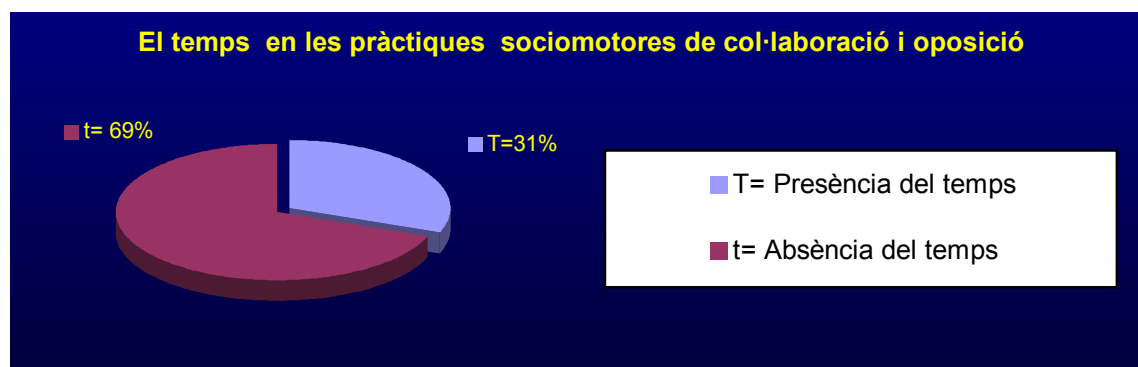


- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

Si la presència de l'element material juga una pes específic relatiu dins del conjunt de praxis de col·laboració i oposició, de manera sorprenent en el cas de l'element espai, hom ha d'esmentar la seva absència d'incertesa, i per tant es desestima l'haver de recórrer a plasmar-ho en un gràfic.

Pel que respecte al darrer element a considerar, el temps, la seva incertesa comprèn gairebé 1/3 del total de jocs de col·laboració i oposició, situant-se no obstant, quasi 20 punts per sota de quan els participants juguen aixoplugats en una estructura sociomotora individual.

## GRÀFIC 78. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

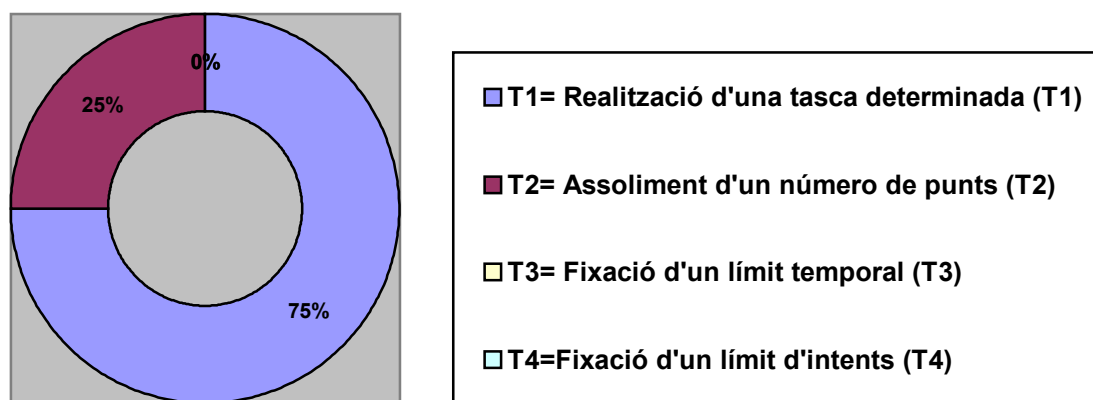


Per tant, sembla que la delimitació temporal ve a socórrer en alguns casos a les praxis lúdiques, si bé allò que cal subratllar dels jocs de col·laboració i oposició és que no sembla que el material, ni l'espai, ni gairebé l'element temps contribueixin en bona mesura a ordenar-les.

Quin és però el perfil que definiria a aquesta incertesa? Segons indica el proper gràfic, en  $\frac{3}{4}$  parts del total de les pràctiques que la presenten, aquesta s'associa al fet d'haver d'aconseguir l'execució d'una tasca determinada, mentre que el  $\frac{1}{4}$  restant ve motivat perquè el joc obliga als seus protagonistes a solucionar el final de la partida a través de l'assoliment d'un nombre precís de punts.

És de destacar que no hagin jocs que recorrin a la seva fi, fruit de la fixació d'un límit temporal, ni tampoc de la necessitat d'establir a priori un determinat número d'intents.

### GRÀFIC 79. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.



Per copsar de manera global i sintètica els diversos aspectes referits a les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, s'ha de precisar que constitueixen un 13% del conjunt de jocs del catàleg, ocupant la tercera posició en importància, però no massa allunyades de les pràctiques psicomotores individuals que, amb un 10%, s'ubiquen en darrera posició.

L'estructura relacional amb la qual es dirimeixen les accions és sobretot la de *1 equip x 1 equip* (46%), però també fan servir força les de *1 equip x 1* (39%) i en menor intensitat la de *1 equip x tots* (15%). Malgrat la diversitat d'estructures, les praxis lúdiques obliguen als seus jugadors a desenvolupar-les de manera *simultània en el temps i l'espai*.

En aquesta tipologia de praxis, la utilització de material no es massa rellevant, xifrant-se en un 23% del total, i es tracta d'un únic material emprat de manera col·lectiva. Es fa estrany d'altra banda, que hi hagi absència d'incertesa espacial i, la temporal, situada en un discret 31%, obeeix bàsicament a l'acabament del joc per la consecució d'una tasca determinada, i amb molt menys pes, també per l'obtenció d'un nombre precís de punts.

Si hom fa extensiva la interpretació als jocs practicats amb companys, és a dir, a aquells que uneixen alhora els sociomotors cooperatius i els sociomotors de col·laboració i oposició, els quals representen pràcticament la meitat del gruix del catàleg, destaquen com a estructures relacionals, d'una banda, aquelles que amb caire totalment cooperatiu els jugadors executen la seva acció amb altres companys i, d'altra banda, les que a la col·laboració s'hi afegeix l'oposició, les de *1 equip x 1 equip*, realitzades de manera *simultània en el temps i l'espai*.

La incertesa produïda per la utilització del material és molt baixa en els jocs cooperatius (11%) i escassa en els de col·laboració i oposició (23%). En aquesta darrera estructura, la variable que concentra les praxis és la referida a emprar un únic material atorgant-li una utilització col·lectiva.

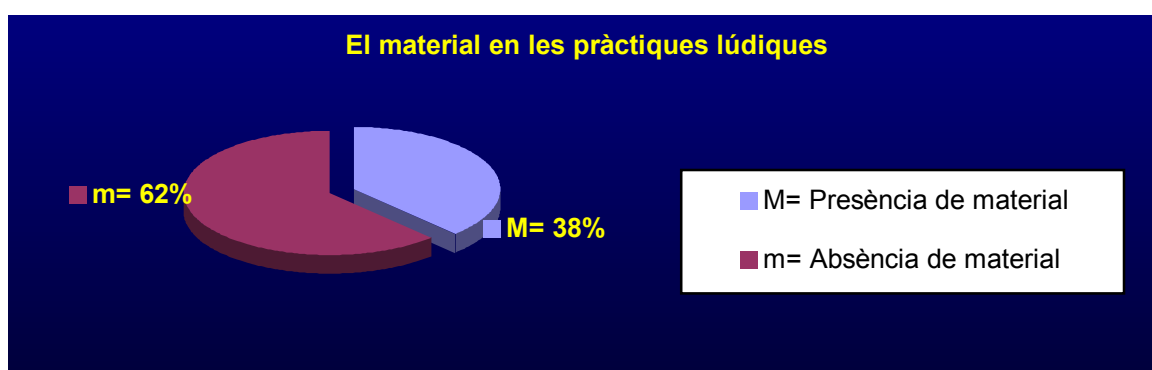
Una coincidència és que en ambdues estructures no hi ha cap mena d'incertesa espacial. I mentre que l'estructura cooperativa tampoc presenta incertesa pel que fa a l'element temps, en el cas de la col·laboració i oposició, aquesta gira entorn el 31% del total d'aquesta, essent el motiu principal que l'ocasiona, el fet que els jugadors posin fi a la partida a través d'aconseguir executar una determinada acció abans que la resta d'adversaris.

Una vegada revisada amb profunditat la relació que estableixen els jugadors entre sí i amb la resta d'elements, pertoca prosseguir establint altres possibles combinacions binàries. És el torn de saber què succeeix amb el material.

**b) El material:**

En quan al gruix de pràctiques que es desenvolupen amb materials en aquest catàleg, s'ha de remarcar que no és pas massa dens. La proporció que permet copsar la seva magnitud és la de 2 jocs de cada 5 pràctiques lúdiques del catàleg. Per tant, una de les característiques d'aquest catàleg de jocs localitzats a Colòmbia és la seva relativa presència de materials.

**GRÀFIC 80. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



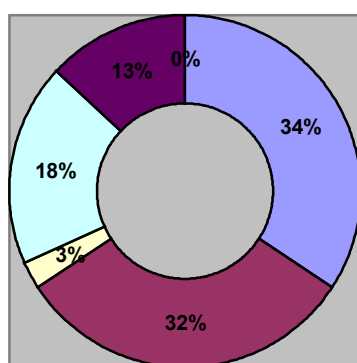
Quins són els trets però que defineixen la seva presència? Es fa servir un o més materials? Els jocs requereixen emprar-los individualment o de manera col·lectiva? L'anàlisi de les dades obtingudes indiquen que és més freqüent la utilització d'un únic material, que no pas l'ús de més d'un material. En el primer cas, els percentatges superen més de les 2/3 parts del total, mentre que la segona opció no arriba a cobrir el terç restant.

Respecte la distribució percentual entre la utilització individual, col·lectiva o combinada, aquesta darrera concentra només un 3% del total, repartint-se les altres dues la resta d'una manera bastant equitativa, amb la balança lleugerament inclinada a favor de l'ús individual (52%).

Si s'examinen els percentatges que assolixen cada variable, els més alts, com evidencia el gràfic, són els dos que afecten a l'ús d'un únic material, ja sigui de manera individual o bé col·lectiva.

Per tant s'ha de subratllar, com a tret essencial, l'ús d'un únic material emprat de manera individual o col·lectiva, amb una lleuger domini de la primera opció.

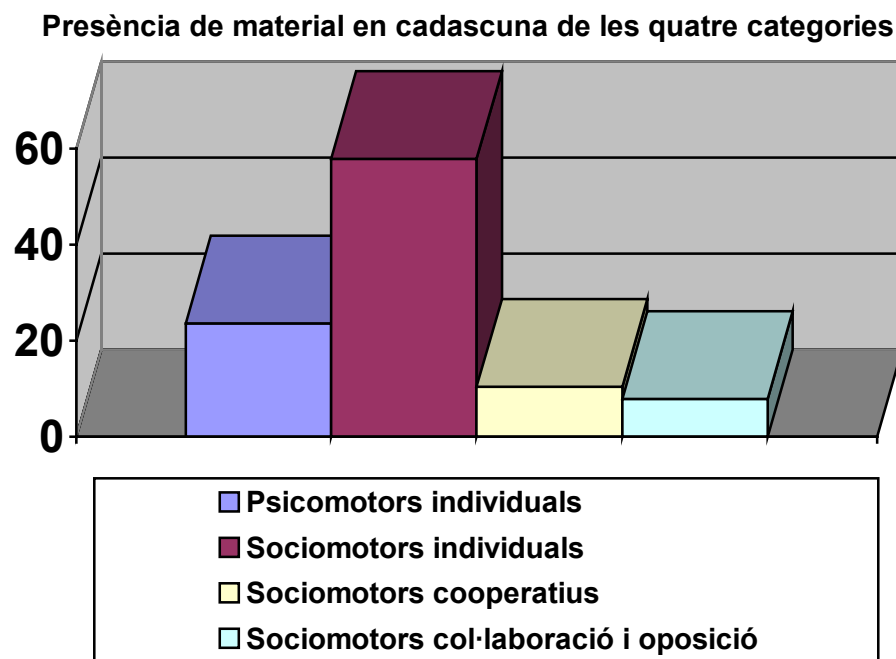
### GRÀFIC 81. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3=Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu(M6)

Ara bé, el percentatge d'un 38% del total de pràctiques del catàleg en les quals es fa servir material, com es distribueix entre cadascuna de les 4 grans categories establertes, segons la tipologia de relació que estableixen els jugadors? El proper gràfic aporta les dades essencials per tractar específicament aquesta qüestió.

## GRÀFIC 82. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN CADASCUNA DE LES QUATRE CATEGORIES AMB LES QUALS S'INTERRELACIONEN ELS JUGADORS.



En primer lloc, destacar que la major presència es condensa al voltant de les pràctiques sociomotores individuals, en les quals gairebé s'hi troben circumscrius 3 de cada 5 jocs del catàleg en els quals es manipulen materials. Però potser allò que crida més l'atenció, és que hi hagi una major presència entre les praxis cooperatives, que dit sigui de pas, en alguns catàlegs ni tan sols acostumen a manejar estris de joc, que entre les de col·laboració i oposició que se situen en darrera posició.

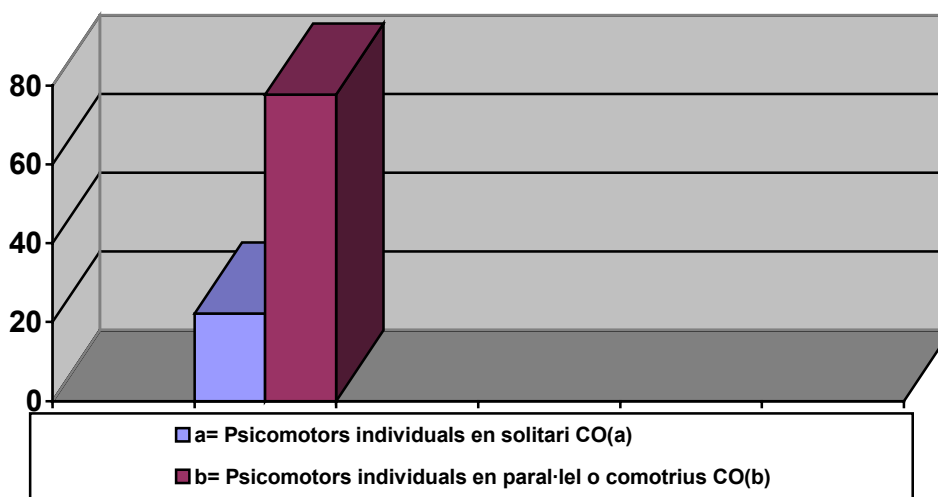
Si es comprova el gruix de pràctiques amb material, en funció si són praxis jugades amb o sense companys, el 82% s'aglutina entorn aquelles que no requereixen de companys per a la seva posta en escena. Es podria interpretar que el fet de comptar amb altres jugadors, ja no fa que sigui tan indispensable disposar de materials. Es diria que l'element lúdic descansa en els protagonistes i no en elements externs com és el cas del material.

Un altre apunt interessant prové d'observar com es fragmenta el percentatge segons es tracti de praxis que impliquin desafiament o no. Gairebé 2/3 parts de les pràctiques desenvolupades amb material, giren al voltant els jocs sociomotors individuals i els de col·laboració i oposició. Per tant, es podria interpretar que el material és un bon recurs o canalitzador de la competitivitat.

És possible afinar amb més exactitud, determinant de quina manera opera l'ús de material en cadascuna de les variables elaborades per a cada categoria dels protagonistes del joc?

Si hom es refereix a les pràctiques psicomotores individuals, el gràfic indica amb claredat com els materials són molt més emprats en les pràctiques comotrius, que aclaparen més de les  $\frac{3}{4}$  parts dels jocs d'aquesta tipologia, que no pas en les situacions en solitari.

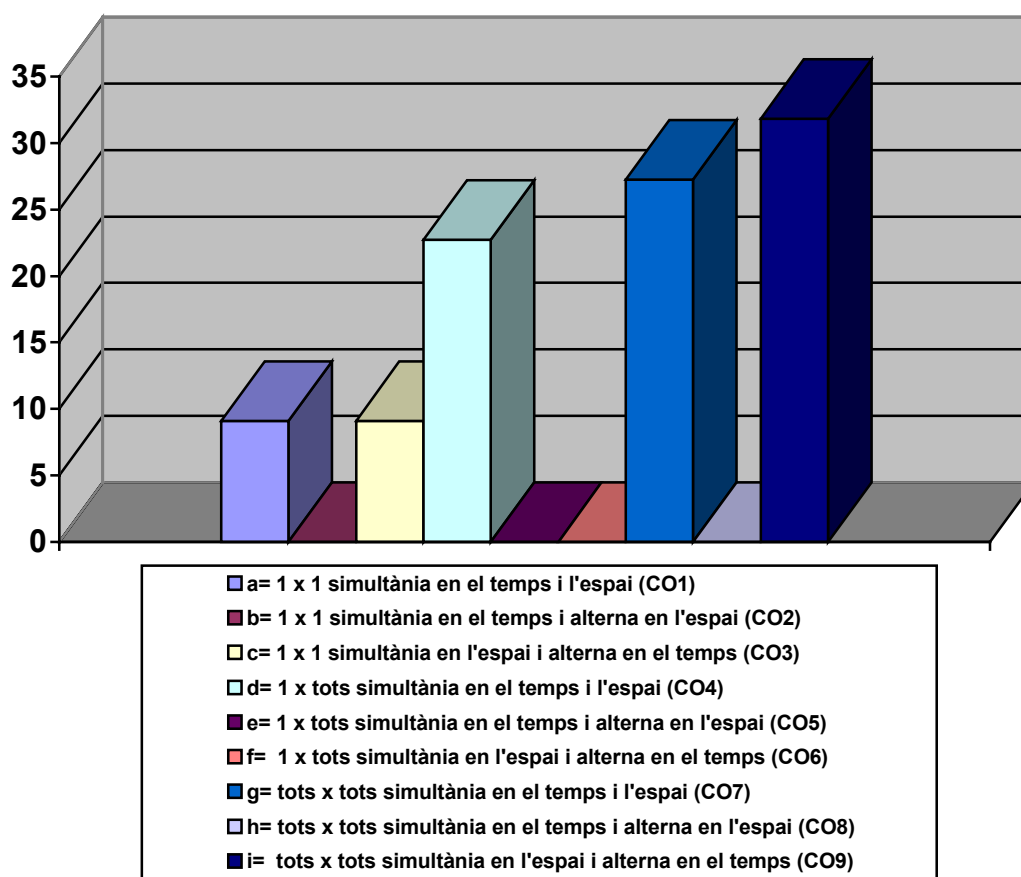
**GRÀFIC 83. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**





En quan a les pràctiques sociomotores individuals que fan servir materials, quines són les variables que destaquen?

**GRÀFIC 84. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



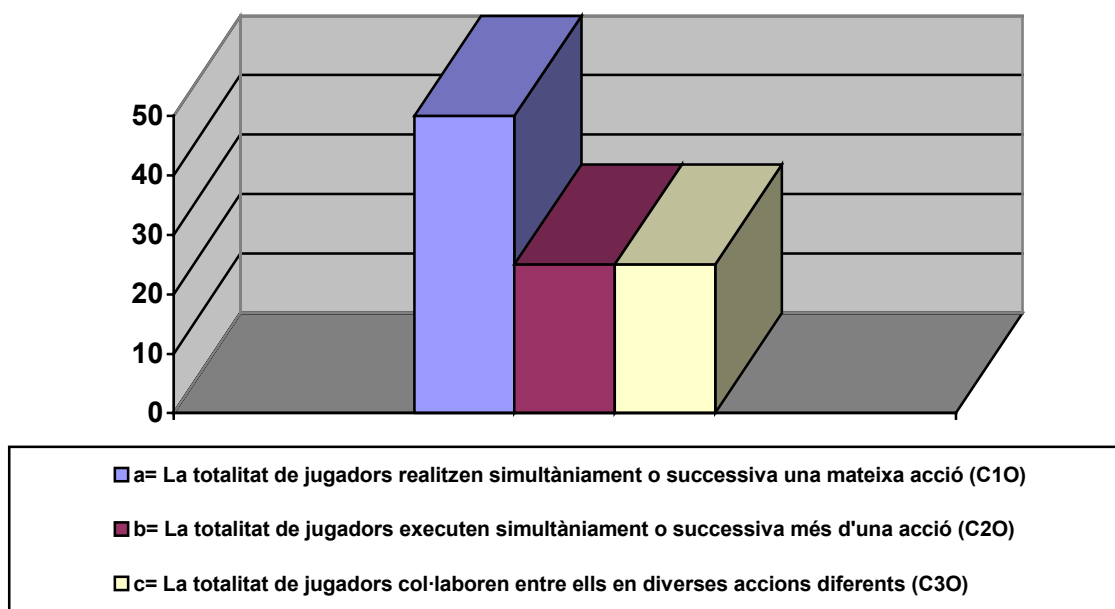
Les praxis de *tots x tots* són en les que més es fa servir material (59% del total de jocs sociomotors que n'empren). Gairebé  $\frac{1}{4}$  part es troba ubicada en les praxis que els jugadors regulen el seu desenvolupament a través d'una situació de *1 x tots* (23%), figurant en darrer terme, les relacions que es resolen mitjançant un *1 x 1* (18%).

En 3 de cada 5 jocs, la utilització comporta que els protagonistes participin de manera *simultània en temps i espai*. La resta es concentra en aquelles pràctiques lúdiques que es porten a terme en un mateix espai, alternant però el temps d'execució.

Tal i com posa en evidència l'anterior gràfic, les dues variables en les quals els protagonistes fan ús de major material, és en primer lloc, la variable de *tots x tots* de manera *simultània en l'espai, alternant però el temps* i, en segon lloc, també la de *tots x tots*, actuant els jugadors però, de manera *simultània en el temps i l'espai*.

En quan a les pràctiques sociomotores cooperatives, el gràfic reflexa els següents resultats:

**GRÀFIC 85. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



Es constata que la utilització queda prou repartida entre les tres variables, situant-se la meitat del total en aquelles que tots els jugadors cooperen en l'execució d'una acció, mentre la resta es divideix, a parts iguals, entre aquella variable que contempla que els jugadors cooperin en més d'una acció i aquella altra en la qual aquests posen més l'accent en la col·laboració.

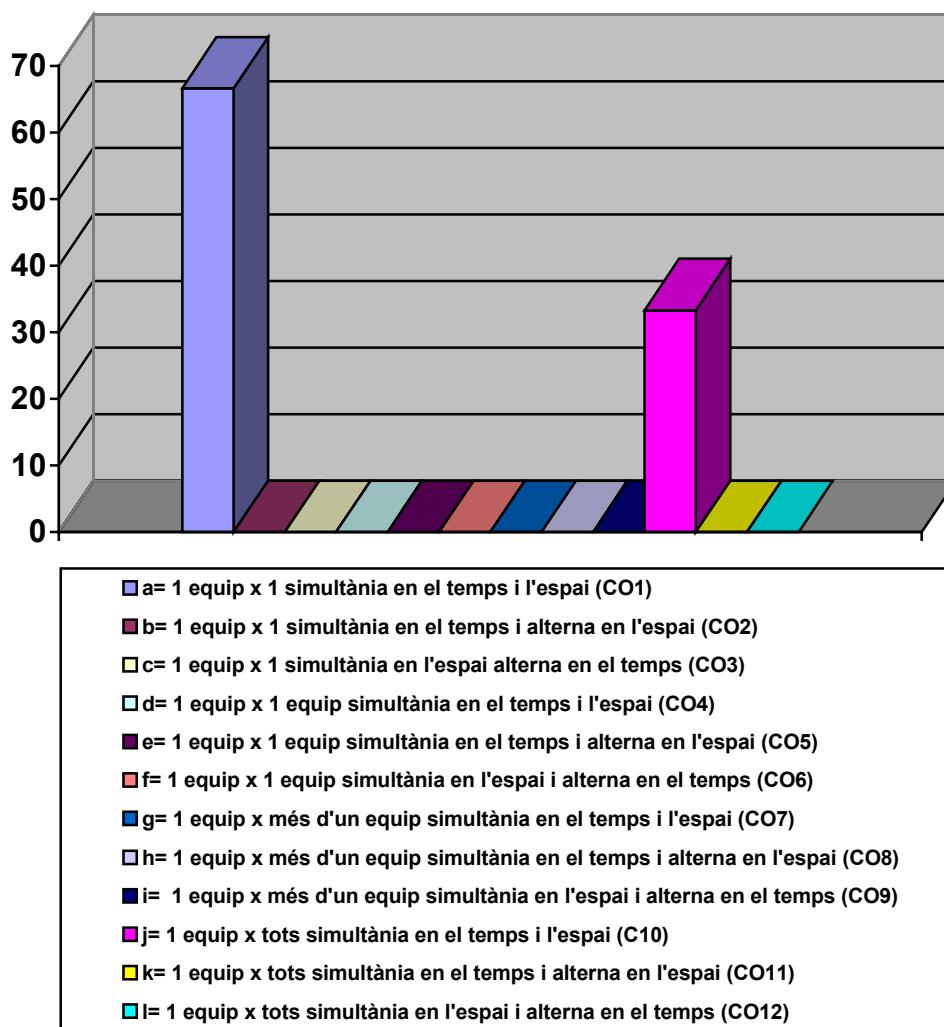
Un cop analitzada la compareixença de material en les praxis cooperatives, què passa en aquelles que es desenvolupen en una estructura de col·laboració i oposició?

Per un costat, destacar que la presència de materials es fa patent només en els jocs que reclamen una acció simultània en el temps i l'espai.

Per l'altre costat, malgrat l'ampli ventall de variables que proposa la taxonomia, i degut al baix índex de jocs d'aquesta categoria que es desenvolupen amb materials, indicar que només dues d'elles concentren volum de praxis: les que requereixen establir una relació de *1 equip x 1* sumen les 2/3 parts del total; el terç residual s'aplega entorn els jocs que exigeixen als jugadors competir en una situació d' *1 equip x tots*.

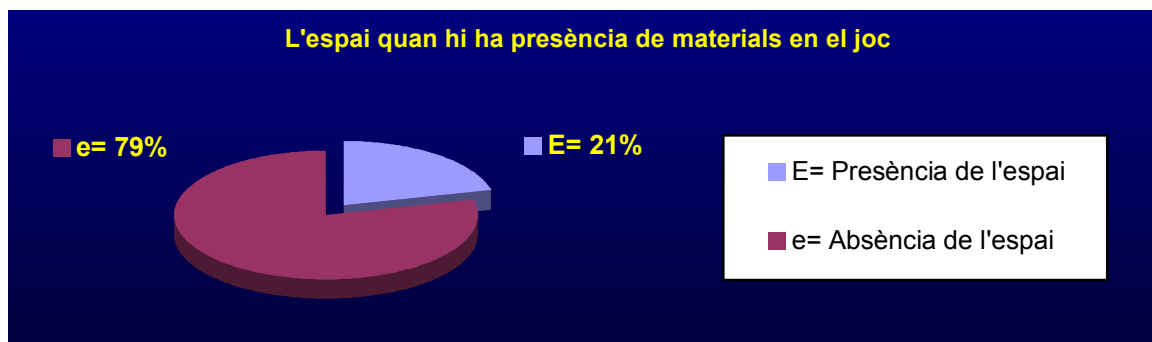
O sigui que malgrat ésser la variable de *1 equip x 1 equip*, la més emprada en els jocs de col·laboració i oposició, s'ha de senyalar que en cap cas el desafiament es disputa emprant materials.

**GRÀFIC 86. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Després de considerar la relació que estableix el material i cadascuna de les estructures relacionals de jugadors, es passa a examinar, quin grau de solidesa presenten els vincles entre el material i l'element espai, per a continuació fer el mateix amb el temps.

## GRÀFIC 87. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT ESPAI.



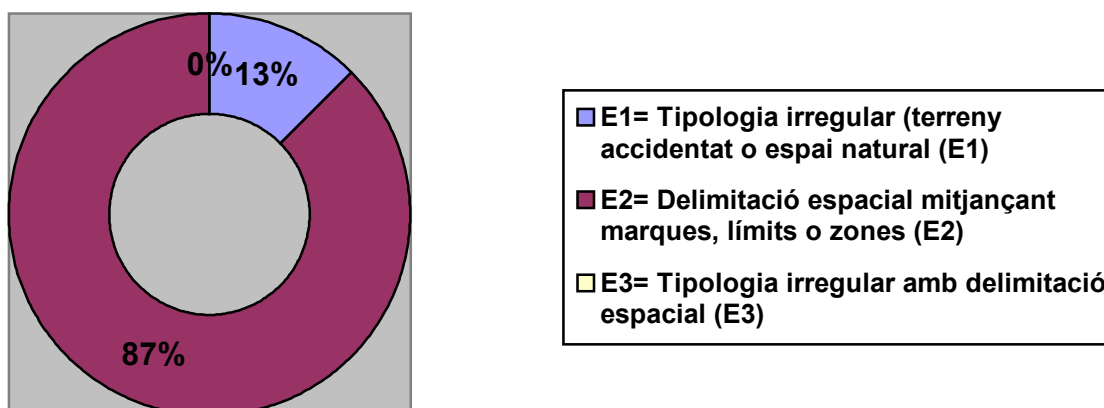
El gràfic permet copsar amb claredat com només 1 de cada 5 jocs que fan servir material, comporta alhora incertesa en l'espai de joc. Es tracta d'un percentatge força menut però que guarda relació, com aviat es veurà, amb el baix volum de praxis presents en el catàleg de jocs localitzats a Colòmbia que impliquin incertesa en l'espai.

Malgrat sembla que no hi ha doncs una estreta relació entre material i espai, quan si que s'hi dóna, quin perfil adopta?

La variable que acapara amb ímpetu la major concentració de praxis és aquella en la qual la incertesa opera a través de delimitar l'espai de joc. Només hi ha un escàs percentatge en el qual el seu motiu rau en l'ús d'una tipologia irregular del terreny.

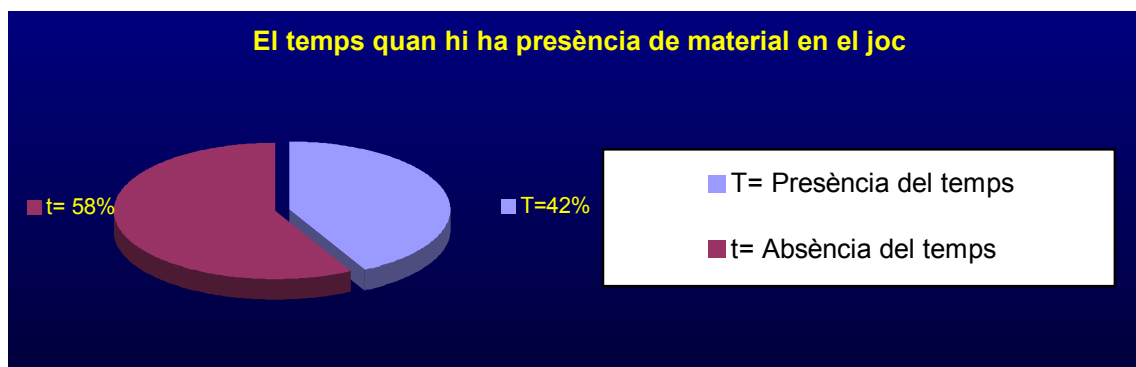
Per tant sembla que quan hi ha jocs en els quals es fa servir material, l'espai no actua amb massa intensitat i si ho fa és a través de precisar els límits del terreny de joc o d'establir-hi marques o bé zones i subzones.

### GRÀFIC 88. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT ESPAI.



Que ocorre amb l'element temps? Manifesta un comportament similar al de la incertesa espacial? Bastarà fer una ullada al proper gràfic per sortir ràpidament de dubtes.

### GRÀFIC 89. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT TEMPS.

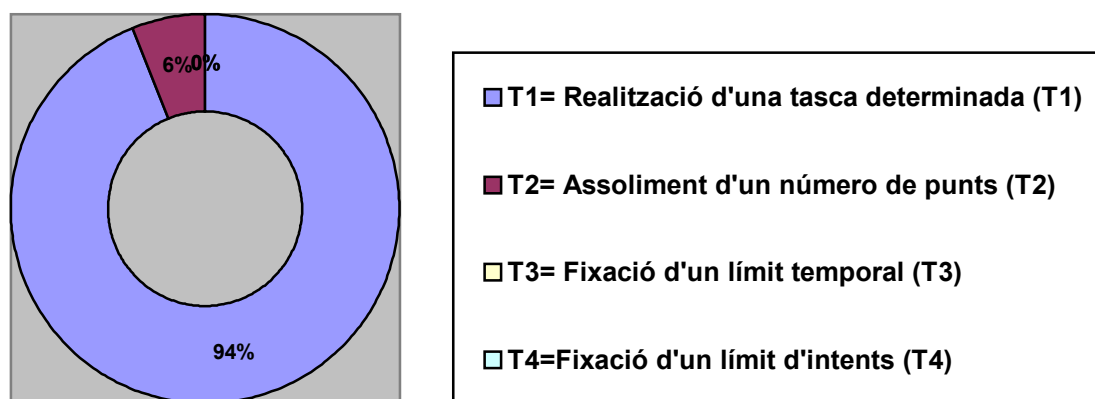


En 2 de cada 5 jocs, el temps fa que augmenti la incertesa en la pràctica lúdica. Ni que sigui de manera poc contundent, es confirma la tendència observada en altres catàlegs, que fa que el binomi compost pel material i el temps mantingui una relació més estreta que no pas el conformat pel material i l'espai (21%). Hom es pregunta si existeix una major preocupació en ordenar la fi del joc, que no pas en controlar els espais i subespais que fan possible el seu desenvolupament.

En el moment d'efectuar la corresponent distribució entre les quatre variables considerades per a l'element temps, els resultats obtinguts, indiquen que en més d'un 90 % les praxis en les quals els jugadors manipulen materials alhora que s'enfronten amb la incertesa provocada pel temps, aquesta ve motivada perquè aquests han optat per acotar el temps de joc, a través d'haver de realitzar una tasca determinada.

Afegir que en un escàs 6% és perquè han decidit posar fi al joc a través de l'assoliment d'un determinat número de punts. Les altres dues variables romanen buides.

#### **GRÀFIC 90. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT TEMPS.**



De manera resumida els aspectes més rellevants que s'han de mencionar al referir-se a la presència de material, és que aquesta afecta a 2 de cada 5 jocs del catàleg colombià. Els jugadors opten per emprar un únic estri de joc (69%) i ja sigui un o més d'un els que l'emprin, la manera escollida per manipular-lo és de manera individual (52%), si bé la col·lectiva també assoleix un pes considerable (45%).

L'estructura relacional entre jugadors que més s'aboca a fer ús de materials és la sociomotora individual, i es fa estrany que hi hagi major presència de material en les praxis cooperatives que en les de col·laboració i oposició.

La presència de material és clarament favorable als jocs sense companys (82%) i entre aquells en els quals es porten a terme accions lúdiques de desafiament (64%).

Si es destaquen els trets més característics de cada categoria relacional, val a dir que en els psicomotors individuals, el gruix s'amuntega entorn els jocs comotrius. Pel que fa als sociomotors individuals, l'estructura que contempla més manipulació de material és la de *tots x tots* (59%), distribuïnt-se en la manera de fer-ho, entre accions de manera *simultània en el temps i l'espai* (59%) i les que *simultanegen l'espai però alternen el temps d'execució* (41%).

En quan els jocs de naturalesa cooperativa, la utilització de material es reparteix bé entre les 3 variables, concentrant-se no obstant la meitat en aquella que implica que la totalitat de jugadors cooperin per realitzar una determinada acció lúdica.

Per últim, les praxis amb material incardinades en una estructura de col·laboració i oposició, són escasses i es circumscriuen a les de *1 equip x 1* o bé de *1 equip x tots*. En ambdós casos pertanyen a accions que es porten a terme de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Recordar també que l'ús de material s'aparella més amb la incertesa temporal (42%) que no pas amb l'espacial, on el percentatge es redueix a la meitat. Respecte de la primera, l'ús d'estrís de joc s'associa a aquelles pràctiques en les quals els participants han d'aconseguir executar una determinada tasca. En quan a la segona, la incertesa espacial, té sobretot a veure amb la variable que contempla la delimitació espacial com a causant d'incertesa.

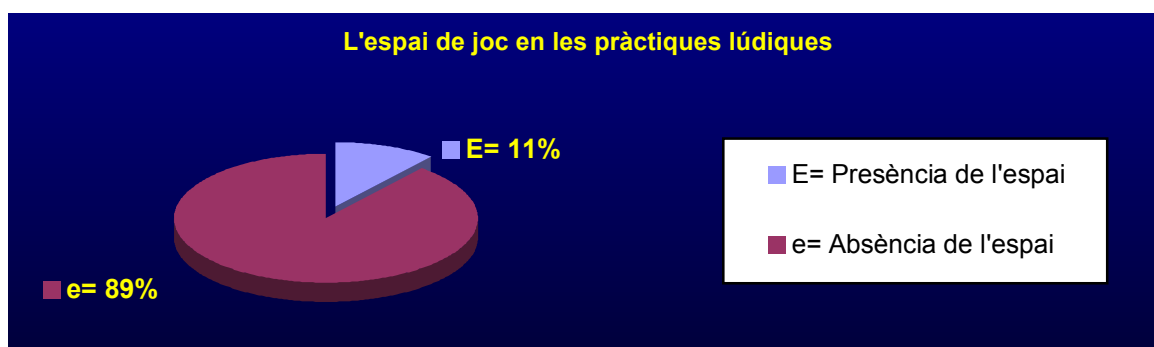


Un cop escorcollat en detall el material, és hora de fer el propi amb el proper element, que no és altre que l'espai de joc.

**c) L'espai:**

La característica principal a remarcar en quan a aquest catàleg, és l'elevat nombre de jocs que es desenvolupen amb total absència d'incertesa espacial, donat que aquesta és molt poc notòria com es pot comprovar en el gràfic adjunt.

**GRÀFIC 91. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ESPAI EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



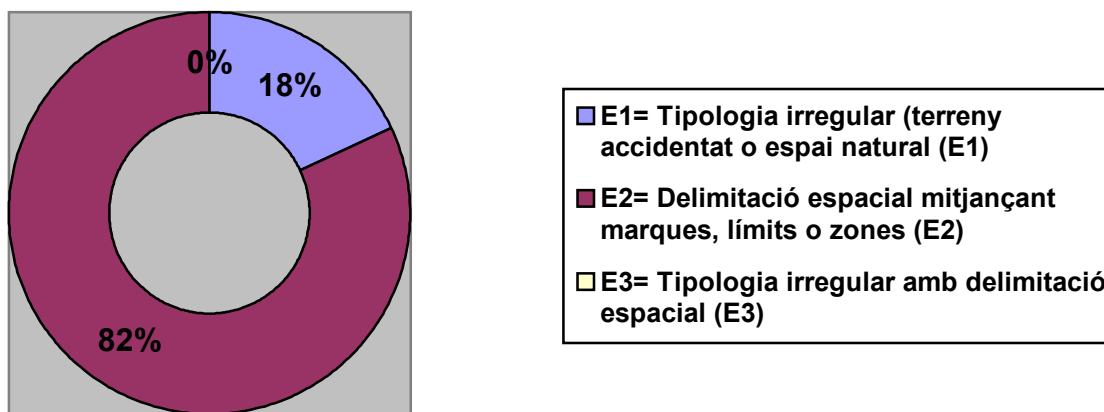
Per tant, hi ha més incertesa motivada per l'ús de materials (38% del total) que no pas de l'espai (11% del total).

De totes maneres, el baix percentatge no ha de significar un impediment per avançar amb l'aplicació de la corresponent anàlisi taxonòmica d'aquest element. El proper gràfic mostra en quina de les variables amb què aquesta és contemplada arrela amb més intensitat.

Els espais delimitats com a factors d'incertesa es troben presents en 4 de cada 5 jocs que la manifesten. La resta és causada pel fet de jugar-se en un espai de tipologia irregular. En cap cas, com s'aprecia en el gràfic, hi ha

pràctiques que es realitzin en un terreny de tipologia irregular al qual calgui delimitar espacialment.

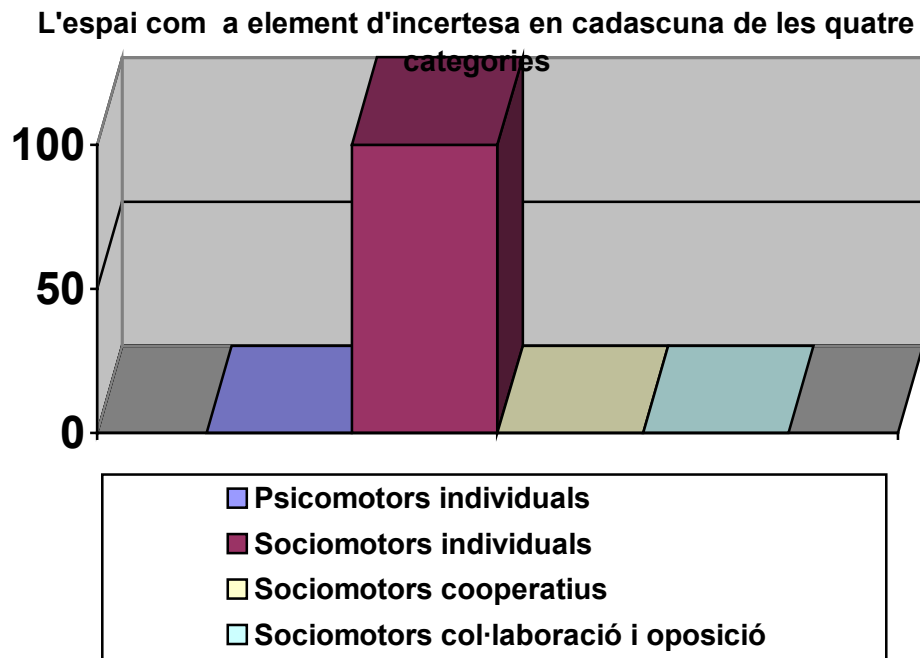
### GRÀFIC 92. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.



A continuació s'examina l'element espai en relació a com afecta en cadascuna de les 4 categories a través de les quals els jugadors s'interrelacionen.

Els resultats d'aquesta combinació no poden ésser més contundents. El gruix de jocs que manegen material, només manifesten incertesa espacial en el cas de la referida als sociomotors individuals. En les altres tres tipologies d'estructura restants, el tret definidor és precisament l'absència d'incertesa. Per tant, un cop mostrat el gràfic que corrobora aquest comentari, hom se centrà de manera exclusiva en aquestes praxis, obviant lògicament les altres.

**GRÀFIC 93. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



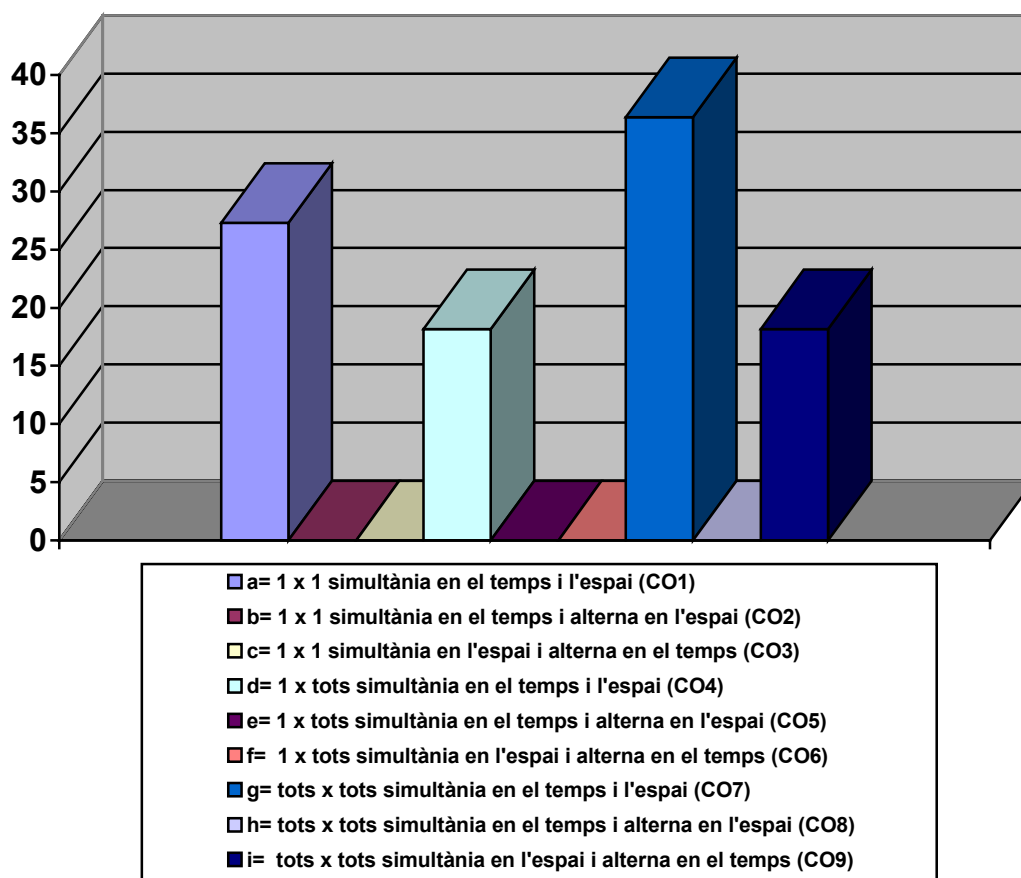
En les pràctiques sociomotores individuals que hi ha incertesa espacial, els resultats obtinguts i incorporats en el proper gràfic, permeten constatar com aquesta es distribueix en funció de les variables de la següent manera: en primer lloc, amb un 55 %, és present en els jocs amb una estructura de *tots x tots*; en segona posició, amb un 27%, en els de *1 x 1*; i en tercera posició, amb un 18%, en els de *1 x tots*.

El 82% d'incertesa espacial arrelada a les pràctiques sociomotores individuals, es produeix en accions lúdiques desenvolupades de manera *simultània en el temps i l'espai*, mentre que la resta ho fa en aquelles que *simultanegen l'espai, alhora que alternen el temps*.

Si és tenen en compte cadascuna de les variables de manera aïllada, de les 9 contemplades en la proposta taxonòmica, només en 4 d'elles es concentra algun determinat volum d'incertesa espacial. D'aquestes, destaca de manera especial una d'elles perquè és la que aconsegueix arregar poc més

de 1/3 del total. Hom s'està referint a la variable que contempla la possibilitat de jugar *tots x tots* de manera *simultània en el temps i l'espai*, tal i com ho reflecteix el gràfic.

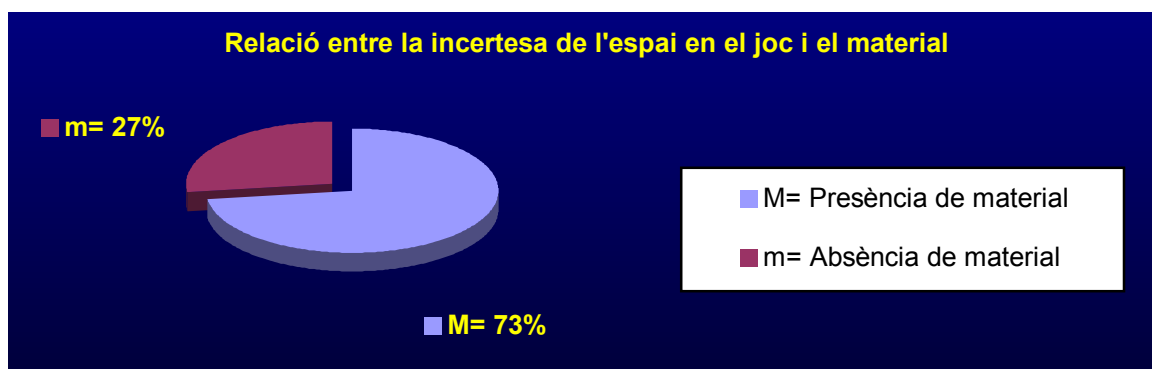
**GRÀFIC 94. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



És hora de saber quin grau de compenetració mostren el binomi espai i material. En aquest sentit, la incertesa que provoca la manipulació d'algun tipus de material acompanya a les pràctiques que manifesten incertesa espacial en un 73% dels casos. A l'inrevés, és a dir, quan en les pràctiques lúdiques es fa servir material i alhora hi ha incertesa en l'espai, el percentatge es redueix tal i com abans s'ha comprovat en un 21%.

Per tant, com posa de manifest el mateix gràfic, es pot assenyalar que s'estableix una estreta interrelació entre aquests elements ara examinats. Quan un espai comporta incertesa, en gairebé  $\frac{3}{4}$  parts de les seves praxis, els jugadors fan servir materials. Expressat amb major claredat, la incertesa en l'espai comporta la utilització d'algun tipus de material.

### GRÀFIC 95. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.



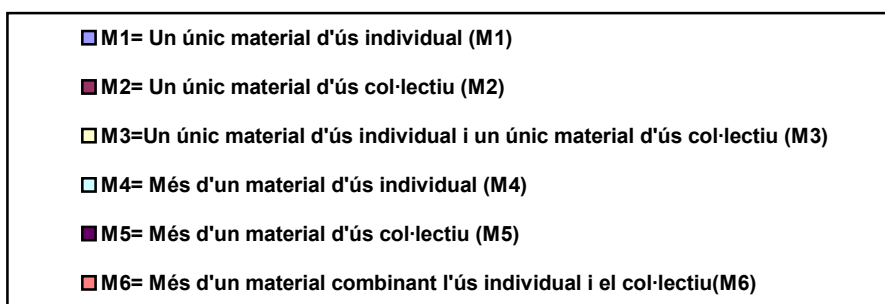
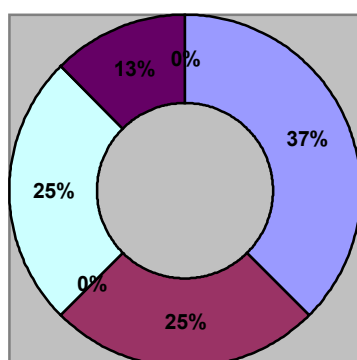
Per investigar amb més detall aquesta estreta interrelació, caldrà recórrer a l'anàlisi de les diverses variables amb les quals es materialitza i saber-ne alhora el grau d'intensitat de cadascuna d'elles.

Si l'agrupació es disposa segons s'empri un o bé més materials, les dades indiquen que en el 62,5% del total de jocs que empren material, es tracta de jocs en els quals es fa servir un únic material, mentre que la resta, és a dir, el 37,5% n'utilitzen més d'un. Es conclou doncs que hi ha una tendència dominant a utilitzar un únic material.

Atenent al tipus de manipulació que es fa dels materials, ja sigui aquesta col·lectiva, individual o bé mixta, els indicadors assenyalen que els protagonistes del catàleg colombià, els hi agrada més utilitzar-los de manera individual (62,5%), que no pas col·lectiva (37,5%), i en cap cas en fan una combinació d'ambdues maneres. Una segona conclusió és que la manipulació de material manifesta una clara inclinació cap a la individualitat.

La conjunció d'ambdós aspectes, ús únic i utilització individual, queda reafirmada en constatar que és precisament la variable que les contempla alhora, la que obté un major percentatge de jocs enregistrats (37'5%), com es veu en el gràfic.

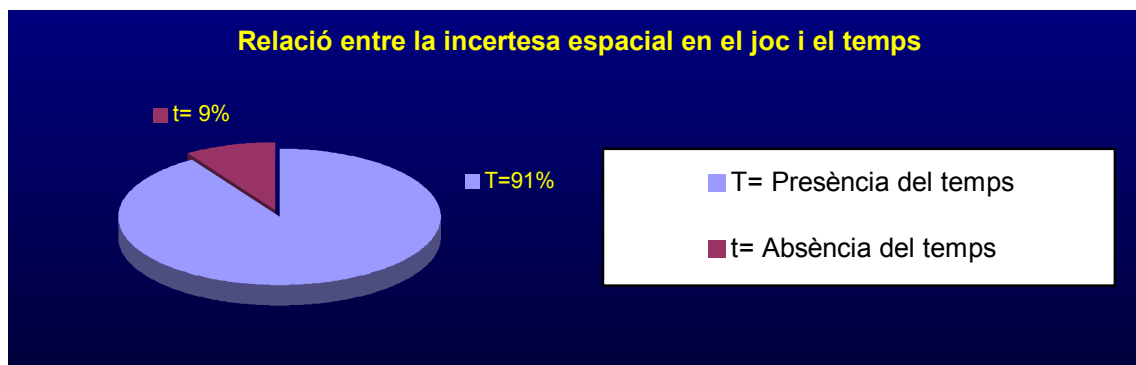
**GRÀFIC 96. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**



La complicitat respecte la seva relació amb l'element temps és gairebé total. Quan hi ha incertesa en l'espai, en el 91% de les pràctiques lúdiques es dona també incertesa en el temps.

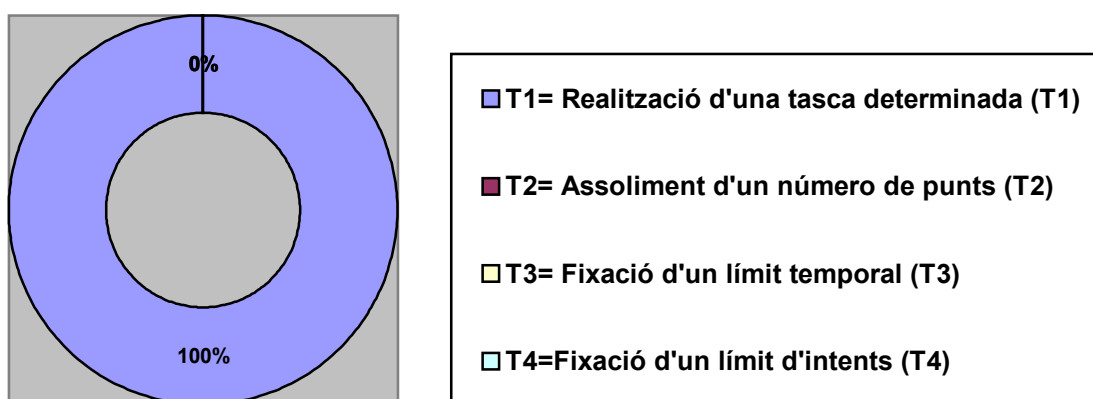
Per tant, si el lligam amb el material era qualificat de sòlid, amb el temps el vincle esdevé indivisible. Serà interessant saber que ocorre més endavant quan s'inspeccioni allò que succeeix al referir-se a la relació entre temps i espai.

### GRÀFIC 97. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL TEMPS.



Un cop escodrinyat en quines variables es fa operativa aquesta relació, les dades aparegudes en el proper gràfic mostren que és una variable en exclusiva, la que concentra tot el volum de praxis. Aquesta no és altra que aquella que permet posar fi al joc en un moment determinat, perquè qualsevol dels jugadors han assolit amb èxit l'objectiu proposat en la praxis, o bé pel fet contrari, per no haver aconseguit executar-la com era precís, esfumant-se la possibilitat de guanyar.

### GRÀFIC 98. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL.



Una vegada han estat revisats cadascun dels elements que es relacionen amb l'espai, arriba l'instant de redactar un breu resum que extregui l'essència del comportament d'aquest element en el catàleg de jocs localitzats a Colòmbia.

Abans que res, per mesurar la seva magnitud, insistir en què només hi ha un 11% de jocs del catàleg que presentin incertesa espacial. A més, un altre punt important per a no oblidar és que aquesta només es produeix en praxis sociomotores individuals.

Dins d'aquesta estructura relacional, els percentatges majors es concentren al voltant de les variables que permeten als jugadors efectuar desafiaments de *tots x tots* (55%) i en aquelles que possibiliten que el joc es desenvolupi de manera *simultània en el temps i l'espai* (82%). És per això que la variable que té més pes específic pel volum que aglutina, és la que combina ambdues maneres. Més de 1/3 de les praxis sociomotores individuals amb incertesa espacial, tenen lloc en situacions de competitivitat de *tots x tots*, de manera *simultània en el temps i l'espai* (36%).

En gairebé  $\frac{3}{4}$  del total de jocs que intervé l'espai com a causant d'incertesa, es fan servir materials, encara que millor sigui dir, material, perquè de fet es tracta d'un únic material (62,5%) que és manipulat sobretot individualment (62,5%), resultant que la variable amb una major concentració, és aquella en la qual els jugadors manipulen un únic material de manera individual (37,5%).

I si la relació entre espai i material és d'avinentsa, encara més cordial és la que emmarca la interdependència entre espai i temps. Aquesta ve avalada per un 91% de pràctiques que manifestant incertesa espacial, també la fan palesa en el temps, a través d'una única de les variables que la mesura, la que permet acabar un joc per l'assoliment d'una tasca determinada.

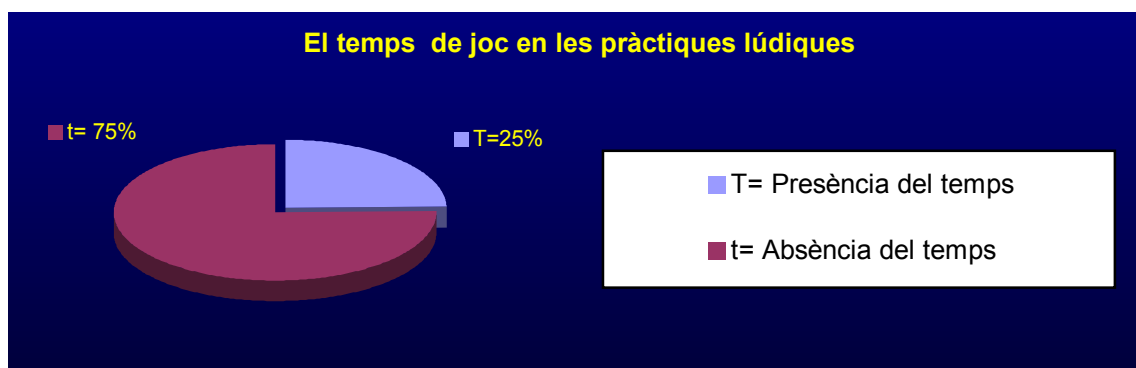


Arriba el torn d'endinsar-se en el darrer element dels que configuren la lògica interna.

**d) El temps:**

En primer lloc interessa conèixer la dimensió que ocupa la seva presència en el catàleg per determinar el grau d'importància.

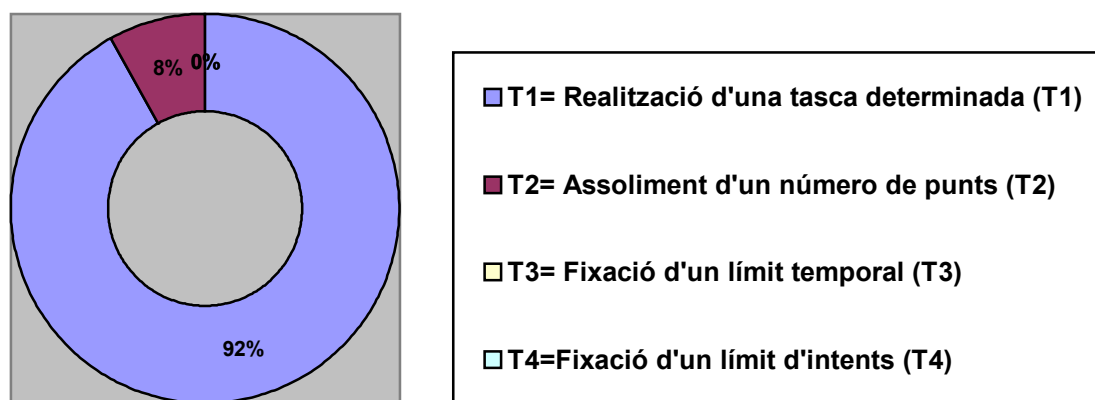
**GRÀFIC 99. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



El gràfic mostra que només són  $\frac{1}{4}$  part els jocs del catàleg, en els quals l'element temps actua com a causant d'incertesa als jugadors que els practiquen. És doncs el doble com a percentatge del que donava, com suara s'ha esmentat, el volum de praxis lúdiques amb incertesa espacial. Ocupa d'aquesta manera el segon lloc com a factor d'incertesa, donat que la presència de material lidera la primera posició amb un percentatge d'un 38%.

De les 4 variables dissenyades per esbrinar la manera d'operar d'aquesta incertesa, quina o quines d'elles arpleguen un índex més elevat de jocs?

**GRÀFIC 100. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



Sobretot es manifesta en els jocs que posen fi al seu desenvolupament pel fet d'haver aconseguit els seus protagonistes, la realització o no d'una tasca determinada (92%). La resta del percentatge l'atresoren les pràctiques en les quals cal assumir un precís número de punts per proclamar-se vencedor.

Com es reparteix però la incertesa temporal en cadascuna de les quatre categories amb les quals els jugadors es relacionen entre ells?

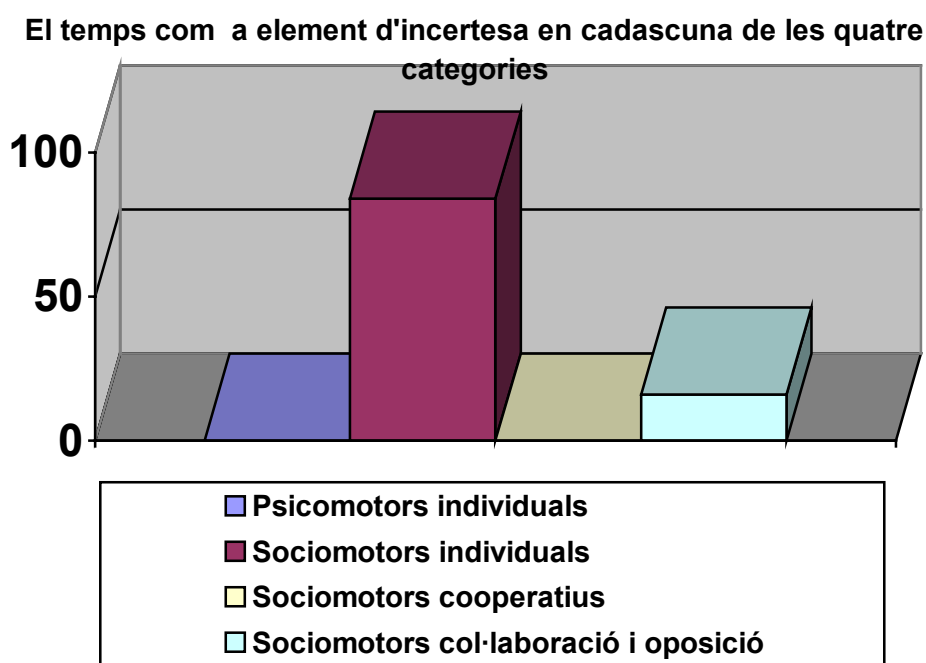
Les dades traspassades al gràfic indiquen que en les pràctiques psicomotores individuals i en les sociomotores cooperatives, no s'hi produeix cap mena d'incertesa, essent molt lleu la què es troba en els sociomotors de col·laboració i oposició. De fet, és aquesta presència d'un 16%, la que marca la diferència respecte les dades obtingudes al analitzar l'element espai.

Es posa en evidència que és en les activitats lúdiques sense companys on la incertesa es manifesta amb tot el seu esplendor (84%), sens dubte però, són els jocs que es formulen com a desafiament entre jugadors els que aconsegueixen reunir en exclusiva les situacions d'incertesa (100%).

Hom arriba a la conclusió que és la competitivitat, sobretot individual, la que necessita recórrer a l'element temps. No és una conclusió agosarada,

menys encara quan aquesta estructura relacional, la sociomotora individual és on s'hi concentra el percentatge major d'incertesa temporal, tal i com ensenya el gràfic.

**GRÀFIC 101. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



Així doncs, només caldrà centrar l'atenció en les praxis que aboquen els jugadors a vivenciar el desafiament entre ells a través del joc. En primer lloc s'analitza com es manifesta en els sociomotors individuals i a continuació en els sociomotors de col·laboració i oposició.

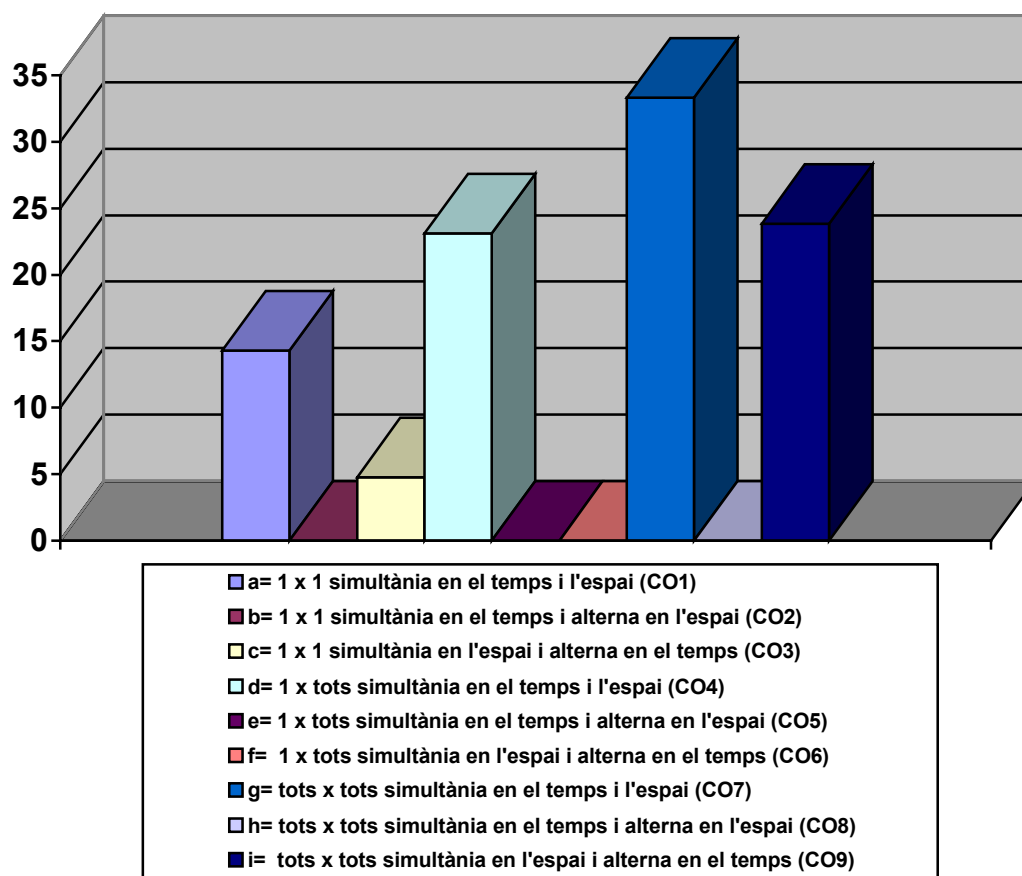
Els jocs amb una estructura sociomotora individual que presenten incertesa temporal, mantenen en la seva distribució entre les variables, força similitud amb les dades que s'han donat respecte la incertesa espacial. En aquest cas, de totes les situacions d'incertesa temporal, aquesta es reparteix en un 58 % per als jocs amb una estructura de *tots x tots*; en un 23% per als de *1 x tots*; i en un 19% per als de *1 x 1*.

Allà on les interaccions entre els jugadors són més complexes i variades, sembla que és on el temps –com ha fet abans l'espai- surt en defensa de la regulació del joc.

Els protagonistes de les activitats lúdiques en aquest catàleg, escullen a l'hora de realitzar les accions fer-ho, en primer lloc, de manera *simultània en el temps i l'espai* (71%), apareixent en segon terme, amb el 29% restant, aquells jocs en els quals l'espai de joc és el mateix i s'alterna el temps.

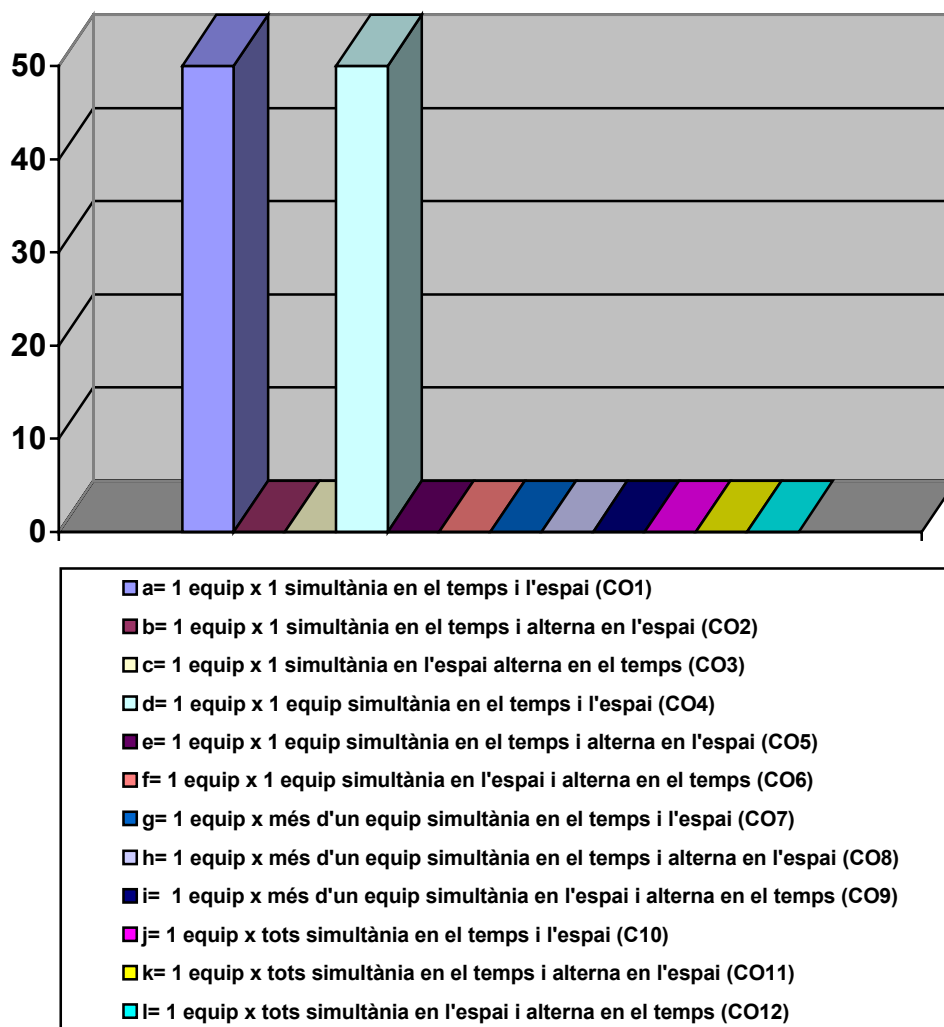
La variable sociomotora individual que concentra major nombre d'incertesa temporal, com testimonia el proper gràfic, és la de *tots x tots* de manera *simultània en el temps i l'espai*, que aplega a 1/3 del total de les pràctiques d'aquesta tipologia que manifesten incertesa temporal.

**GRÀFIC 102. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Quan hom analitza la interrelació que es dona entre els jugadors que es desafien en una estructura sociomotora de col·laboració i oposició, la incertesa temporal exclusivament fa acte de presència en aquelles situacions lúdiques en les quals els jugadors intervenen de manera *simultània en l'espai i el temps* (100%). I ho fa a través de dues variables, que equitativament es reparteixen el gruix de pràctiques: el 50% per als jocs de *1 equip x 1*, i l'altre 50% per als de *1 equip x 1equip*.

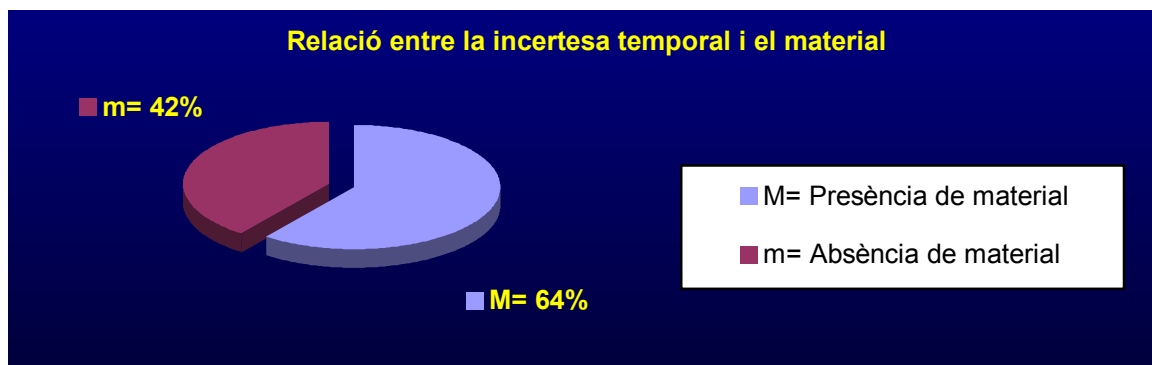
**GRÀFIC 103. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Un cop examinada la interacció entre els jugadors, es passa a establir la correspondència binària amb la resta d'elements configuradors de la lògica interna. En concret és el moment d'analitzar la implicació entre incertesa temporal i material.

En primer terme cal conèixer, observant el gràfic, quin és el percentatge de praxis que manifestant incertesa temporal, els jugadors entren material.

#### GRÀFIC 104. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.



Gairebé en 2/3 parts de les praxis amb incertesa temporal, es fan servir materials. El percentatge és lleugerament inferior al registrat respecte la incertesa espacial (73%), però superior a l'obtingut en considerar el gruix de praxis que emprant material tenen alhora incertesa en el temps (42%).

Es percep un lligam força estret entre temps i material, si bé en el cas d'aquest catàleg, aquest no és tant acusat com l'establert entre l'espai i el material. És precís recórrer a l'estudi de les variables, per saber com opera amb exactitud aquesta relació.

L'escrutini de les dades mostrades en el proper gràfic evidencia que dels jocs que hi ha incertesa en el temps i els jugadors utilitzen materials, s'empra un únic material en més de 2/3 parts d'aquests (68,75%), mentre que en la resta (31,25%), s'és partidari de fer servir més d'un material.

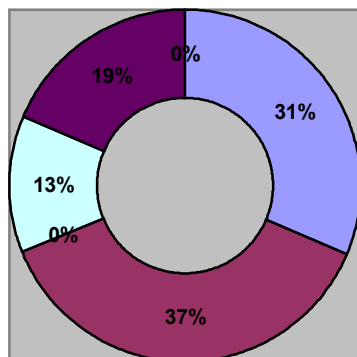
Els percentatges guarden paral·lelisme amb els que abans s'han mostrat al referir-se a l'element espai. En aquella ocasió la utilització d'un únic material ocupava igualment la primera posició amb un 62,5% del total de jocs amb material. Per tant les diferències entre ambdós elements oscil·la un 6% amunt o avall segons el cas.

Avançant amb l'estudi es comprova, com al voltant d'un 56,25% dels jocs es decanten per una manipulació col·lectiva; concentrant-se la resta en el maneig individual, donat que hi ha absència de jocs que combinin ambdues formes.

En aquest cas no es produeix mimetisme amb l'espai, doncs en aquest element, si es fa memòria, hi predominaven els jocs amb manipulació individual de material (62,5%).

Per últim assenyalar, com verifica el gràfic, que les dues variables que porten la veu cantant, són per ordre d'importància, la que mesura la utilització d'un únic material de manera col·lectiva i aquella en la qual aquest únic material és emprat individualment.

**GRÀFIC 105. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**

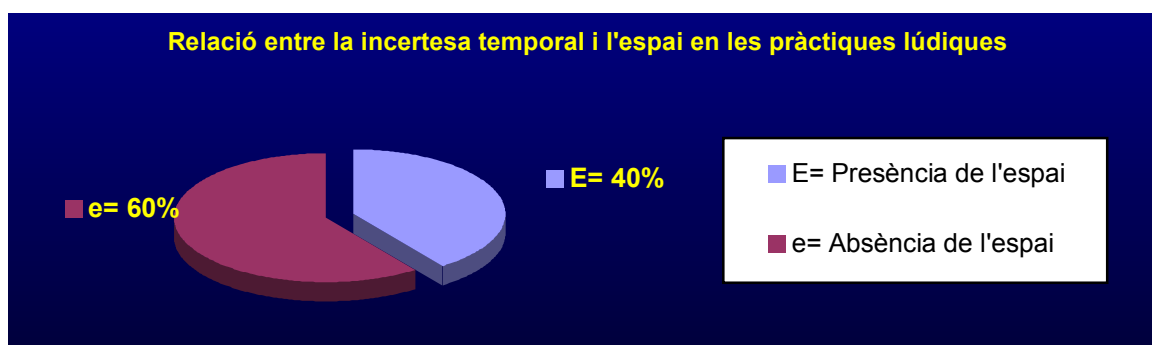


- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3=Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu(M6)



En darrera instància, resta submergir-se en les aigües que banyen a les incerteses temporal i espacial, per comprovar abans que res, quina és “la riquesa que atresora el seu fons marí”.

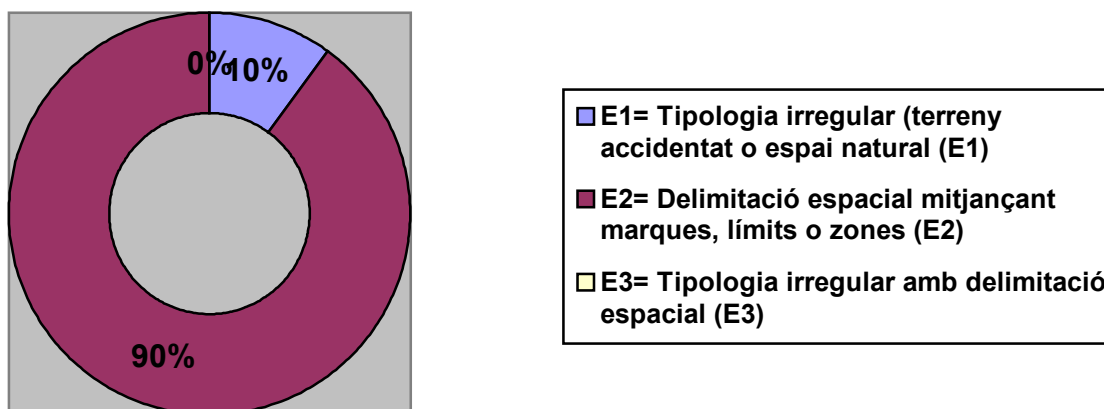
### GRÀFIC 106. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A L'ESPAI.



Doncs sembla que la interacció no és tan notòria com la produïda en el cas del material, fa uns instants mencionat. El binomi temps-espai afecta a 2 de cada 5 jocs. Malgrat no ésser un percentatge baix, no s'acosta tampoc ni de bon tros, a aquell 100% que s'obté quan es relacionen a l'inrevés, perquè hom recorda que totes les praxis amb incertesa espacial, també la manifestaven respecte el temps.

Es precís indicar de quina manera es concretitza però aquesta incertesa temporal i alhora espacial, estant atents a quines variables són les que polaritzen les activitats lúdiques, segons mostra el gràfic adjunt.

**GRÀFIC 107. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL.**



Gairebé la totalitat dels jocs que manifesten incertesa temporal i alhora espacial, tenen com a característica definitòria la necessitat de delimitar l'espai de pràctica. En caps cas per això, és menester delimitar els espais de tipologia irregular. La pràctica que presenta incertesa temporal i es realitza en un terreny accidentat o natural és molt mins.

Es pot concloure doncs que quan les pràctiques lúdiques que presenten incertesa temporal (la majoria d'elles per la realització d'una tasca determinada), són acompanyades d'incertesa espacial, aquesta es caracteritza per la delimitació de l'espai, en un espai domèstic, pla i regular.

Després d'examinar el temps i la interacció binària amb la resta d'elements, es passa a efectuar un resum per aplegar els comentaris que permeten radiografiar la seva presència en el catàleg de jocs localitzats a Colòmbia.

Hom es troba davant d'un element que es manifesta en  $\frac{1}{4}$  part dels jocs. No és una dada molt elevada, però fa que se situï en segon lloc, atenent al factor d'incertesa, després del material.

Aquesta incertesa bàsicament ve produïda perquè els jugadors són impulsats per la dinàmica del joc, a haver d'aconseguir l'acabament d'aquest, mitjançant l'execució d'una determinada acció.

De manera majoritària la incertesa temporal s'associa als jocs sense companys (84% dels jocs que la presenten) i a aquells que es fonamenten en una estructura de desafiament (en aquest cas afecta al 100%). Referint-se a les 4 categories amb les quals és factible la interacció dels jugadors, la incertesa temporal és sobretot present en els jocs sociomotors individuals i en menor mesura en els sociomotors de col·laboració i oposició, en cap cas en els psicomotors individuals, ni tampoc en els sociomotors cooperatius.

En les pràctiques lúdiques erigides sobre una estructura sociomotora individual, la incertesa es concentra sobretot en aquelles que requereixen una relació de *tots x tots* (58%). En aquesta tipologia d'estructura els jugadors escullen com a manera més important d'executar l'acció, el fer-ho de manera *simultània en l'espai i en el temps* (71%), si bé la resta opten per realitzar-la en un mateix espai de joc i alternant-ne el temps. La variable sociomotora individual que concentra major nombre d'incertesa temporal, en concret 1/3 del total de les pràctiques d'aquesta tipologia, és la de *tots x tots* de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Si els jugadors es desafien lúdicament sota una estructura sociomotora de col·laboració i oposició, la incertesa temporal només actua quals aquests intervenen de manera *simultània en l'espai i el temps* (100%), be sigui en jocs de *1 equip x 1*, o bé *1 equip x 1equip*.

A la incertesa temporal li agrada anar acompanyada de bracet del material. Això explica que se n'emprin en gairebé 2/3 parts de les praxis amb incertesa temporal, decantant-se lleugerament per una manipulació col·lectiva (56,25%), i amb més claredat per la utilització d'un únic material (68,5%).

Pel que fa a l'espai, la interacció no és tan intensa com la produïda en el cas del material, perquè ara està només present en 2 de cada 5 jocs, percentatge força allunyat de la situació inversa, on la totalitat de pràctiques lúdiques amb incertesa espacial, també la manifestaven respecte el temps.

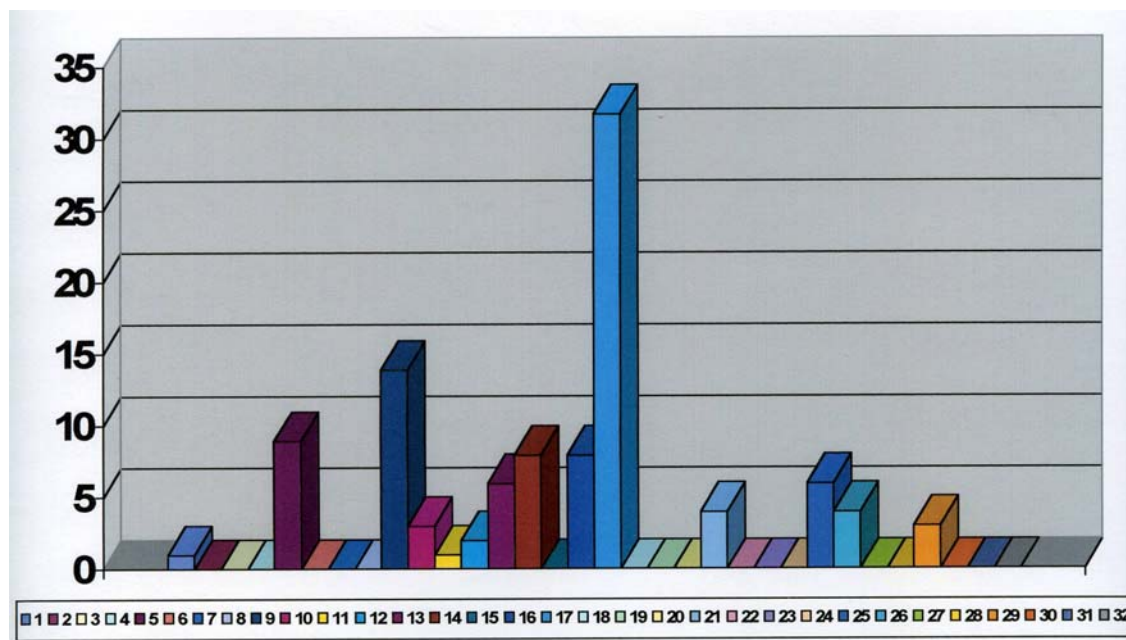
El tret característic de la incertesa temporal i alhora espacial no és altre que l'haver de delimitar l'espai de pràctica, perquè els jocs que es desenvolupen en un terreny accidentat o natural són molt escassos.

Per acabar, i amb la intenció d'emprar-se en un posterior capítol, en el qual sigui possible establir, la juxtaposició i comparació dels diferents catàlegs analitzats en el present estudi, es comptabilitzen en una taula els % de cadascuna de les 32 categories establertes. Alhora es mostren els resultats traspassats a un gràfic que serà manejat amb una mateixa finalitat.

**TAULA 2. PERCENTATGE DE JOCS DEL CATÀLEG EN CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**

PSICOMOTORS INDIVIDUALS								
1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
0'99%	0%	0%	0%	8'91%	0%	0%	0%	9'90%
SOCIOMOTORS INDIVIDUALS								
9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL
13'87%	2'97%	0'99%	1'98%	5'94%	7'92%	0%	7'92%	41'59%
SOCIOMOTORS COOPERATIUS								
17	18	19	20	21	22	23	24	TOTAL
31'70%	0%	0%	0%	3'96%	0%	0%	0%	35'66%
SOCIOMOTORS COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ								
25	26	27	28	29	30	31	32	TOTAL
5'94%	3'96%	0%	0%	2'97%	0%	0%	0%	12'87

**GRÀFIC 108. DISTRIBUCIÓ DEL NOMBRE DE JOCS SEGONS CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**



### 6.3. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS DEL CATÀLEG DE JOCS LOCALITZATS A MARROC.

Amb la finalitat de valorar les dades obtingudes, es procedeix a efectuar una anàlisi interpretativa de les mateixes.<sup>4</sup> Sembla pertinent avançar en aquesta anàlisi seguint la mateixa estructura que l'abordada en la presentació dels resultats dels catàlegs, per la qual cosa s'hauran de tenir en consideració cadascun dels elements que conformen la lògica interna:

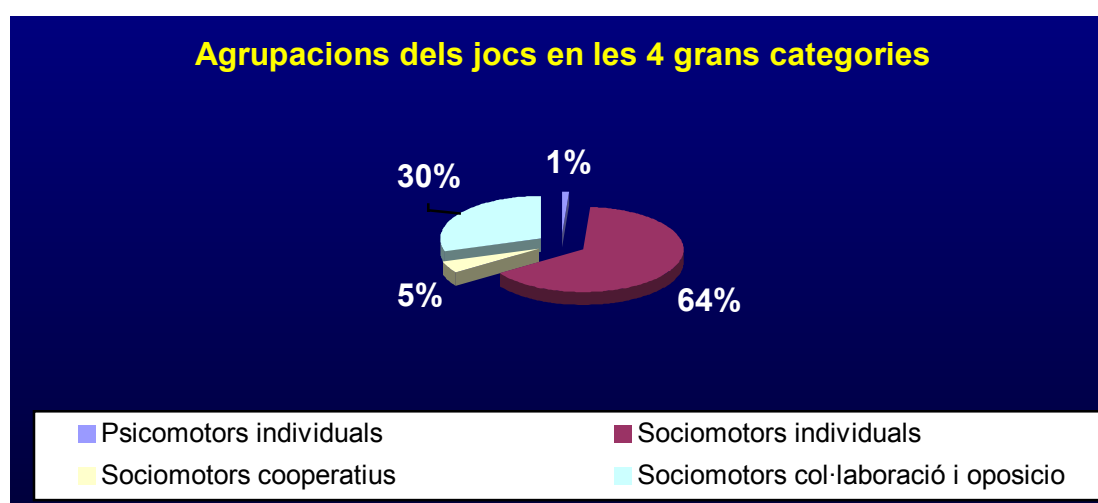
- Els jugadors com a protagonistes dels jocs.
- Els materials que possibiliten les pràctiques lúdiques.
- Els espais dedicats al joc.
- El temps de joc.

<sup>4</sup> Cf. Annex 2.3. en el qual es presenten les dades que s'obtenen d'aplicar la proposta taxonòmica elaborada en el catàleg de jocs localitzats al Marroc.

**a) Els jugadors:**

Respecte a la intervenció dels jugadors en cadascuna de les 4 categories establertes (psicomotors individuals, sociomotors individuals, sociomotors cooperatius i sociomotors de col·laboració i oposició) les dades mostrades en el proper gràfic són prou eloqüents:

**GRÀFIC 109. AGRUPACIONS DELS JOCS EN LES QUATRE GRANS CATEGORIES.**



Les dades mostren una distribució de les pràctiques molt desigual. Les pràctiques psicomotrius són pràcticament irrellevants (1%), mentre que aquelles altres que manifesten un caràcter sociomotriu (individuals, cooperatives i de col·laboració-oposició), es constitueixen com el nucli fonamental dels jocs localitzats al Marroc (99%).

Aquesta gairebé inexistència de pràctiques lúdiques solitàries, permetria donar solidesa a la sospita que l'individu, sempre que és possible, escull compartir les pràctiques lúdiques amb altres jugadors. De fet, és innegable el paper socialitzador del joc, i sembla que el propi individu és conscient d'aquesta característica de les manifestacions lúdiques.

Es tracta de jocs en el quals el jugador opta sense embuts per viure l'espai i temps de joc amb altres jugadors. Alhora però de compartir l'acció lúdica, no es decanta per jugar amb altres jugadors (5%), sinó que més aviat opta de manera contundent per realitzar pràctiques que signifiquin desafiament envers els altres jugadors.

En un 64% dels jocs localitzats al Marroc, el jugador s'oposa de manera individual a l'acció dels altres jugadors. En segon lloc, en funció de la importància del volum de pràctiques, hi figuren amb un percentatge del 30% del total de les pràctiques, aquelles que pertanyen a jocs de col·laboració i oposició. El jugador continua optant per oposar-se als adversaris, però compta en aquest cas amb la col·laboració de companys, per enriquir les pràctiques de desafiament.

Destaca doncs una clara i manifesta tendència cap a les pràctiques competitives, éssent el "*jugar contra els altres*" una característica important, és diria essencial, de la sociomotricitat lúdica marroquina.

Si s'analitza la importància de les pràctiques segons el jugador ho faci amb companys o no, les que es realitzen sense companys (psicomotors 1% + sociomotors individuals 64%), representen un 65% del total, que són menys del doble de les que es fan amb companys, les quals representen un 35% del total de pràctiques lúdiques (sociomotors cooperatius 5% + sociomotors de col·laboració i oposició 30%).

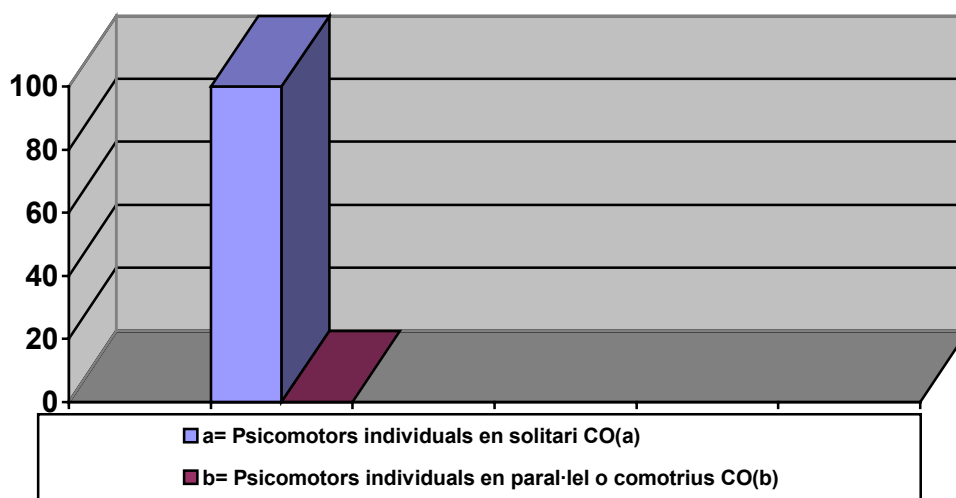
Per tant, es posa de relleu, que a més de "*jugar contra els altres*", al jugador li agrada mostrar les seves habilitats i destreses en solitud. Desafiar a la resta de jugadors, mesurar-se i comparar els resultats obtinguts.

Un cop estretes unes primeres interpretacions generals entorn com operen les relacions que estableixen els jugadors entre ells, es passa a analitzar cadascuna de les categories amb les quals ha estat contemplada aquesta interrelació.

a.1.) Pràctiques psicomotores individuals:

Pel que fa a les pràctiques psicomotores individuals, les dades descriptives del catàleg indiquen que la pràctica solitària és l'única variable existent, tal i com ho mostra el gràfic següent:

**GRÀFIC 110. PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Les pràctiques de caràcter comotriu no apareixen en el catàleg. Només és present la pràctica solitària, i malgrat ja s'ha fet menció, de la poca importància d'aquest tipus de pràctica, és oportú prosseguir amb la seva anàlisi.

Quan un jugador es decideix a realitzar una pràctica solitària, sembla que necessita recolzar-se amb el material com a element de suport a la seva acció. És a través de la seva manipulació que el jugador ha de mostrar la seva destresa per aconseguir dominar l'acció.

Això explicaria, tal i com reflecteix el proper gràfic, que el jugador opta en totes les pràctiques psicomotores individuals per la utilització de material.

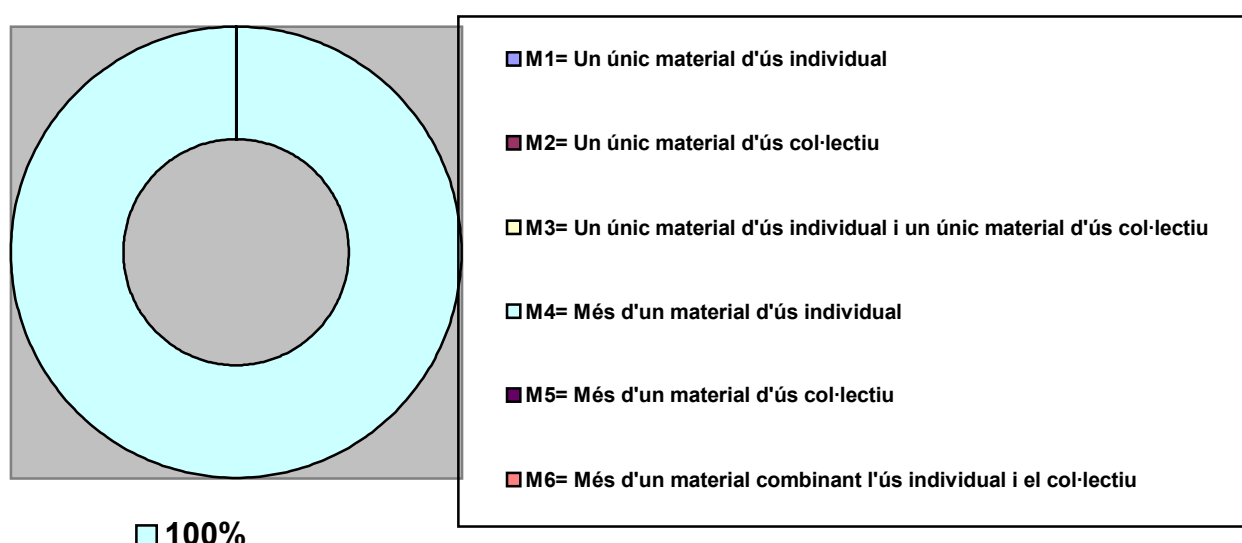


### GRÀFIC 111. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



Com es manifesta però, aquesta utilització? En tots els casos, el jugador, com és obvi només pot emprar material d'ús individual, però de l'anàlisi dels resultats que apareixen en el proper gràfic, en el qual es tenen en compte les sis possibles variables, es desprèn que no es conforma amb la utilització d'un únic material, sinó que empra més d'un material.

### GRÀFIC 112. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



Al interrelacionar la pràctica psicomotora individual amb un altre element, com és el cas de l'espai, s'ha de tenir present que no es produeix cap mena d'incertesa. Es torna per tant del tot innecessari considerar les diferents variables.

Així doncs, es confirma que en la pràctica lúdica psicomotora individual, el jugador ho fa en un espai que no requereix d'uns límits espacials determinats i precisos, i alhora escull com a terreny de joc, un de pla i domesticat. Es podria interpretar indicant que la pràctica individual és contrària a la pràctica en terrenys accidentats o de caràcter natural. Respecte l'espai, el jugador es decanta cap allò més fàcil. La manca d'incertesa fa innecessari traslladar les dades a un gràfic.

Al analitzar la interrelació amb el tercer element a considerar, el temps, les dades indiquen que, a l'igual que ha succeït amb l'espai, tampoc es produeix cap mena d'incertesa, desestimant també en aquest cas l'opció de plasmar-ho en un gràfic.

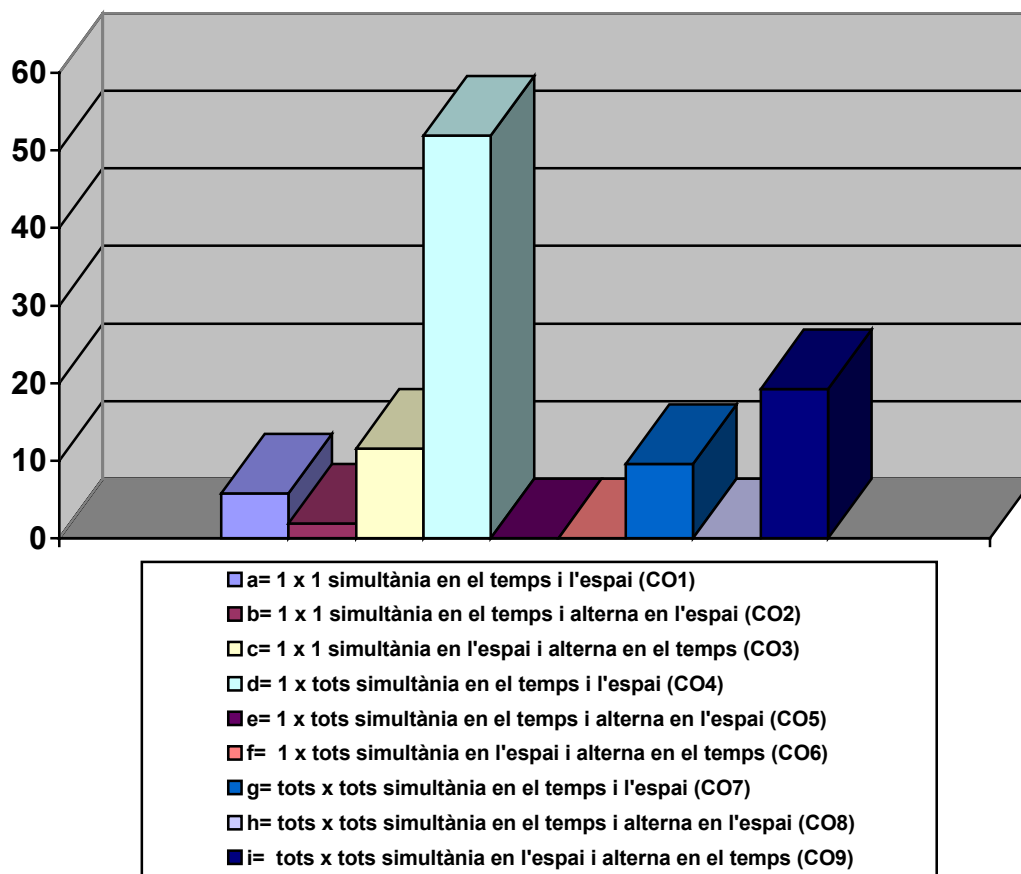
Potser sigui perquè el jugador continua apostant per les coses fàcils, o si més no, està clar que la complexitat del joc no vindrà condicionada per la necessitat de saber "llegir" un espai, de codificar els signes que ofereix un terreny. Tampoc el jugador haurà d'actuar mogut pel neguit que significa que el joc no acaba quan el jugador es cansa de practicar-lo, sinó que és el jugador el que queda "*fora del joc*", rebutjat per aquest per la seva manca d'habilitat o destresa.

Per tant, i a manera de síntesi, es posa de relleu que les pràctiques psicomotores individuals, pel que fa al catàleg de jocs localitzats al Marroc, es realitzen de manera exclusiva amb la manipulació per part del jugador de més d'un material, i és de destacar que no cobren importància ni el temps ni l'espai com a elements d'incertesa per al jugador.

a.2.) Pràctiques sociomotores individuals:

La interpretació de les dades descriptives respecte a les pràctiques sociomotores individuals, pot aportar força llum al coneixement de la praxis lúdica marroquina, ja que en aquestes pràctiques es condensen el 64% del total de jocs. En primer lloc, val la pena detenir-s'hi per saber la importància de les diferents variables amb les quals la pràctica sociomotora individual es posa de manifest.

**GRÀFIC 113. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



En el moment que un jugador escull jugar contra els altres, opta sobretot per una estructura de 1 x tots (52%); en segon lloc per la de tots x tots (29%);

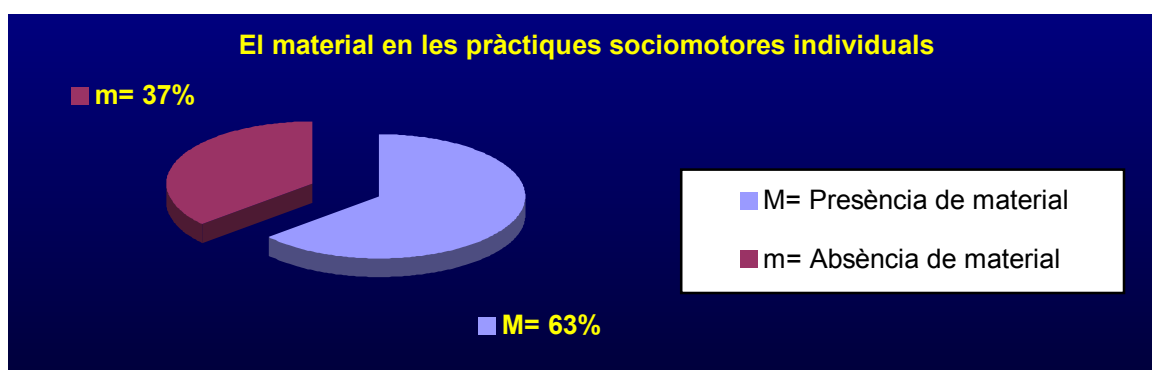
essent la de 1 x 1, la que menys es porta a terme com a estructura lúdica sociomotora individual (19%).

Si es té en consideració de quina manera es desenvolupa la pràctica lúdica, destaca amb escreix la *simultanietat d'acció en el temps i l'espai* (67%). En segon terme figura la *simultanietat d'acció en el l'espai però alternant el temps* (31%), mentre que l'acció *simultània en el temps i alternant l'espai*, només és present en un 2% del total d'aquestes pràctiques.

Convé remarcar que destaca abastament una tipologia de variable per damunt de la resta, la de 1 x tots, *simultània en el temps i l'espai*, la qual constitueix més de la meitat de la totalitat de les pràctiques sociomotores individuals.

Un cop considerades les variables que descriuen la pràctica sociomotora, és el torn de passar a interpretar de quina manera els protagonistes del joc interactuen amb la resta dels elements que són presents en la lògica interna, essent el material, el primer element a considerar.

#### GRÀFIC 114. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.

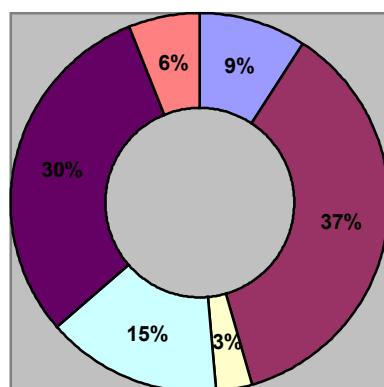


De les dades es desprèn que si bé en el cas de les pràctiques psicomotores individuals, el material era present en el 100% dels jocs d'aquesta tipologia, en les pràctiques sociomotores individuals, els materials

són emprats en gairebé 2 de cada 3 jocs. Potser més que remarcar la seva presència, sigui més significatiu considerar l'absència, perquè de fet hi ha un gruix no poc important de jocs (37%), que no requereixen de materials per a què els jugadors s'oposin entre ells. El material ajuda, facilita, permet,... però no és imprescindible.

Sigui com sigui però, de quina manera es fa palesa aquesta presència d'estris o objectes en el joc?

### GRÀFIC 115. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



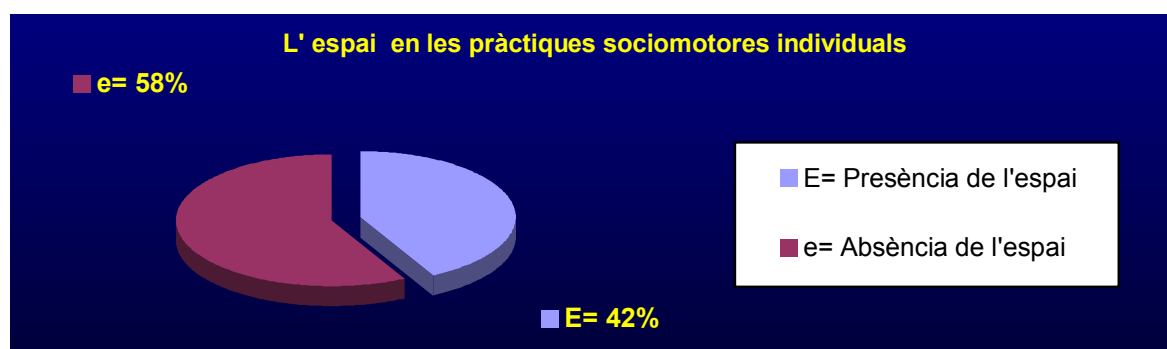
- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3=Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu(M6)

Un cop analitzades les dades, és remarcable que gairebé es dona un equilibri entre aquelles pràctiques lúdiques que empen un únic material (48,5%) i les que fan servir més d'un material (51,5%).

En canvi els resultats no són tan equilibrats segons es consideri el material d'ús col·lectiu (67%), d'utilització individual (24%), o bé d'una combinació d'ambdues formes (9%).

Enllestit el tractament del material, és el torn de plasmar quina és la relació que s'estableix entre els protagonistes de la pràctica sociomotora individual i l'espai.

**GRÀFIC 116.        PRESÈNCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN  
LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**

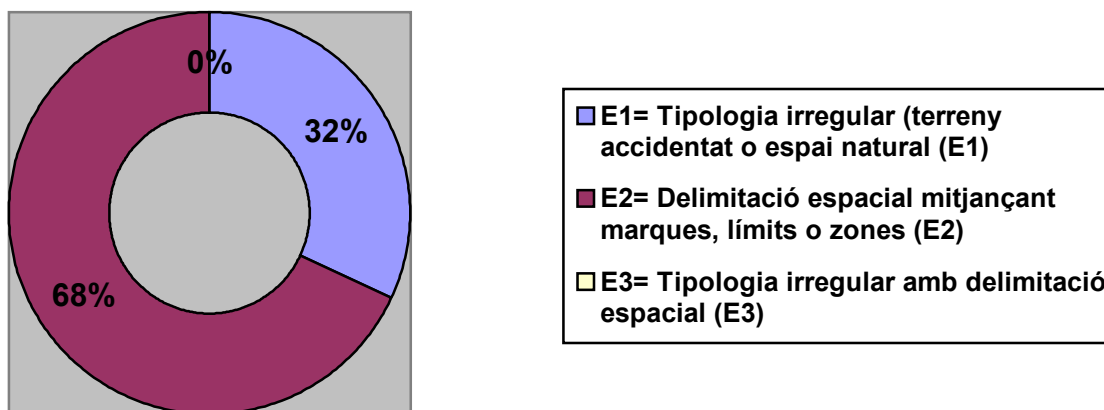


L'anàlisi d'aquest gràfic permet afirmar que 2 de cada 5 jocs sociomotors individuals presenten incertesa espacial.

Si s'especifica amb més detall però, referint-se a les variables amb les quals aquesta és considerada, fora bo precisar que aquesta mai fa acte de presència delimitant un terreny irregular o natural, sinó que 2 de cada 3 jocs que manifesten incertesa espacial, la determinen pel fet de posar límits o marques a l'espai de joc.

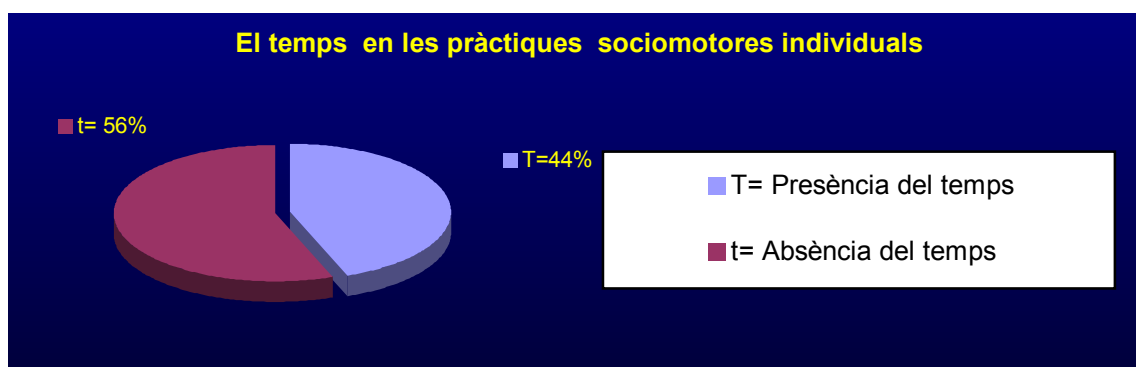
El terç restant, obeeix a jocs que són realitzats en un terreny irregular o natural. El proper gràfic mostra les dades sobre aquesta qüestió.

**GRÀFIC 117. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



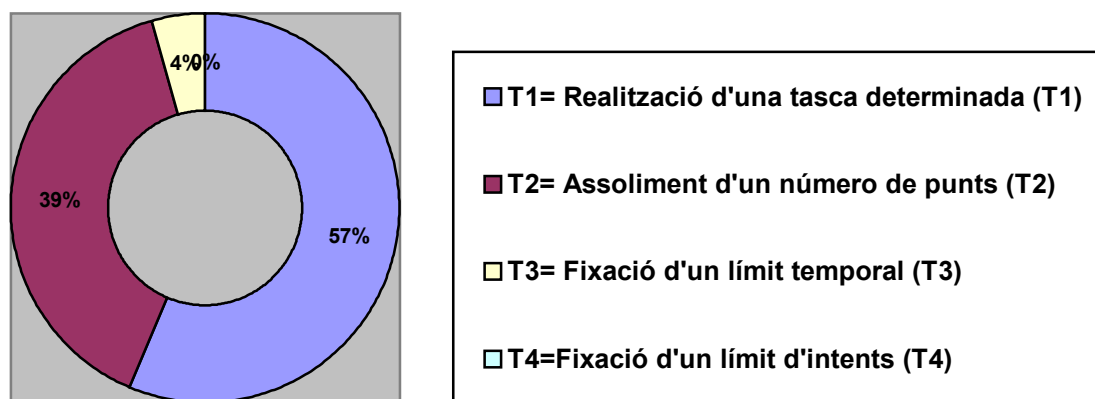
En quan a l'element temps és remarcable el fet que el percentatge d'incertesa (44%) és força similar a l'element espai (42%). Una qüestió a destacar, que no reflecteix les gràfiques, però que l'investigador ha constatat a l'hora de classificar els diversos jocs localitzats en funció del model COMET, és que sovint la incertesa espacial i la temporal van unides, és a dir, que es produeixen ambdues alhora de manera simultània.

**GRÀFIC 118. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



De quina manera però actua aquesta incertesa temporal?

**GRÀFIC 119. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Quan el jugador s'enfronta amb la incertesa provocada pel temps, mai ho fa angoixat per haver d'aconseguir posar-hi fi fruit d'un número limitat d'intents. Tampoc té massa importància el percentatge motivat per la fixació d'un límit temporal (5%). Es juga sense donar cap mena d'importància al temps que transcorre mentre s'executa l'acció lúdica.

Les dues variables que condicionen la fi del joc en les pràctiques lúdiques sociomotores individuals són, per ordre d'importància, arribar a assolir un determinat número de punts, que està present en 2 de cada 5 jocs que manifesten incertesa temporal i, sobretot, aconseguir la realització d'una tasca determinada (56,5%). No hi ha temps, no hi ha límit d'intents, però qui ho fa primer, es proclama vencedor de la contesa.

A manera de síntesi, cal recordar que les pràctiques sociomotores individuals tenen una gran presència en les manifestacions lúdiques del catàleg marroquí. Entre les variables més esteses amb les quals es contempla la interacció entre jugadors hi figura la de *1 x tots*. Aquests actuen de manera *simultània en l'espai i el temps*, o sigui que juguen tots plegats en un espai compartit, sense alternar les accions.



Sovint, aquestes es realitzen a través de la manipulació de materials (63,5%). Dos de cada tres jocs en els quals intervenen materials, són emprats de manera col·lectiva, ja siguin un o més, la qual cosa podria significar que els jugadors els hi agrada compartir-los. És freqüent que es tracti de materials que són presents en el medi o entorn proper dels jugadors.

La incertesa espacial (42%) es manifesta amb termes molt similars a la incertesa temporal (44%). Ja s'ha senyalat amb anterioritat que sovint ambdues incerteses operen conjuntament. Els límits espacials, les marques i les zones operen com a factor d'incertesa espacial en un 68% del total d'aquesta, mentre que l'assoliment d'una tasca determinada és present en un 56,5% dels casos d'incertesa espacial.

Si es fa menció de les pràctiques lúdiques que es realitzen sense companys (65% del total del catàleg), és a dir tant les psicomotores individuals com les sociomotores individuals, s'ha de precisar que ambdues tipologies presenten divergències considerables:

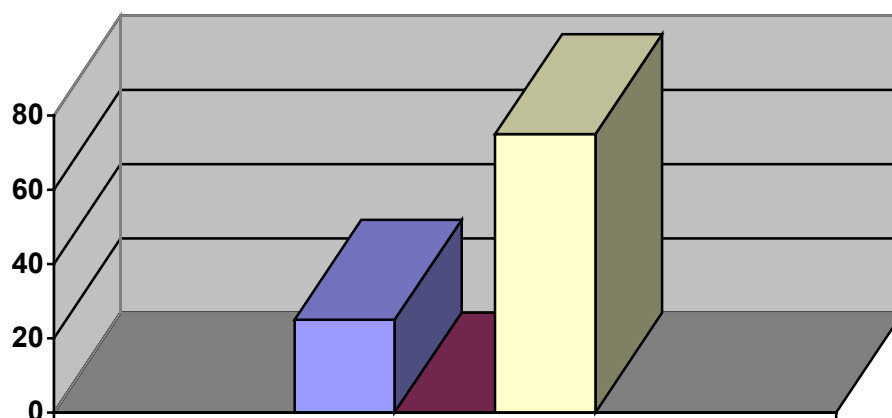
- Els jugadors quan juguen sols ho fan sempre amb material, i també en 2 de cada 3 jocs si ho fan jugant de manera individual contra d'altres jugadors.
- La incertesa espacial no és molt remarcable (0% en solitari, i 42% contra els altres) i quan es dona, s'ha d'atribuir a la delimitació territorial (68%).
- Tampoc és gaire notòria la incertesa temporal (0% en solitari, i 44% contra els altres), la qual ve determinada quan hi fa presència, pel fet d'haver d'executar alguna tasca determinada (56'5%).

a.3.) Pràctiques sociomotores cooperatives:

La pràctica sociomotora cooperativa ocupa el tercer lloc en importància pel que fa a la interacció entre els jugadors, és a dir, el 5% del total del catàleg de jocs localitzats al Marroc. Quina és però, la importància de cadascuna de les variables?, com actuen els jugadors entre ells?

En  $\frac{1}{3}$  de les pràctiques lúdiques cooperatives, els jugadors han de mostrar la seva competència executant una mateixa acció. En cap cas, els participants han d'executar més d'una acció. Aquestes dades mostren la feblesa de l'acció cooperativa entre els jugadors, els quals opten en  $\frac{2}{3}$  de les pràctiques socio-cooperatives, més que res per col·laborar entre ells. És a dir, mentre un o diversos jugadors realitzen una acció, un altre o altres en porten a terme d'altres. Les accions es complementen i s'encadenen però sense requerir que tothom participi per igual. El proper gràfic quantifica les dades d'aquesta anàlisi.

**GRÀFIC120. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



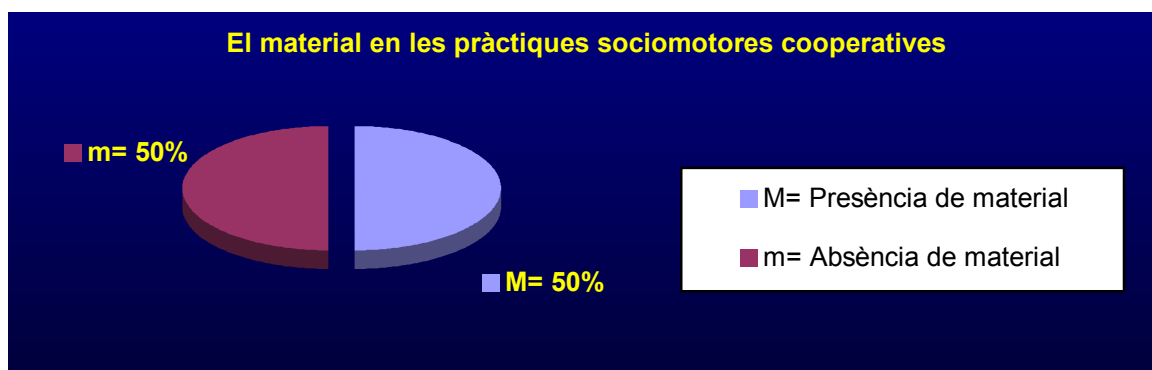
- a= La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció (C10)
- b= La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció (C20)
- c= La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents (C30)

Com són però, les relacions que estableixen els protagonistes del joc amb els altres elements? Quin ús se'n fa per exemple dels materials?

La interpretació de les dades del gràfic exposat a continuació posa de manifest que només en la meitat dels jocs amb estructura cooperativa, és present el material.

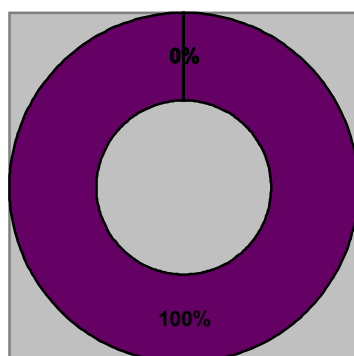
Es podria argüir que potser el fet de compartir un mateix objectiu entre tots els jugadors, fa innecessària la manipulació de materials, més si es té en compte que aquests són molt més emprats en pràctiques psicomotores individuals i sociomotores individuals.

**GRÀFIC 121. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



Ara bé, les situacions en els quals hi ha manipulació, aquesta es caracteritza en exclusiva per una utilització col·lectiva d'aquest, i amb més d'un material, tal i com ho mostra el proper gràfic.

## GRÀFIC 122. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3=Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu(M6)

Si es considera l'espai de pràctica, les dades posen de relleu que no hi ha cap mena d'incertesa, la qual cosa podria evidenciar que en els jocs de caire cooperatiu, la utilització de l'espai no és un condicionant rellevant.

I amb l'element temps, succeeix d'identica manera. No hi ha tampoc jocs que manifestin incertesa en el temps. Per tant, no es requereix mostrar l'absència de les incerteses en espai i temps a través de cap gràfic.

Per tant, i a manera de síntesi, es constata la minsa rellevància que entre les pràctiques lúdiques ocupen les referides a la pràctiques sociomotores cooperatives. La meitat d'elles es porten a terme sense emprar materials, i els elements espai i temps no condicionen per a res l'acció dels jugadors.

Es diria que tota l'atenció roman centrada en les accions que desenvolupen els propis jugadors, malgrat un gruix important d'aquestes comporten un grau de col·laboració que no implica accionar junts. Arriba el moment de considerar la quarta i darrera tipologia d'interacció entre els jugadors.

a.4.) Pràctiques de col·laboració i oposició:

Les pràctiques que presenten una estructura de col·laboració i oposició són presents en un 30% dels jocs del catàleg. Aquesta classe d'interacció però, pel que fa a la manera d'actuar dels protagonistes, presenta un nombre limitat de variables. Així, de les 12 possibilitats contemplades, hi ha jocs adscrits exclusivament a 5 de les variables.

De les dades es desprèn que d'aquestes destaca amb escreix per damunt de les altres, la de *1 equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai*, la qual representa un 75% del total de jocs que presenten una estructura de col·laboració i oposició. Es podria manifestar doncs, que els jugadors elegeixen competir d'una manera força equilibrada, un equip contra un altre.

En segon lloc i empatades pel que fa als percentatges, amb més d'un 8%, apareixen les estructures de *1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai*, i la de *1 equip x tots simultània en el temps i l'espai*.

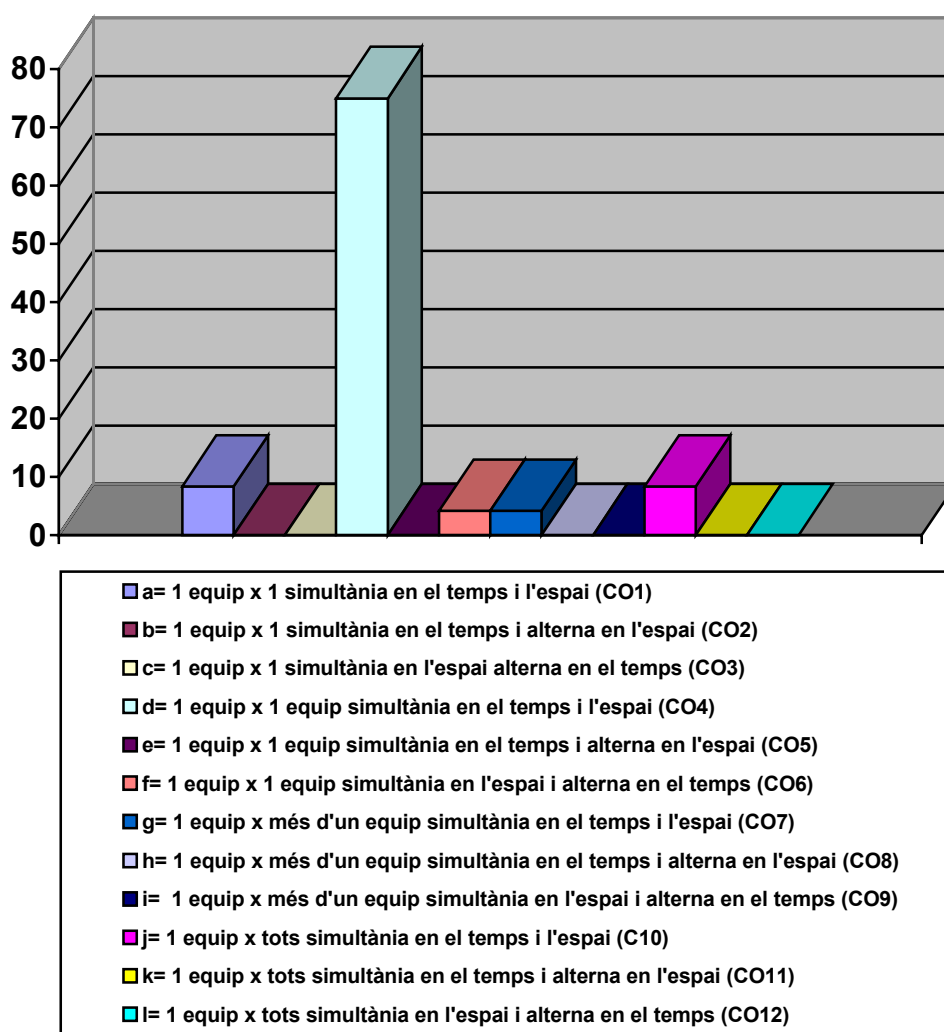
Per tant, es subratlla que les manifestacions lúdiques opten sobretot, per ésser jugades per un equip que s'oposa a l'acció d'un altre equip, i en menor grau, per la d'un equip que mesura les seves forces davant d'un únic jugador o bé de tota la resta de jugadors.

Un altre tret que mereix destacar-se és el fet que els jugadors prefereixen amb rotunditat (96%), jugar de manera *simultània en el temps i l'espai*. Els hi agrada jugar tots alhora compartint un mateix espai, en el qual les

accions de comunicació i contracomunicació dels equips se succeeixen sense treva.

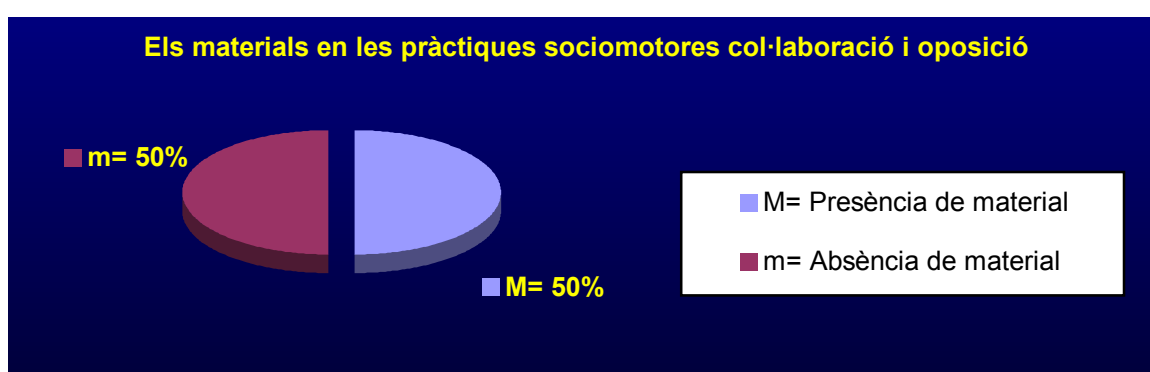
En cap cas elegeixen jugar alhora alternant l'espai, i només un 4% del total de pràctiques de col·laboració i oposició es resolen en un mateix espai alternant el temps de joc, primers uns, després els altres. El gràfic ensenya la importància de cadascuna de les variables suara esmentades.

**GRÀFIC 123. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Al referir-se al material, es constata que només la meitat de les pràctiques de col·laboració i oposició, requereixen de materials per desenvolupar la praxis lúdica. Contemplant des de la perspectiva actual, sobta que els equips puguin competir esportivament sense necessitat d'estrís o objectes de joc, quan enguany es fa del tot ineludible la presència sobretot d'una pilota per donar sentit a l'acció dels equips.

**GRÀFIC 124. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Quins trets són però, els que conformen la incertesa produïda per l'ús de materials?

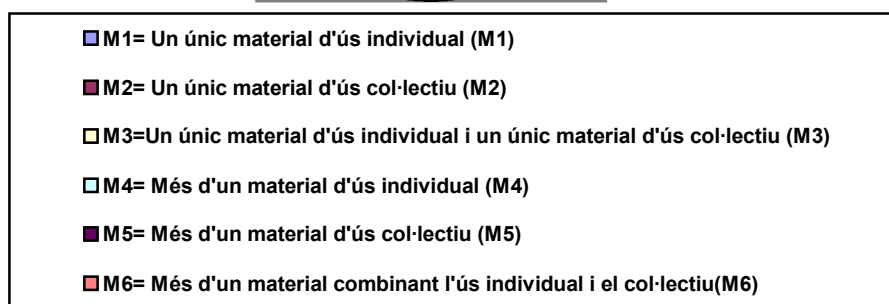
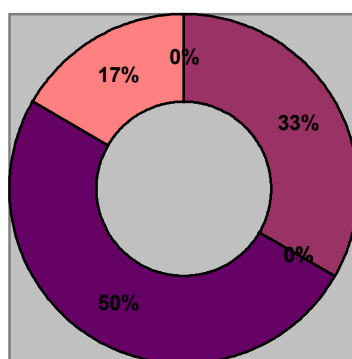
L'anàlisi posa de manifest que en un 83% dels jocs que requereixen material, aquest és d'ús col·lectiu i, per tant, compartit entre tots els jugadors. També cal remarcar que la meitat dels jocs amb necessitat de material, empenen més d'un material col·lectiu. Per tant, sembla que els jugadors malgrat els hi agrada enfrontar-se un equip contra un altre, també els satisfà socialitzar els materials de joc.

Aquesta tendència es confirma en darrera instància, si es té en compte que també en un 17% dels jocs en els quals es manipulen materials, aquests obeeixen a una dinàmica de combinar varis materials també d'ús individual i col·lectiu.

Per tant, es pot afirmar doncs, que la utilització individualitzada de materials no és present en cap moment en aquest univers lúdic conformat pels jocs de col·laboració i oposició.

Observis amb atenció aquest altre gràfic on hi ha la clau d'aquesta darrera explicació.

**GRÀFIC 125. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

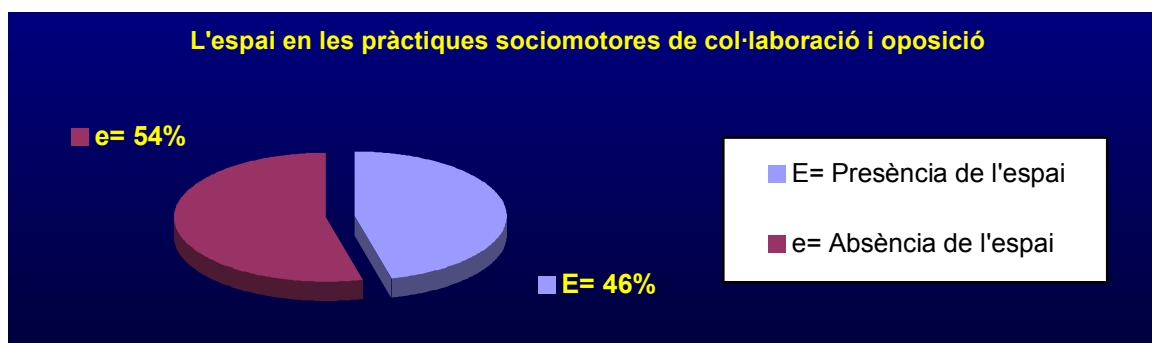


Si es continua amb el procés d'interpretar les dades obtingudes, arriba el moment de considerar un altre element, que no és altre que l'espai.

Aquest és causa d'incertesa en gairebé el 50% de les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició.

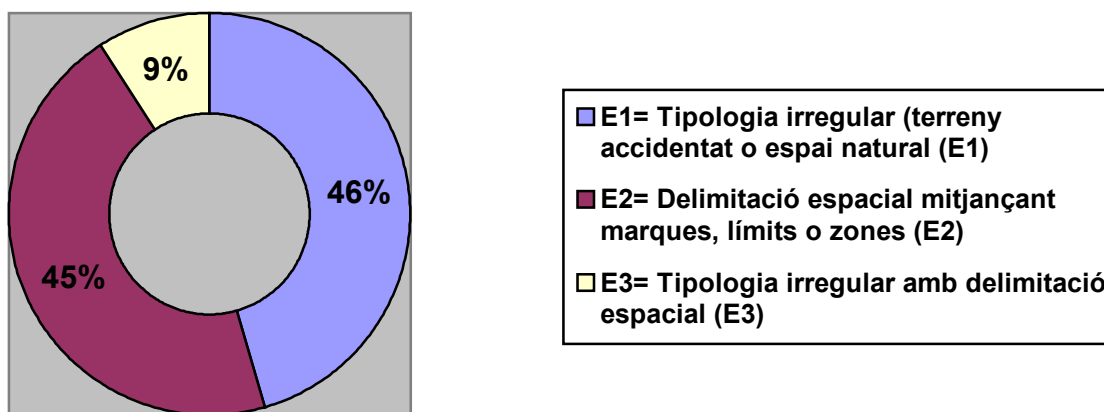


**GRÀFIC 126. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



De fet, el percentatge del 46% no s'allunya massa del 44% obtingut a les pràctiques sociomotores individuals. On si hi ha diferències significatives és en com es reparteixen entre les tres possibles variables, tal i com ho posa de relleu el proper gràfic.

**GRÀFIC 127. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



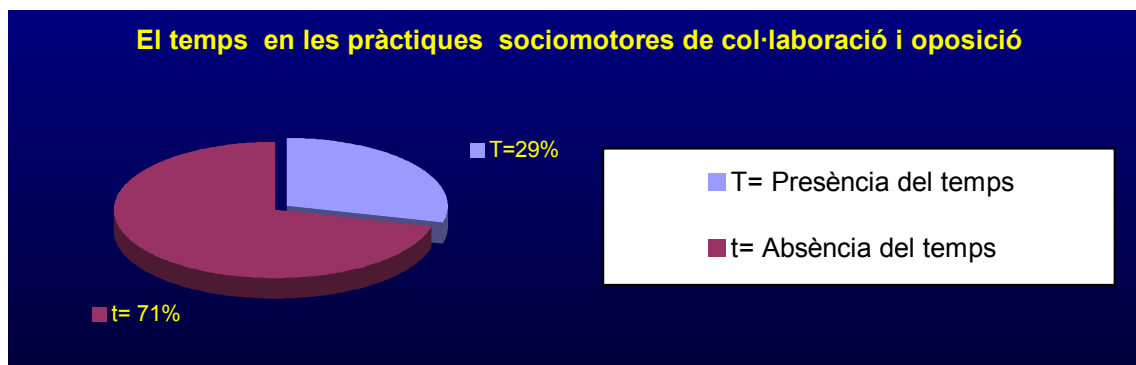
Sobretot destaca el volum de jocs que es porten a terme en un terreny accidentat o un espai natural, la qual cosa sens dubte proporciona elements motivadors a la competició entre equips, i també aquells altres que precisen delimitar amb claredat els límits i subespais de joc. En gairebé 1 de cada 10 jocs és precís delimitar-lo en un terreny que presenta una tipologia irregular.

Sembla doncs que malgrat la incertesa espacial és present en menys de la meitat de pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, quan aquesta hi és present, es manifesta provocant la realització de pràctiques en terrenys que no són plans i domesticats, els quals fins i tot cal delimitar per portar a terme l'acció lúdica.

Del darrer element a considerar, el temps, és remarcable el fet que és molt menys present que l'espai, doncs si aquest assolida, tal i com s'acaba de constatar, un 46%, en el cas del temps, la incertesa només afecta al 30 % dels jocs circumscrits a les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició.

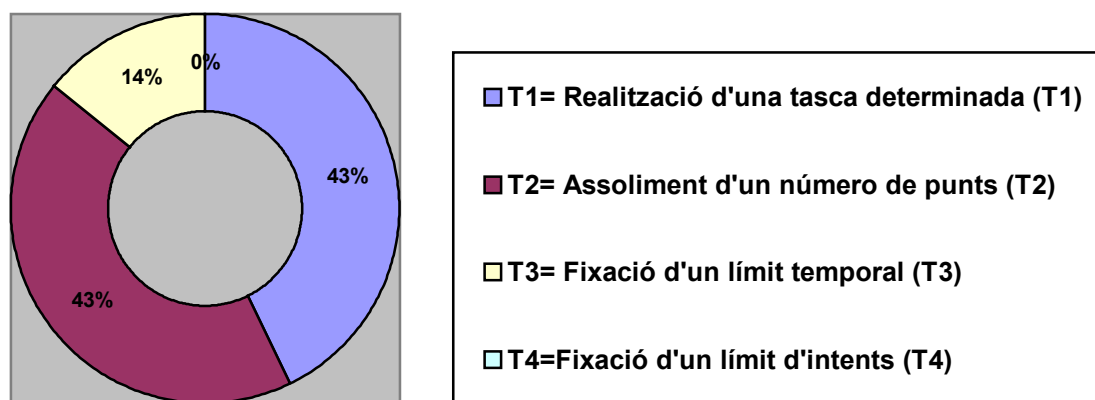
També cal precisar que la seva presència està més de 10 punts per sota de quan els jugadors adopten una estructura sociomotora individual.

**GRÀFIC 128.      PRESÈNCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN  
LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I  
OPOSCIÓ.**



Sigui com sigui però, com són les característiques d'aquesta incertesa?

**GRÀFIC 129. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



En primer lloc, s'ha de mencionar el fet que no hi ha jocs que finalitzin degut a què els jugadors han esgotat el nombre d'intents que tenien per aconseguir un determinat objectiu. No massa important és el volum de jocs que acaben per esgotar el temps acordat prèviament (14%).

Les dues opcions que tenen més percentatge, i ambdues en igualtat de condicions, són les de posar fi a la praxis lúdica perquè un equip ha aconseguit un determinat nombre de punts abans que l'altre, o bé perquè ha realitzat una determinada tasca, que els fa més hàbils i destres que els seus directes competidors.

Un cop s'han analitzat els diversos elements i la interrelació binària que guarden entre ells, es podrien sintetitzar els comentaris referits a les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, indicant que de cada 10 jocs del catàleg marroquí, tres operen sota aquesta estructura d'interacció entre els jugadors.

Només en la meitat d'aquests es fa servir material, notòriament d'us col·lectiu. La importància de la incertesa espacial no arriba a la meitat de les pràctiques, destacant la importància del terreny irregular que, a vegades, fins i tots es delimita.

De més escassa es pot considerar la incertesa temporal que no actua ni en 1 de cada 3 jocs, si bé quan ho fa és perquè un determinat equip ha assolit un nombre de punts o ha aconseguit realitzar una tasca prèviament determinada.

Si els comentaris s'estenen als jocs practicats amb companys, és a dir, els que aglutinen alhora els sociomotors cooperatius i els sociomotors de col·laboració i oposició, o sigui un 35% del total del catàleg, potser les coincidències més remarcables estan en l'ús del material, i en el fet que aquest és emprat de manera col·lectiva.

Pel que fa als altres elements, les diferències són massa notables com per poder fer-ne una lectura unitària.

Un cop interpretades les dades que descriuen de quina manera els jugadors estableixen les seves relacions entre ells i amb els altres elements, a continuació es passa a explicar que succeeix amb la resta dels elements que configuren la lògica interna lúdica.

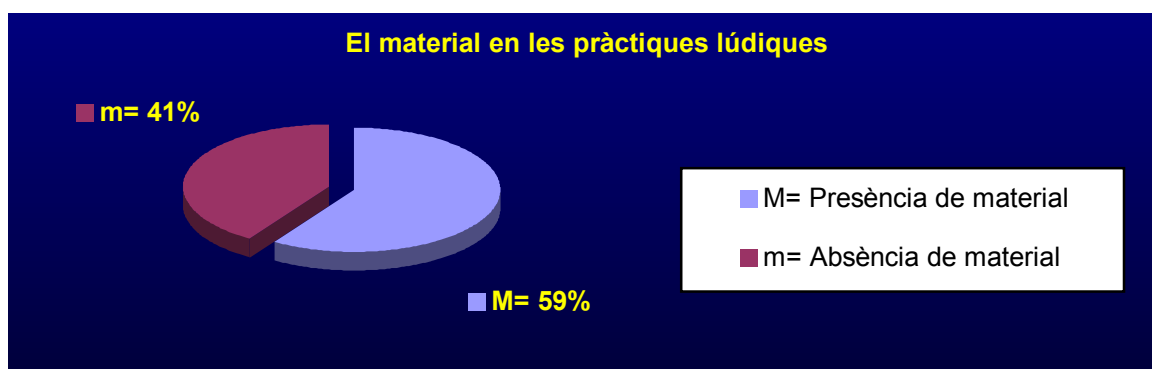
En primer lloc, es comenten les dades que mostra el catàleg pel que fa al material, per prosseguir després amb l'espai i el temps.

**b) *El material:***

Al referir-se als materials o estris de jocs, és interessant posar de relleu que de cada 10 jocs del catàleg, gairebé 6 són jugats emprant materials. La seva presència doncs, si bé no es pot qualificar d'important, és si més no, considerable.

Però també posa en evidència el contrari, que hi ha força pràctiques lúdiques que prescindeixen del seu ús, que aquest no és un element fonamental per a què es produeixi l'activitat lúdica.

### GRÀFIC 130. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.



Quan s'utilitzen però els materials, se'n fan servir un o més, són emprats individualment o de manera col·lectiva?

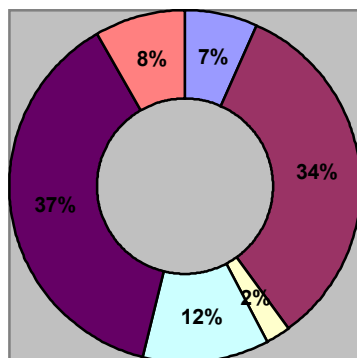
Les dades senyalen que és més comú emprar més d'un material, donat que representa un 57% del total de les pràctiques amb material, que no pas, fer-ho amb un únic material, que li pertoca un 43% del percentatge. Per tant, es pot afirmar que als jugadors els hi agrada la presència en els jocs de diversos materials, per senzills que siguin aquests.

Encara és més destacable el fet però, que en gairebé 3 de 4 jocs, un 71%, són d'ús col·lectiu, enfront només un 19% de jocs que opten per un ús individual. Es dedueix doncs, que opten amb claredat per compartir els estris de joc entre els jugadors, malgrat siguin aquests adversaris.

Fins i tot cal subratllar que en 1 joc de cada 10, els jugadors escullen com a modalitat, la combinació individual i col·lectiva de materials.

El proper gràfic permet observar amb detall de quina manera opera aquesta utilització en el catàleg de jocs localitzats al Marroc.

**GRÀFIC 131. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**

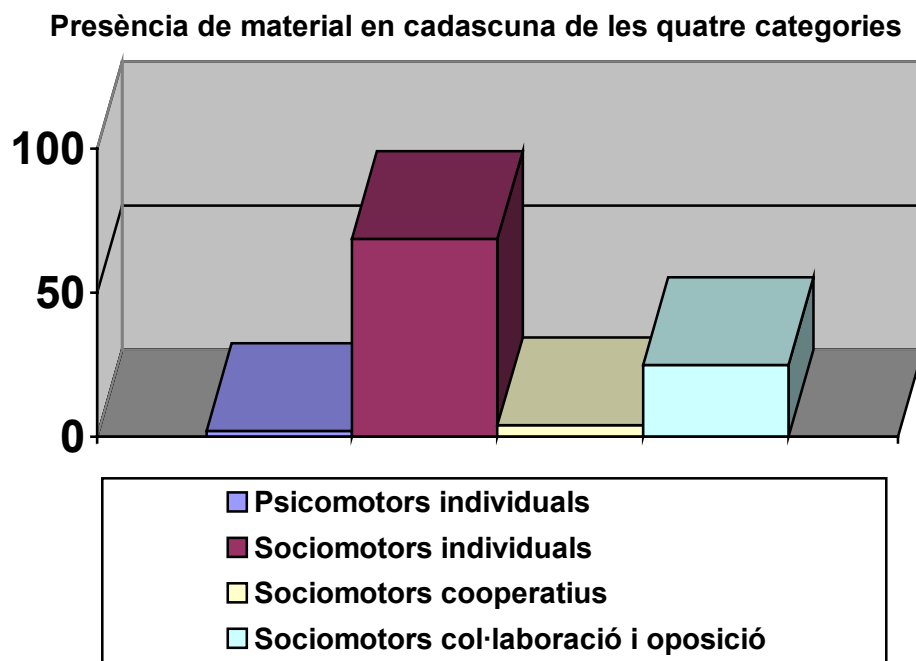


- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3=Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu(M6)

¿Com queda repartida aquesta utilització de material en cadascuna de les 4 grans categories establertes, segons la tipologia de relació que estableixen els jugadors? En quines d'elles els jugadors en fan un major o menor ús?

Del total de jocs amb material, hi ha una forta presència d'aquest en les praxis sociomotors (98% del total). També s'ha de mencionar que és molt més present en aquelles pràctiques lúdiques que es juga sense companys (71% del total). Aquesta és la lectura efectuada a partir de les dades que ofereix el gràfic que s'exposa a continuació.

**GRÀFIC 132. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN CADASCUNA DE LES QUATRE CATEGORIES AMB LES QUALS S'INTERRELACIONEN ELS JUGADORS.**

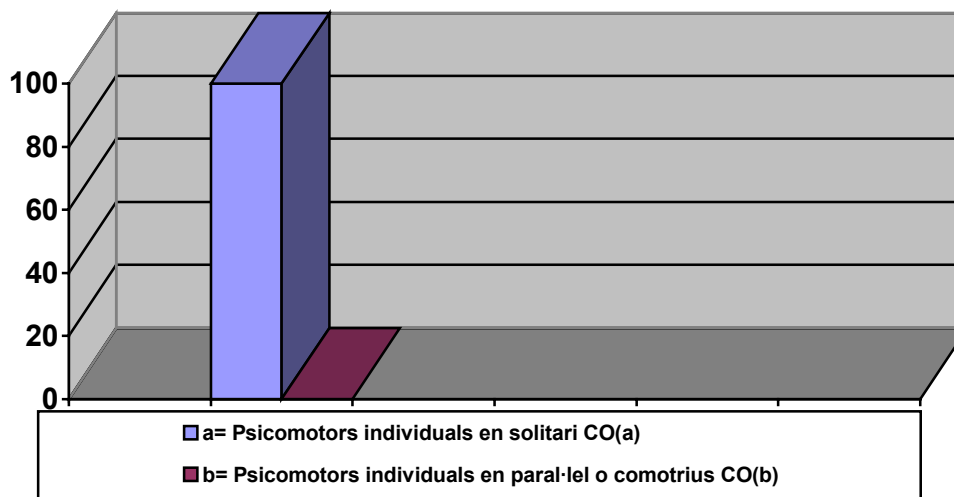


A continuació però, es passa a analitzar de manera més detallada, com opera l'ús de material en cadascuna de les variables elaborades per a cada categoria dels protagonistes del joc.

Pel que respecte a les pràctiques psicomotores individuals, s'ha de tenir present que els materials són emprats únicament en les situacions en solitari, la qual cosa representa el 100% de les ocasions en les quals s'empra material dins de les pràctiques psicomotores individuals.

S'ha de fer constar però, que en el present catàleg no hi ha cap tipus de pràctica comotriu.

**GRÀFIC 133. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



Pel que fa a les pràctiques sociomotores individuals que fan servir materials, el ventall a contemplar és més ampli a tenor dels resultats extrets de les corresponents dades.

A part de destacar que en 4 variables no hi ha presència de material, si s'agrupen segons el jugador estableixi una relació de  $1 \times 1$ ; de  $1 \times tots$ ; o bé de  $tots \times tots$ ; la major presència es concentra per igual en el  $1 \times tots$  i en el  $tots \times tots$ , ambdues amb un 39,5 % del total, mentre que les de  $1 \times 1$  aglutinen un 21%.

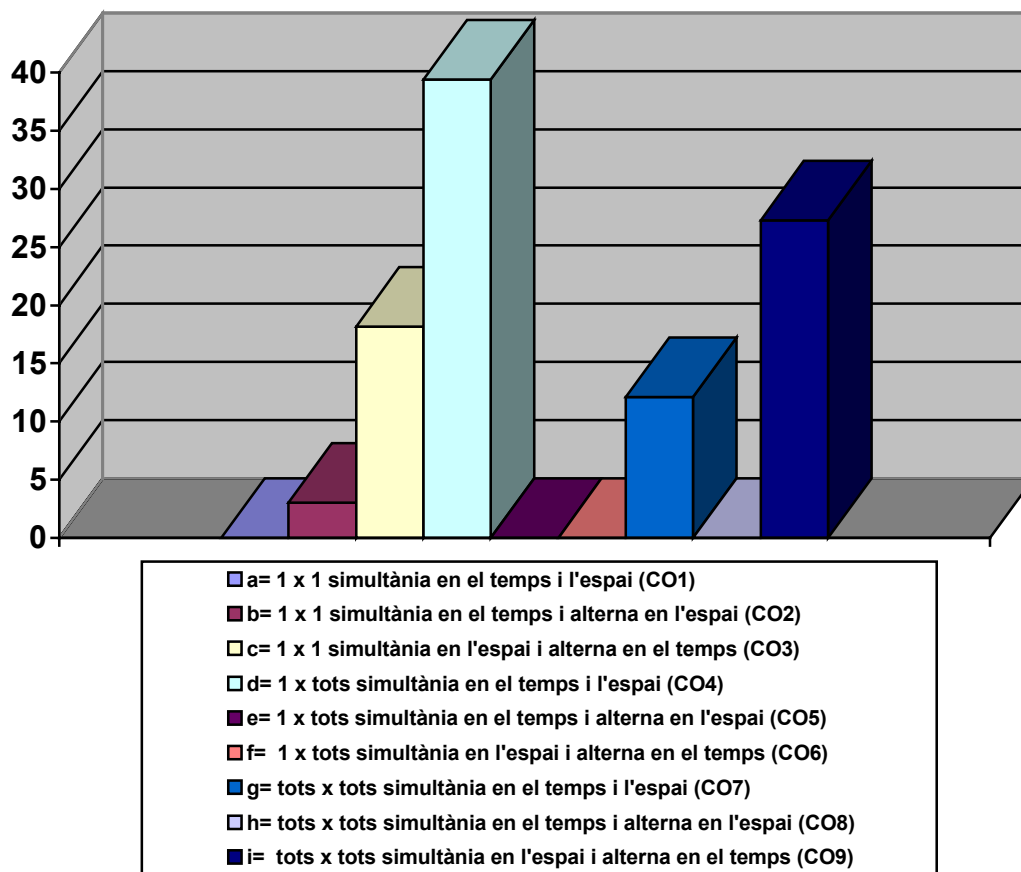
Gairebé nul·la presència tenen aquelles pràctiques amb material que es simultanegen en el temps i alternen en l'espai, mentre que un gruix important de jocs amb material es porten a terme alhora i en un mateix espai.

Destaquen però amb importància, i són més de la meitat del total, els jocs amb material que són jugats en un mateix espai de joc, mentre alternen el temps.



Heus ací el gràfic que corrobora l'explicació facilitada.

**GRÀFIC 134. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**

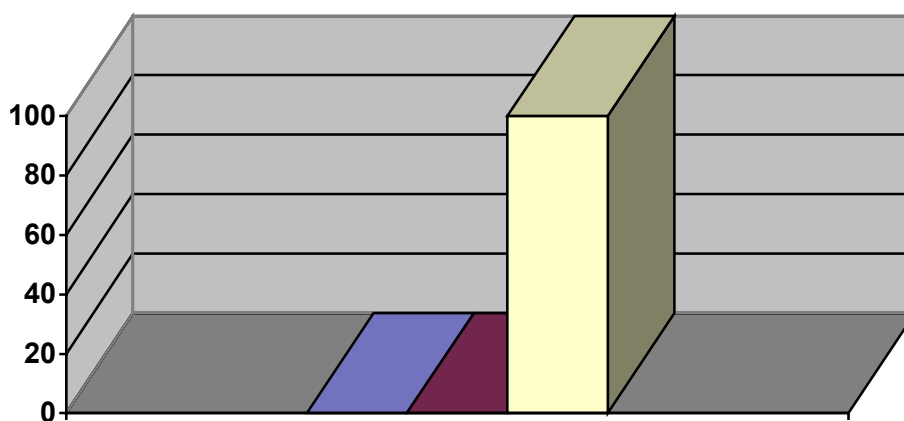


De la presència de material en les pràctiques sociomotores cooperatives, s'haurà de tenir present que els jocs que empen material es condensen en una única de les variables, en la qual els jugadors mantenen una simple actitud de col·laboració en l'execució d'accions diferents.

S'interpreta que quan hi ha una autèntica cooperació entre els participants, aquests resolen les accions sense manipular materials. És en el pol oposat, quan es produeix enfrontament entre els jugadors, on el material adquireix un major protagonisme i, en alguns casos, vehiculitza la possibilitat d'oposar-se.

Per tant, una lectura comparada suggereix que el material és més usat per desafiar els altres, que no pas per cooperar amb els altres. El proper gràfic mostra com el material és present en exclusiva en una única variable.

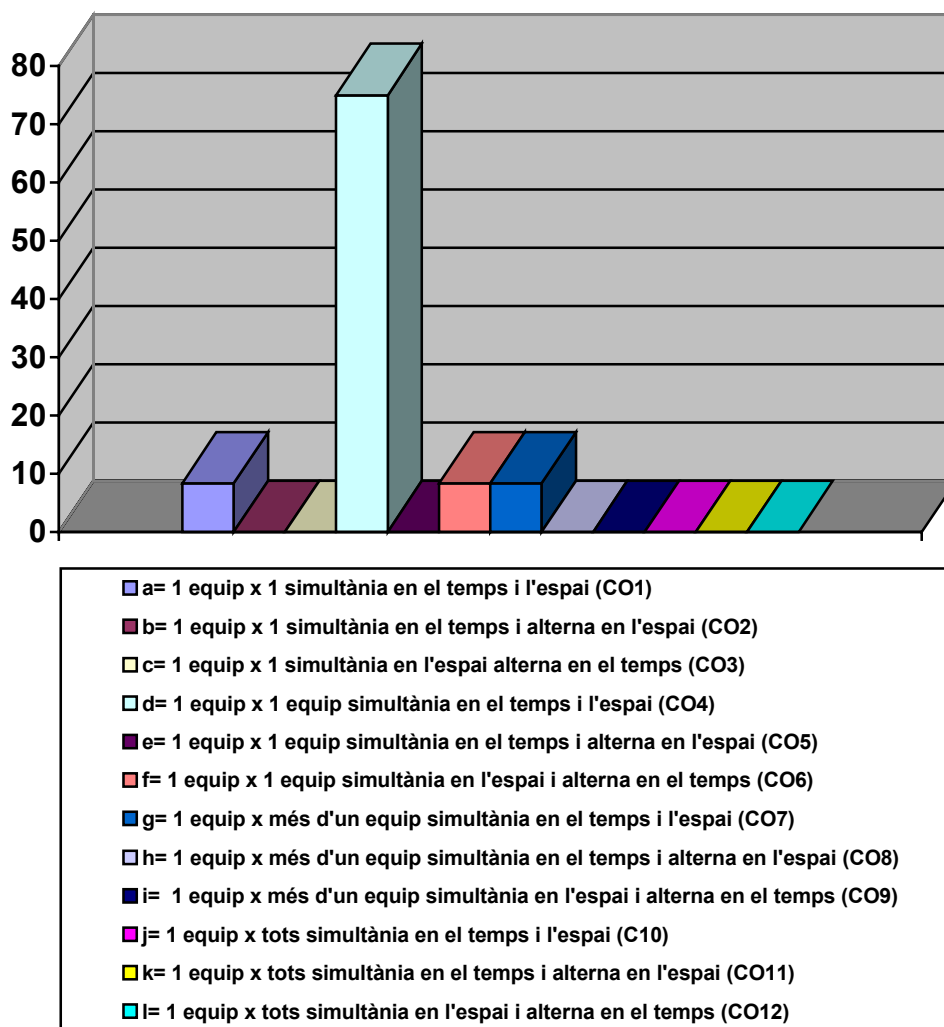
**GRÀFIC 135. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



- a= La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció (C10)
- b= La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció (C20)
- c= La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents (C30)

En contrapartida a aquesta minsa utilització de material en les pràctiques cooperatives, pel que fa als jocs que presenten una estructura de col·laboració i oposició, la manipulació de material és força més present i es reparteix de la següent manera entre les diferents variables, com es mostra en el proper gràfic.

**GRÀFIC 136. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



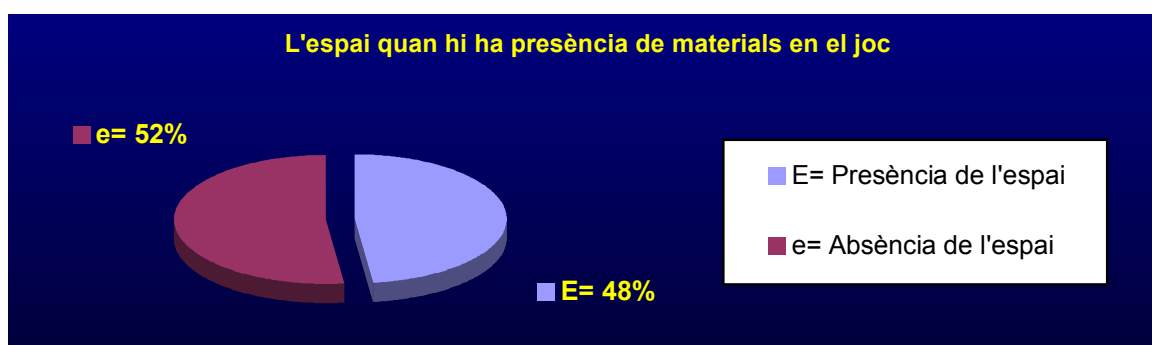
Només és present el material en 4 de les 12 possibles variables considerades. De les 4 tipologies que es poden establir en funció de l'agrupament dels jugadors, *1 equip x 1*; *1 equip x 1 equip*; *1 equip x més d'un equip*; i *1 equip x tots*; en la darrera d'elles no es fa ús de cap material. De la resta, destaca una d'elles, molt per damunt de les altres.

Es tracta d'aquells jocs que mantenen una estructura de *1 equip x 1 equip*, de manera *simultània en el temps i l'espai*, la qual aglutina les 2/3 parts del total de pràctiques que requereixen material.

Si es té en compte l'espai i el temps durant el qual els jugadors realitzen la seva acció, més d'un 90% del total de jocs amb material, es donen quan aquesta es porta a terme de manera simultània en el temps i l'espai.

Una vegada analitzada la interacció entre material i jugadors, es passa a precisar que succeeix quan la presència de material actua en relació amb l'element espai.

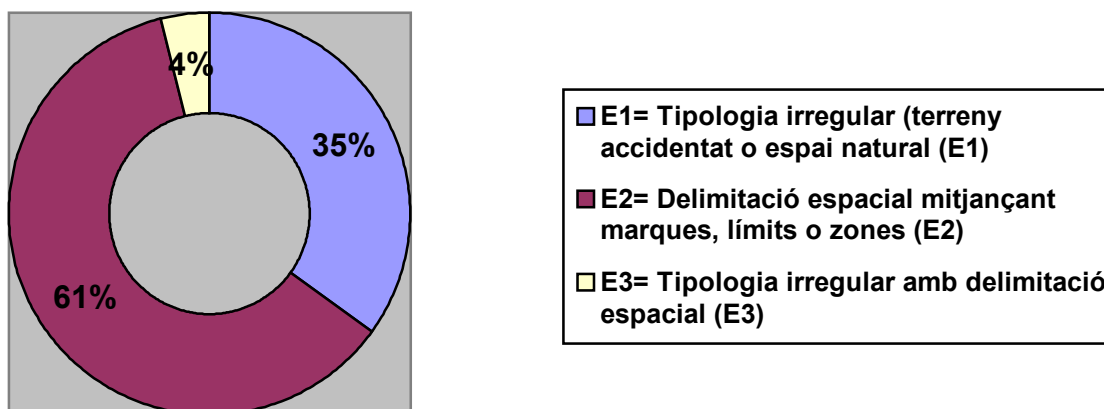
**GRÀFIC 137.      PRESÈNCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT ESPAI.**



El gràfic mostra amb claredat com gairebé en la meitat dels jocs que requereixen la utilització d'algun tipus de material, es produeix alguna incertesa pel que fa a l'element espai.

Com es concreta però, en cadascuna de les variables? El proper gràfic ha de permetre afinar l'anàlisi.

**GRÀFIC 138. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT ESPAI.**



De totes les situacions en els quals es manipulen materials i alhora hi ha incertesa en l'element espai, gairebé 2/3 parts del percentatge total es donen en jocs que presenten delimitació espacial.

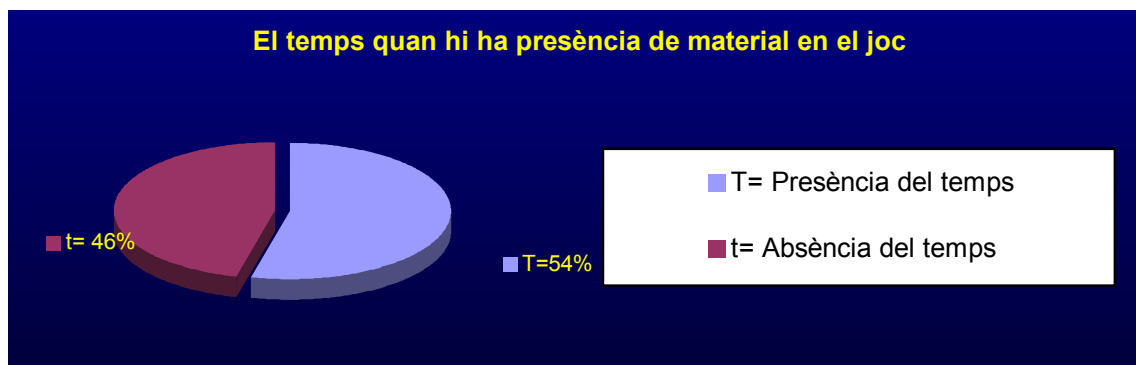
Destaquen també amb més d'1/3 part del percentatge total, aquells jocs que s'operen en una tipologia irregular.

Un escàs 4% es concentra en els jocs que es desenvolupen en un terreny irregular amb delimitació espacial.

El perfil lúdic pel que fa a la presència de material s'associa més, quan hi ha incertesa espacial, als jocs que presenten una delimitació espacial, que no pas a terrenys de tipologia irregular.

I què succeeix amb l'element temps quan hi ha presència de material? És present de manera similar a la què ho fa l'espai? El proper gràfic dissiparà els dubtes.

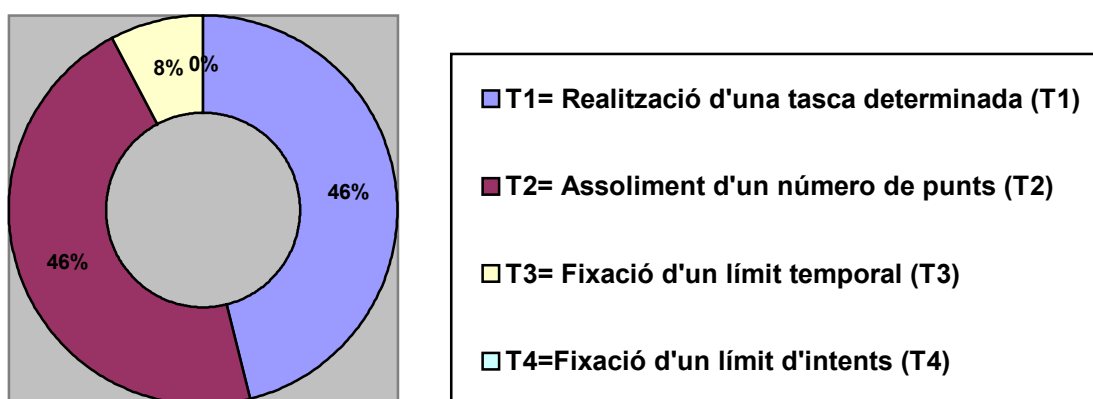
**GRÀFIC 139. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT TEMPS.**



No s'observen diferències significatives, malgrat hi ha més presència d'incertesa temporal (54%) que no pas d'espacial (48%). Es podria argüir que la presència de material actua de manera molt similar en relació a ambdós elements.

Cal veure però, amb més detall, com és aquesta presència, en quines variables hi ha més concentració.

**GRÀFIC 140. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT TEMPS.**



La seva distribució en les quatre variables considerades per a l'element temps permet constatar que, la presència de material es fa forta especialment

en dues d'elles, ambdues equiparades en importància. Aquestes són, la que posa fi al joc per a la realització d'una tasca determinada per part d'algun dels jugadors, abans que la resta, i aquella altra, que la terminació bé provocada pel fet d'assolir un determinat número de punts.

És de destacar també, el baix percentatge (8%) que s'emporten els jocs que presenten la fixació d'un límit temporal, i la seva absència en aquells que s'ha fixat un número d'intents.

Després d'examinar el material respecte cadascun dels elements, és precís efectuar una síntesi que destaquï els aspectes més rellevants efectuats durant l'anàlisi.

En primer lloc és important subratllar que si bé el material no és imprescindible per a què els jugadors desenvolupin el seu univers lúdic, aquest constitueix un bon suport a la marxa dels jocs, xifrant-se en un 60% del total de les pràctiques que constitueixen el catàleg marroquí.

Hi ha una lleu preferència per emprar més d'un material (57% del total), essent aquests sobretot, manipulats de manera col·lectiva pels jugadors (71% respecte de la totalitat).

No obstant aquesta preferència per compartir materials, no és en els jocs cooperatius on es concentra un major nombre de jocs que utilitzin material, sinó que és en les pràctiques sociomotores individuals, sobretot en aquelles situacions d'enfrontament entre jugadors caracteritzades per una estructura de *1 x tots* o bé la de *tots x tots*.

Convé senyalar però, que més de la meitat de les pràctiques sociomotores individuals en les quals s'empra material, simultanegen l'espai de joc, mentre alternen el temps durant el qual transcorren les accions dels jugadors.

Una altra categoria d'interacció entre jugadors en la qual el joc amb materials també hi és present de manera considerable, és en les estructures de col·laboració i oposició, i més concretament, i de manera molt notòria dins d'aquestes, en aquelles que enfronten *1 equip x 1 equip*, de manera *simultània en el temps i l'espai*.

A més, si es considera la relació amb els altres dos elements restants, és precís recordar que gairebé la meitat dels jocs que fan servir materials, manifesten incertesa en l'espai, i una mica més de la meitat en el temps.

Pel que fa a l'espai, 2/3 parts es concreten en jocs que requereixen una precisa delimitació espacial, mentre que si es fa referència al temps, la incertesa es fonamenta en el fet d'haver de realitzar una tasca determinada o bé assolir un determinat número de punts.

Aquest és doncs el resum de l'anàlisi del material. Ara és el torn de considerar la relació que estableix un altre element, l'espai, amb cadascun dels components de la lògica interna.

### **c) L'espai:**

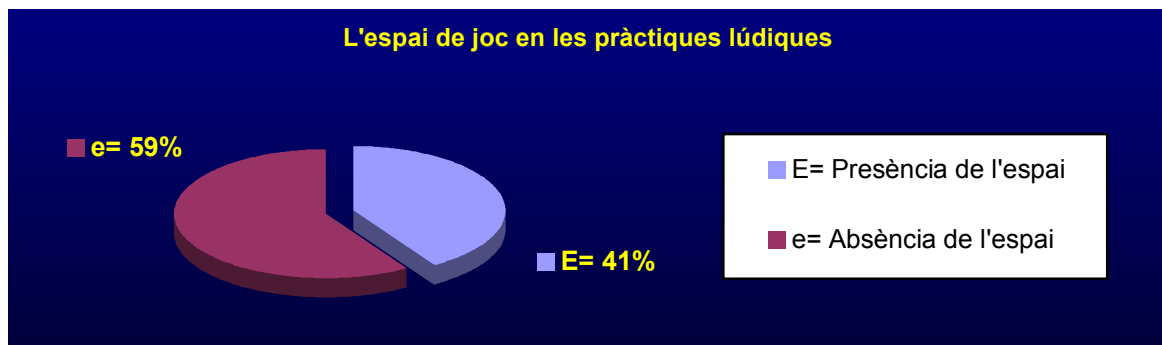
L'espai de joc opera amb menys intensitat (41% del total de pràctiques lúdiques del catàleg) que ho ha fet el material (presència en el 60% dels jocs que conformen el catàleg).

Per tant, fora bo destacar que en 3 de cada 5 jocs no hi ha cap mena d'incertesa provocada pel element espai. Es juga en un terreny pla, domesticat per l'home, amb una superfície regular i llisa. A més d'aquestes característiques, es tracta d'un terreny de joc que no es precís delimitar-lo.



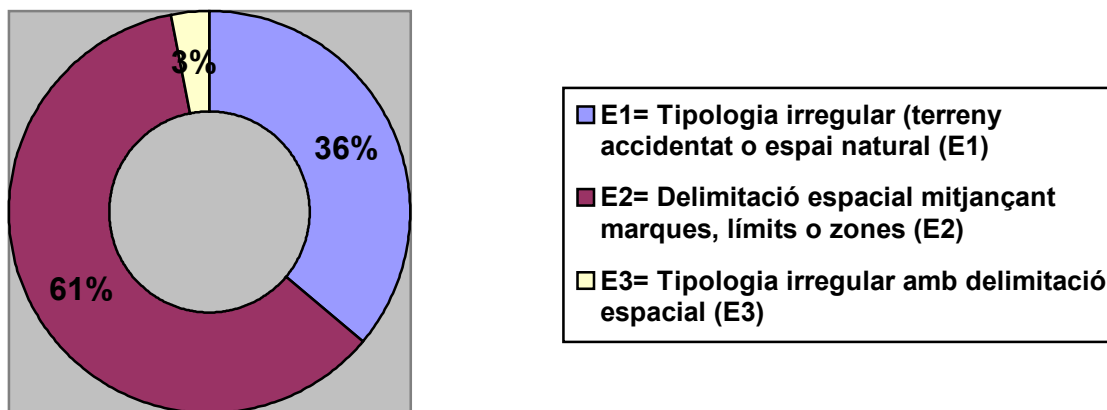
Un cop fets aquests aclariments, es procedeix a analitzar què passa amb els jocs en els qual sí hi ha incertesa espacial. Abans però, un cop d'ull al gràfic que sustenta aquesta explicació.

**GRÀFIC 141. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ESPAI EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



El proper gràfic il·lustra sobre com opera la incertesa espacial en cadascuna de les variables amb què aquesta és contemplada.

**GRÀFIC 142. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**

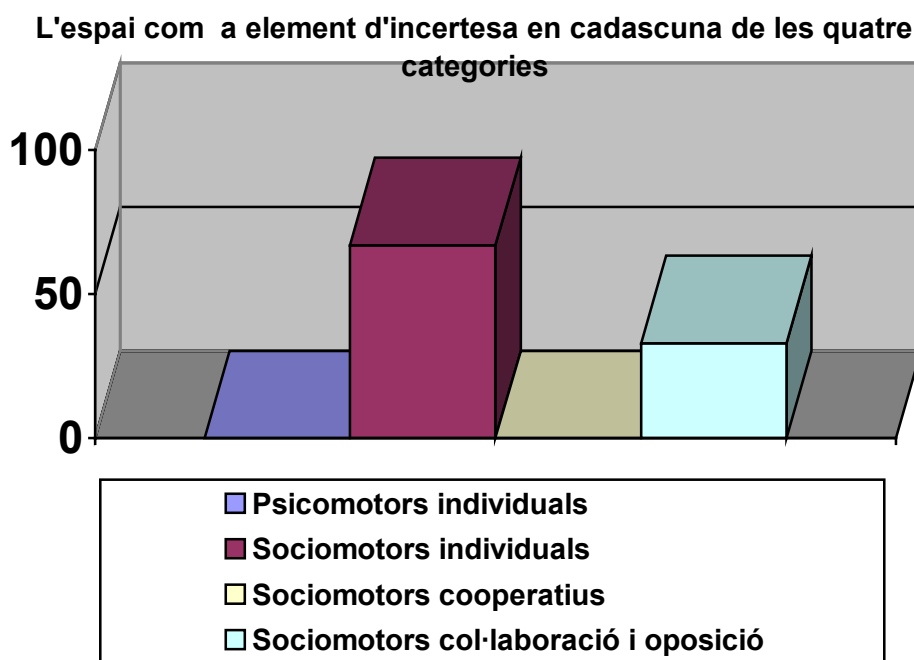


Del gràfic es desprèn que en els jocs que hi ha incertesa espacial, aquesta bé produïda sobretot per la necessitat de posar límits al terreny de joc (61%), perquè es precis jugar-lo en un terreny d'unes determinades dimensions, perquè cal fixar uns subespais, marques, zones,... En altres casos però, no es pot menysprear la importància que adquireix el fet de jugar en

terrenys accidentats o en espais naturals. En el cas dels jocs marroquins, és evident que la sorra adquireix un gran protagonisme.

Com l'element espai però, condiona l'acció lúdica respecte cadascuna de les categories amb les quals els jugadors s'interrelacionen?

**GRÀFIC 143. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



Quan el joc opera en una estructura psicomotora individual o bé sociomotora cooperativa, l'espai no és present com a factor d'incertesa. O sigui que es pot interpretar que per jugar en solitari o amb els altres, l'espai no requereix ésser limitat, i s'opta per pràctiques en terrenys llisos, regulars i ben domesticats, lluny d'un entorn natural o salvatge.

Fins i tot les dades suggereixen que és quan hom s'enfronta a altres, ja sigui en solitari o juntament amb la col·laboració d'altres jugadors, quan l'espai es constitueix com un repte afegit al joc. Si bé també es pot interpretar

considerant que l'espai es regula per tal d'ajustar les condicions del desafiament.

Sigui quina sigui la causa, està clar que la incertesa és present en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició, ja que constitueixen 1 de cada 3 jocs, del total de praxis lúdiques que presenten incertesa. I encara amb major intensitat actua en els sociomotors individuals, que representen gairebé 2 de cada 3 jocs que manifesten incertesa espacial.

De totes maneres però, és possible afinar la interpretació, si es consideren les diverses variables que actuen en cadascuna d'aquestes categories en les quals la incertesa hi és present.

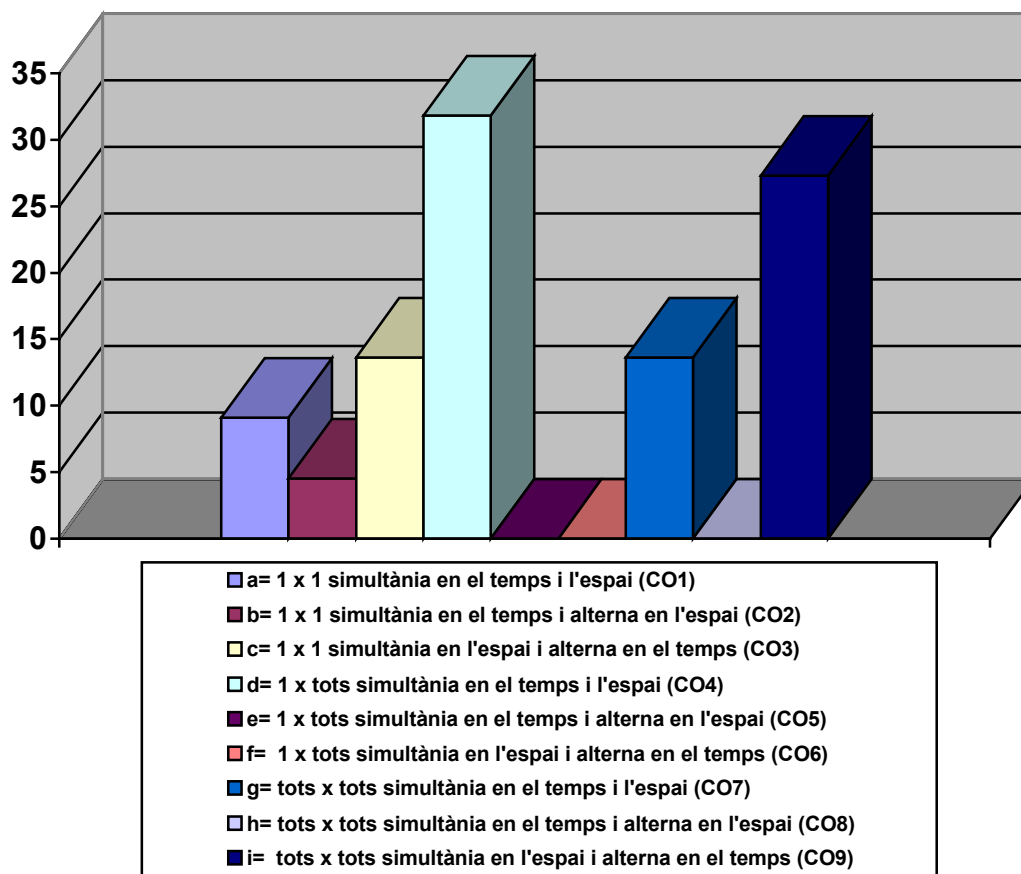
Respecte les pràctiques sociomotores individuals que tenen incertesa espacial, els resultats recollits mostren que aquesta queda molt repartida en les diferents variables. De fet, de les 9 variables establertes, només en tres d'elles no s'hi dona incertesa. No obstant si s'agrupen segons els jugadors es desafiïn sota una estructura de  $1 \times 1$ ; de  $1 \times tots$ ; o bé de  $tots \times tots$ , en les tres agrupacions s'hi localitzen percentatges estimables d'incertesa.

La més elevada es dona en el  $tots \times tots$  (41%), a continuació en la de  $1 \times tots$  (32%), seguida molt de prop per la de  $1 \times 1$  (27%).

D'altra banda, val a dir que és en les accions que es produeix simultaneïtat d'acció en l'espai i el temps on hi ha més incertesa en l'espai (54,5%), apareixent en segon terme (i amb un 41%), aquells jocs en els quals l'espai de joc és el mateix i s'alterna el temps. En canvi, molt poca incertesa es dona entre els jocs que simultanegen el temps i alternen l'espai (4,5%).

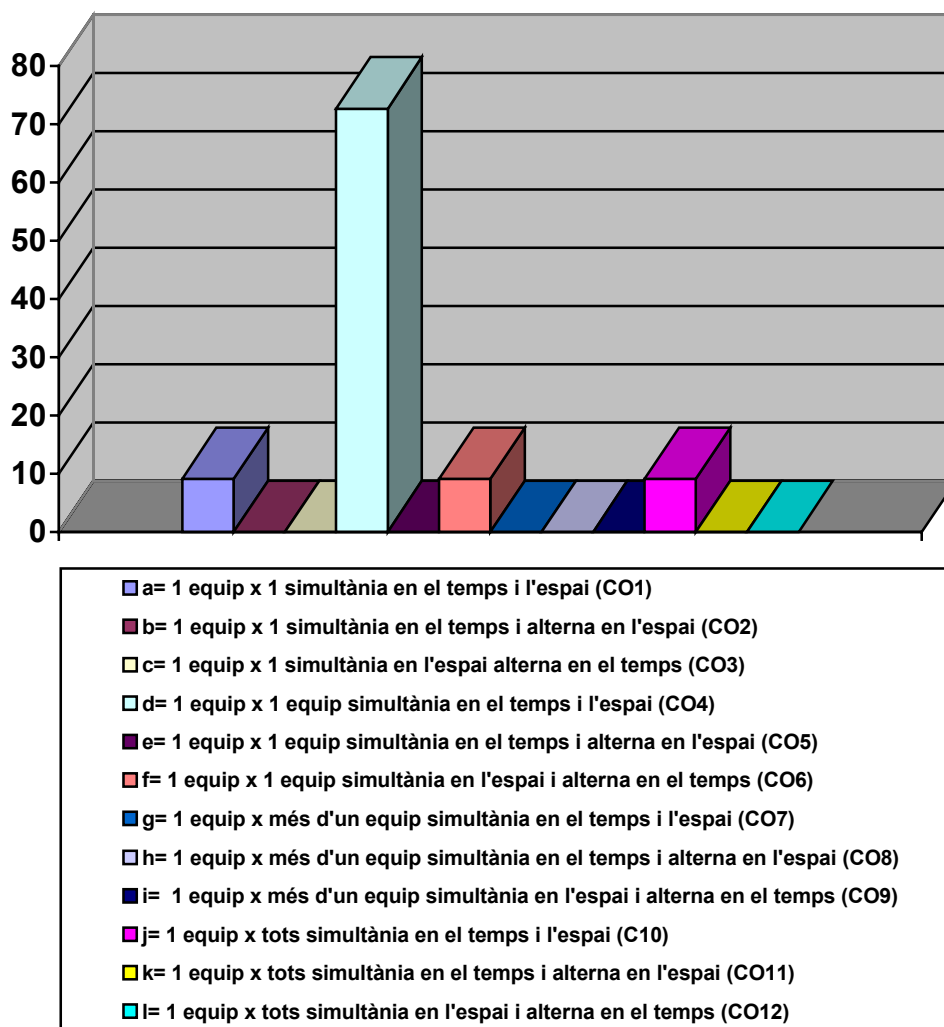
Es pot deduir doncs que quan els jugadors opten per jugar alhora en un mateix espai, és quan aquest element presenta més incertesa. Sembla que la incertesa serveix per augmentar la qualitat del desafiament o bé per regular-lo en termes espacials, garantint unes mateixes condicions durant la competició.

**GRÀFIC 144. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



A continuació arriba el torn de considerar les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició. La incertesa espacial queda distribuïda en cadascuna de les variables, tal i com ho mostra el proper gràfic.

**GRÀFIC 145. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



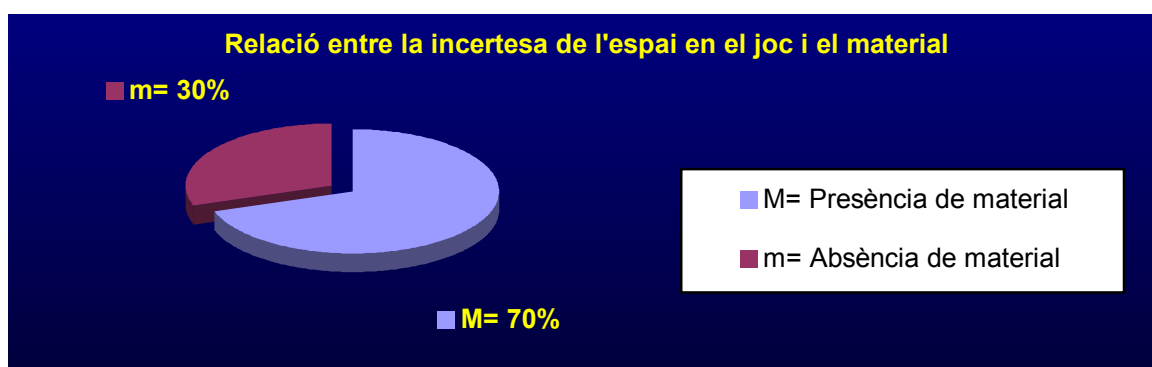
La incertesa espacial presenta una distribució molt desigual, donat que només fa acte de presència en 4 de les 11 possibles variants. Destaquen amb escreix aquells jocs que són executats pels jugadors sota una estructura de *1 equip x 1 equip*, donat que en aquesta categoria s'hi concentren 4 de cada 5 jocs que tenen incertesa provocada per l'element espacial. Sense arribar a un 10% del total hi ha altres dues categories que també aglutinen incertesa, la de *1 equip x 1*; i la de *1 equip x tots*. En canvi no hi ha jocs amb incertesa espacial en la categoria de *1 equip x més d'un equip*.

Si s'atén al lloc i moment en el qual es desenvolupa la praxis lúdica, més d'un 90 % del total queda aglutinada en aquelles pràctiques que es desenvolupen de manera *simultània en el temps i l'espai*. La resta gira entorn les que ho fan de forma *simultània en l'espai i alterna en el temps*. La tercera possibilitat roman buida.

Per tant la incertesa espacial queda bastant polaritzada entorn aquelles pràctiques que enfronten un equip contra un altre equip, realitzant-se les accions alhora i en un mateix espai.

Ara bé, en els jocs que l'element espai condiona l'acció dels jugadors, hi és present o no la utilització de materials?

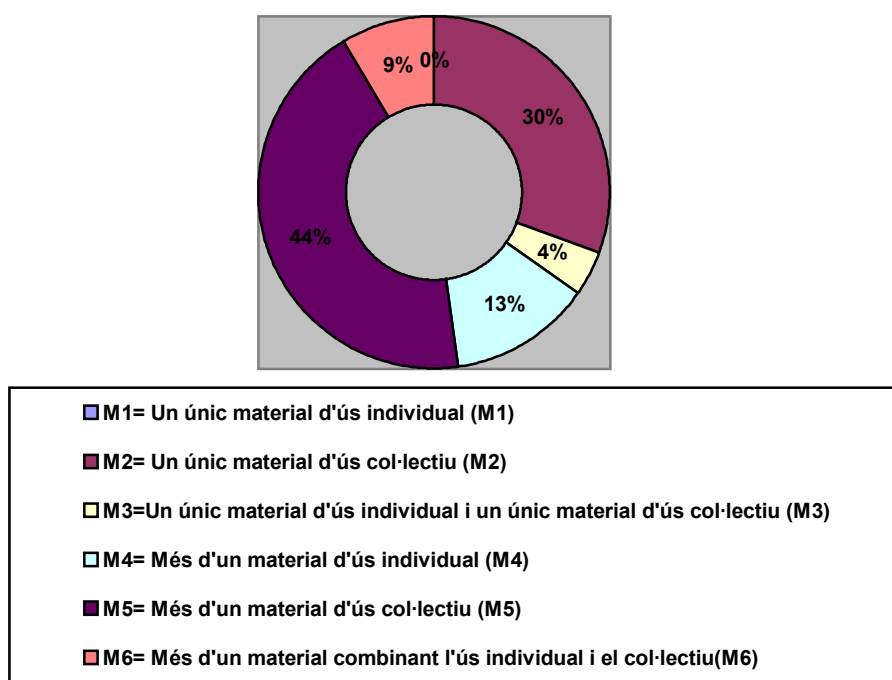
**GRÀFIC 146. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.**



Es deixa entreveure una estreta relació entre aquests elements. Si bé, com s'ha vist amb anterioritat, de les pràctiques que mostraven incertesa en el material, la meitat també la tenien en l'espai, el present gràfic permet constatar que, quan la situació és a la inversa, és a dir, quan les pràctiques presenten incertesa espacial, es produeix alhora en un nombre molt elevat (70%), incertesa produïda per la utilització d'algun tipus de material.

Es pot afirmar doncs, pel que fa al catàleg de jocs localitzats al Marroc que la incertesa espacial i el material, formen una “bona parella de ball”. Com és però, aquesta estreta interrelació? En quines variables opera?

**GRÀFIC 147. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**



Dels jocs que hi ha incertesa en l'espai i manipulen alhora els jugadors materials, en un 65% es tracta de jocs en els quals s'empra més d'un material, que contrasta amb un 35% de pràctiques en les quals només s'utilitza un únic material.

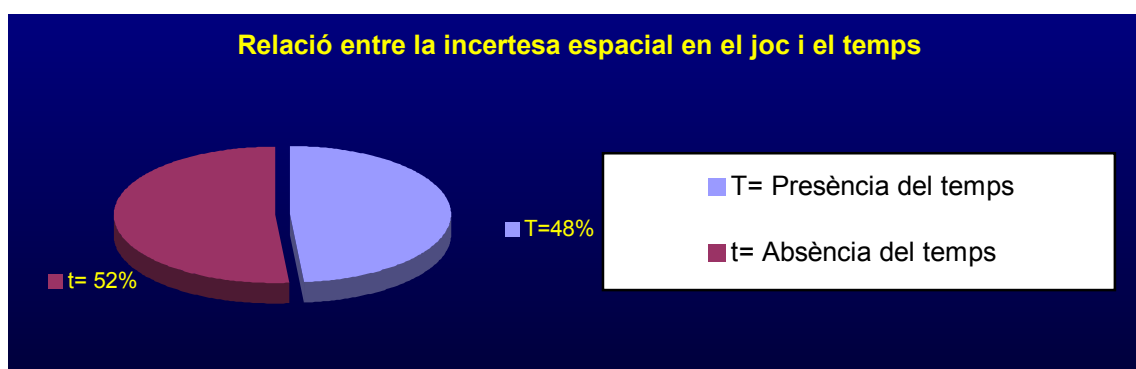
Hi ha un clar predomini d'incertesa espacial associada a la utilització de més d'un material.

En el 74% són jocs de manipulació col·lectiva, en segon lloc hi figuren, empatats en percentatges, les altres dues possibilitats: un 13% figuren els jocs de maneig individual, i en un altre 13% aquells altres que combinen ambdues formes.

Per tant, és podria interpretar que és en els casos de major manipulació de materials i quan aquests són usats col·lectivament, quan hi ha més necessitat de regular l'espai.

Tot seguit, es passa a analitzar com és la relació amb el darrer element, el temps de joc. Què indica el gràfic?

**GRÀFIC 148. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL TEMPS.**

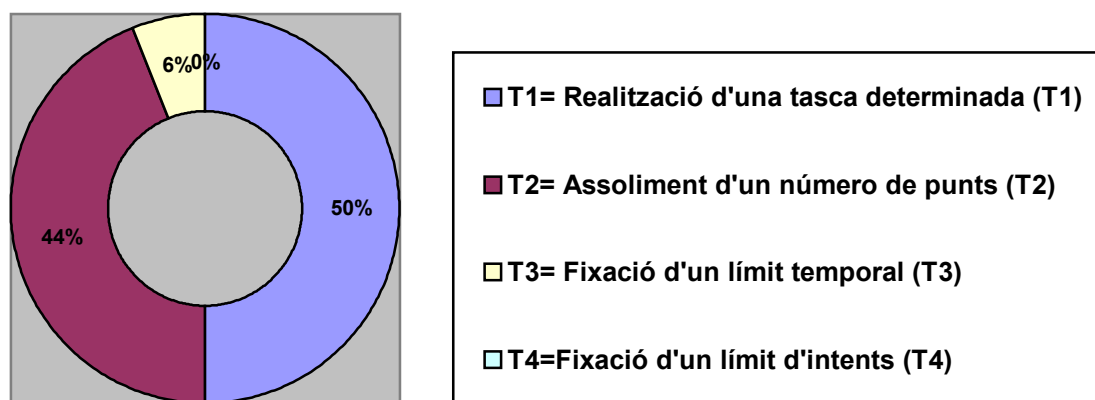


A simple vista indica que els resultats no són semblants als referits a l'element material. En el cas de la incertesa temporal, aquesta només es concentra en gairebé la meitat del total de pràctiques que presenten incertesa en l'espai.

Es podria afirmar segons aquestes dades, que no hi ha un lligam tant estret com es mantenia amb el material. En quines variables però, es concreta aquesta relació?



**GRÀFIC 149. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL.**



Aquesta queda repartida en tres variables. Una d'elles acapara però, la meitat del total de pràctiques en les quals es dona alhora incertesa espacial i temporal. Es tracta d'aquella en la qual els jugadors posen fi a l'activitat pel fet d'aconseguir realitzar o no, una tasca determinada. Destaca també, la importància que adquireix el percentatge d'aquelles praxis lúdiques en les quals s'han d'assolir un número de punts.

És el moment de sintetitzar els diversos comentaris realitzats en l'anàlisi de cadascun dels elements que s'interrelacionen amb l'espai. En primer lloc subratllar que només 2 de cada 5 jocs del catàleg marroquí, presenta incertesa espacial. Aquesta incertesa, en gairebé 2/3 parts de la seva totalitat, es concretitza havent de delimitar l'espai de joc. Destaca però el 36% dels jocs que tenen incertesa espacial pel fet d'ésser jugats en un terreny accidentat o natural.

En quan a la relació que estableix l'espai amb els jugadors, val a dir que no apareix incertesa en les pràctiques psicomotores individuals, ni tampoc en les sociomotores de cooperació. La distribució es reparteix de manera desigual entre les praxis sociomotores individuals, que signifiquen 2 de cada 3 jocs, mentre que la resta es condensa en les de col·laboració i oposició.

Pel que fa a les pràctiques sociomotores individuals que presenten incertesa en l'espai, es reparteixen de manera bastant equitativa entre les tres possibilitats estudiades, *tots x tots*, amb un 41% del total; *1 x tots*, que constitueix un 32% del total; i en darrer lloc, l'estructura de *1 x 1*, amb un no menyspreable 27% del total.

Al marge però, de la relació d'enfrontament, més de la meitat del total de pràctiques que presenten incertesa espacial, es porten a terme de manera *simultània en el temps i l'espai*. Encara que també és remarcable, el 41% que ho fan de manera *simultània en l'espai i alternant el temps*.

Si es consideren les pràctiques de col·laboració i oposició, la varietat és molt més minsa, doncs destaca de manera aclaparadora l'estructura de *1 equip x 1 equip*. A més, les accions en un 90% del total presenten incertesa pel fet de desenvolupar-se de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Respecte el material, hi ha un vincle important. De totes les pràctiques que tenen incertesa en l'espai, el 70% la presenten també en el material. De quina manera ho fan? Doncs en un 65% del total es decanten per l'ús de més d'un material i en un 74% del total, per una manipulació col·lectiva d'aquests. Per tant els jocs que presenten incertesa espacial es caracteritzen per emprar més d'un material de manera col·lectiva. I això passa en gairebé 3 de cada 4 jocs que presenten incertesa espacial.

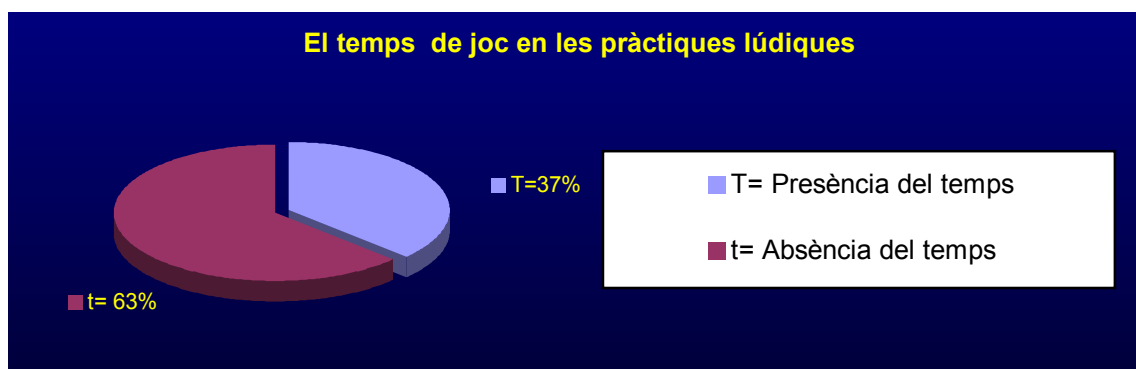
De menys rellevant es podria qualificar la relació que manté la incertesa espacial amb el temps. Si bé aquesta és del 48% del total d'aquesta. Qualitativament parlant, es pot considerar que la incertesa temporal es concentra en un 50% del total pel fet que els jugadors han de resoldre una tasca determinada. També és remarcable el 44% del total, que caracteritzen a la incertesa temporal, perquè els participants han d'assolir un determinat número de punts.

Un cop explicat l'anàlisi de l'element espai, és el torn de reflexionar entorn les dades que apareixen de la conjunció entre l'element temps i la resta.

**d) El temps:**

En primera instància és pertinent esbrinar com actua el factor temps de joc en el catàleg.

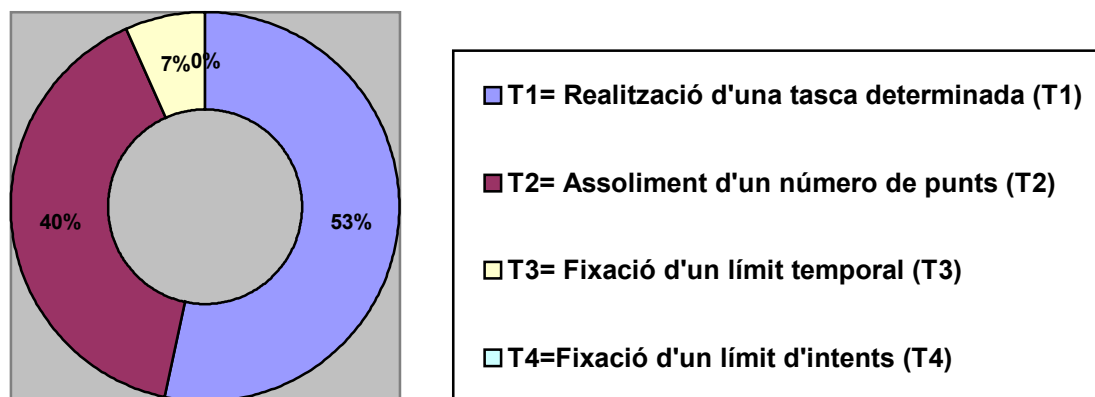
**GRÀFIC150. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



Només en gairebé 2 de cada 5 jocs del catàleg l'element temps causa incertesa als jugadors que els practiquen. És molt similar al percentatge d'incertesa produïda per l'element espai (41% del total), i més inferior al que causa l'element material (60% del total).

No obstant la seva limitada presència, les properes reflexions han de servir per escodrinyar de quina manera cristalitza, la incertesa temporal, respecte la interacció amb els altres elements. Abans però, pertoca saber quines són les variables amb les quals es manifesta aquesta incertesa temporal.

**GRÀFIC 151. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



Es manifesta en més de la meitat de les praxis lúdiques amb incertesa temporal, amb la que provoca en els jugadors, haver d'aconseguir la realització o no d'una tasca determinada. També és important destacar, perquè afecta a 2 de 5 jocs que tenen incertesa temporal, aquells jocs que la incertesa bé produïda per haver d'assolir els seus protagonistes un determinat número de punts.

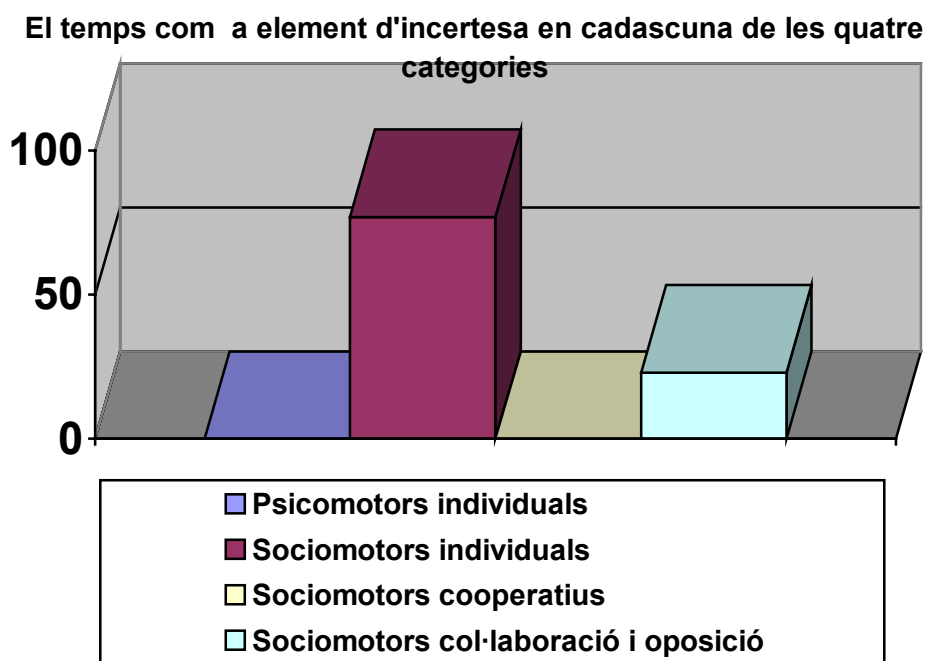
Un cop dilucidada la qüestió referida a les variables, és el moment de preguntar-se, quina és la distribució de la incertesa temporal en cadascuna de les quatre categories amb les quals els jugadors interactuen?

Doncs bé, la distribució és pràcticament idèntica a la que feia referència a l'espai. Sembla com si es reflectissin en un mirall. Hi ha absència d'incertesa en les pràctiques psicomotores individuals i també en les sociomotores cooperatives.

Hi ha arguments per afirmar que jugar en solitari, així com fer-ho amb els altres, està renyit amb la incertesa temporal. La inexistència d'enfrontament potser fa que no calgui posar fi al joc d'una determinada manera.

El proper gràfic mostra doncs en quina proporció és present en les altres dues categories amb les quals s'interrelacionen els jugadors.

**GRÀFIC 152. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



És observable que més de 2/3 parts del total de jocs del catàleg que presenten incertesa temporal, pertanyen a les pràctiques sociomotores individuals, i la resta a les de col·laboració i oposició.

A continuació, es detalla amb minuciositat l'analítica estreta de les dades en cadascuna de les categories.

En primer lloc, en quan a les pràctiques sociomotores individuals, si es tenen en compte les variables observades, només es concentra la incertesa temporal en 5 de les 9 possibles.

Si s'agrupen les variables segons la tipologia de desafiament entre els jugadors, dues d'elles sobresurten amb un mateix percentatge, es tracta de les estructures de *1 x tots* i *tots x tots*. A cadascuna d'elles li corresponen 2 de cada 5 jocs de les pràctiques sociomotores individuals, el joc restant pertany a l'estructura de *1 x 1*.

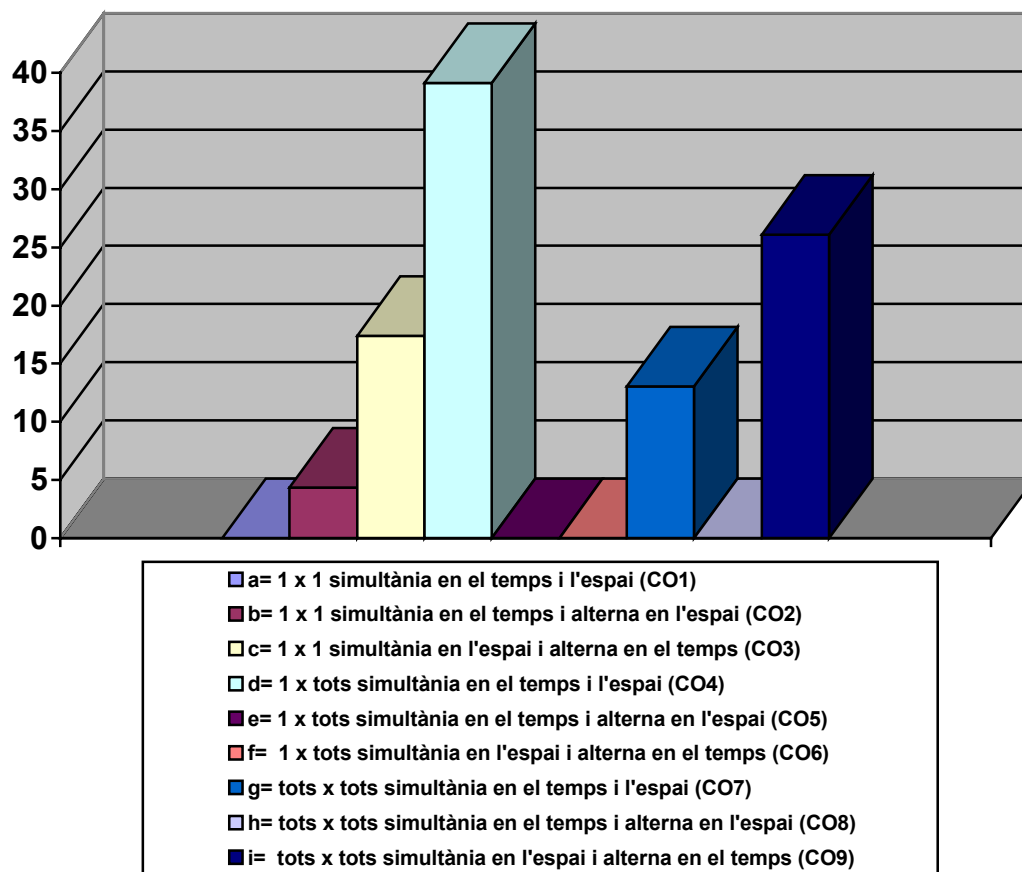
També s'ha de tenir present que el major percentatge de jocs giren entorn aquelles praxis que es desenvolupen de manera *simultània en el temps i l'espai*, les quals configuren poc més de la meitat, de la totalitat de pràctiques sociomotores individuals.

Segueixen amb importància, amb un 44%, els jocs que es porten a terme de manera *simultània en l'espai i alterna en el temps*. La resta està constituïda per les activitats lúdiques que els jugadors actuen de manera *simultània en el temps i alterna en l'espai*.

Per tant, quan hi ha incertesa temporal en les pràctiques sociomotores individuals, està sobretot causada per jocs de *1 x tots*, o bé de *tots x tots*, en els quals els seus protagonistes juguen alhora en un mateix espai, o bé sinó, juguen en un mateix espai, alternant el temps de joc.

El següent gràfic serveix de referent per a la realització de l'anàlisi suaresmentada.

**GRÀFIC 153. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



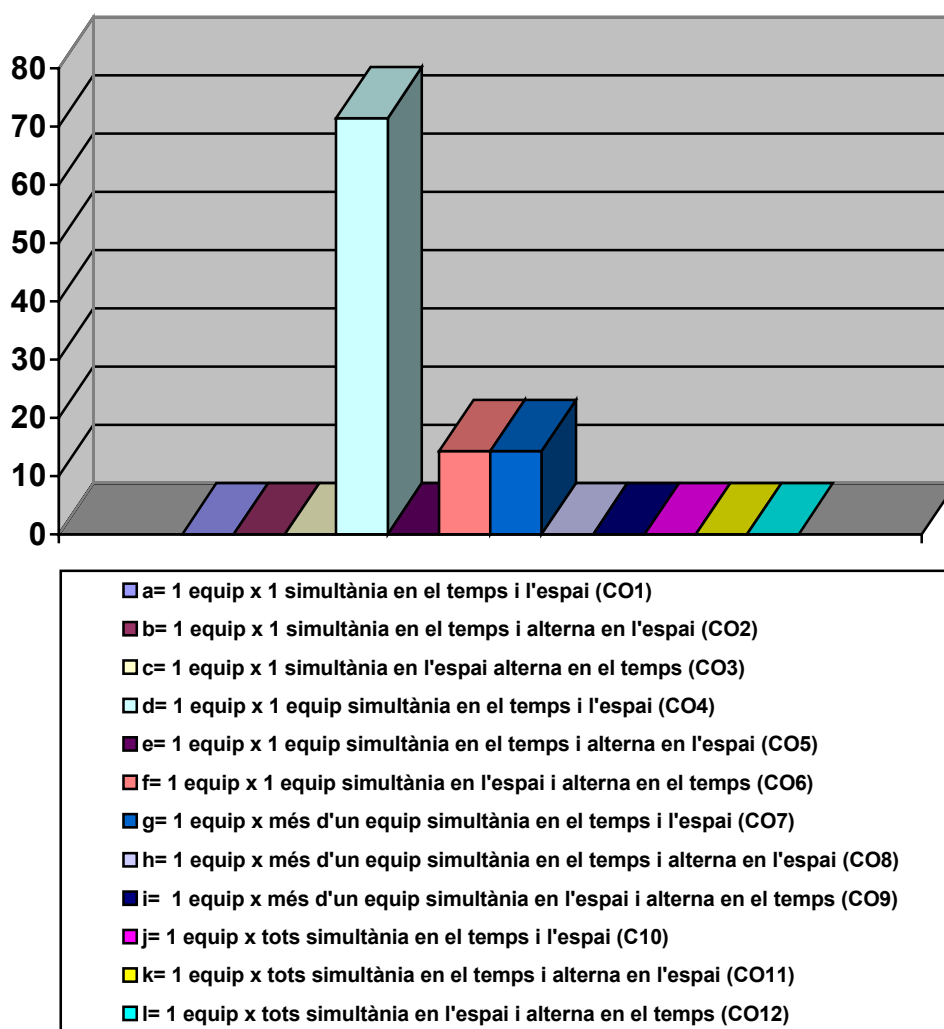
Si es prossegueix amb l'anàlisi de la interrelació entre els jugadors, en les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, que presenten incertesa temporal, destaca l'alta concentració en una de les variables, la de *1 equip x 1 equip*. Si bé també crida l'atenció, la seva presència en jocs de *1 equip x més d'un equip*, sobretot pel fet, que aquesta variable no presentava cap mena d'incertesa en l'element espai.

En quan a saber com porten a terme l'acció els jugadors, un cop més sobresurt aquella en la qual opten per executar-la de manera *simultània en el*

*temps i l'espai*. L'altre tipologia en la qual hi ha presència d'incertesa temporal, que no arriba però al 15% del total, és la que es juga de manera *simultània en l'espai i alterna en el temps*.

El següent gràfic reflecteix aquesta concentració, si s'observa que en 9 de les variables no s'hi acumulen cap mena de dades.

**GRÀFIC 154. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

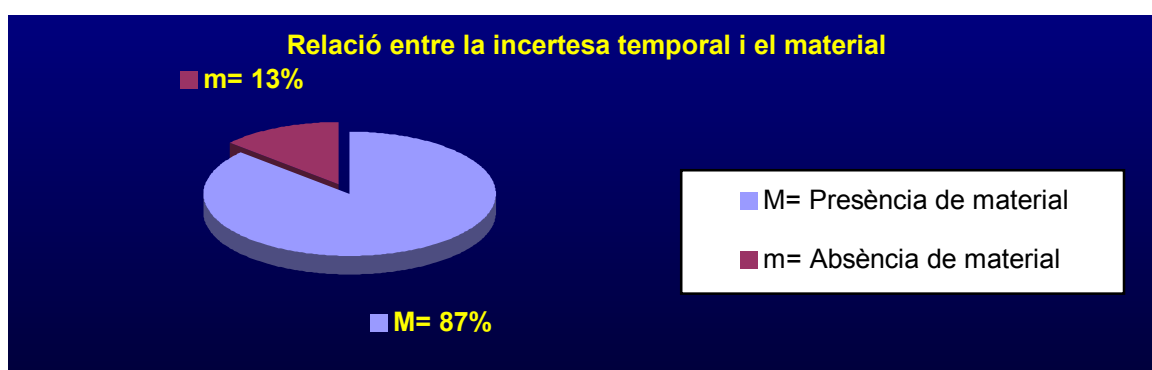




Una vegada finalitzada l'anàlisi respecte els jugadors, aquesta avança considerant la resta dels elements que configuren la lògica interna. És el torn d'esfilagarsar les qüestions referides al material a partir dels corresponents gràfics interpretatius.

El primer gràfic permet respondre a la pregunta de si quan hi ha incertesa en el temps, hi ha presència o no de materials.

**GRÀFIC 155. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.**



A la pregunta formulada s'ha de respondre amb un clara i contundent afirmació, donat l'elevat percentatge d'utilització de material en aquelles pràctiques que es caracteritzen per la seva incertesa temporal.

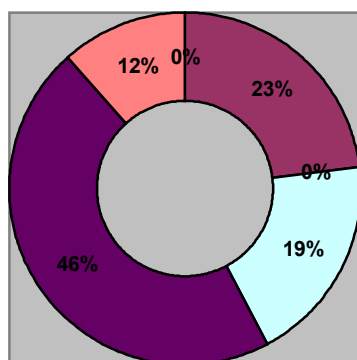
Aquesta alta presència suggereix una estreta interrelació entre ambdós elements. El binomi temps-material es mostra en el catàleg de jocs localitzats al Marroc, molt més sòlid que no pas el configurat per l'espai i el material, tal i com s'ha comentat en el moment de referir-se a aquest element.

Com actua però aquest binomi temps-material? La interpretació de les dades del proper gràfic posa de manifest que els percentatges es decanten amb nitidesa envers la utilització de més d'un material, doncs constitueixen el 77% del total de pràctiques que presenten incertesa temporal i utilitzen material.

D'altra banda, el gràfic també permet copsar com es concentra la incertesa temporal en aquelles praxis que empren el material de manera col·lectiva.

Es podria deduir que és en aquelles praxis lúdiques que empren més d'un material de manera col·lectiva on hi ha una major necessitat de regular el temps. Els jugadors sembla que necessiten posar fi al joc d'una manera més clara, al marge de la manera que triïn per fer-ho.

**GRÀFIC 156. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

I un cop enllestit l'element material, pertoca centrar-se en el darrer element per a completar la interrelació binària entre tots ells, l'espai de joc.

Quina interrelació es dona entre la incertesa temporal i l'espai? És tant estreta com ha succeït amb el material? Què indica el gràfic?

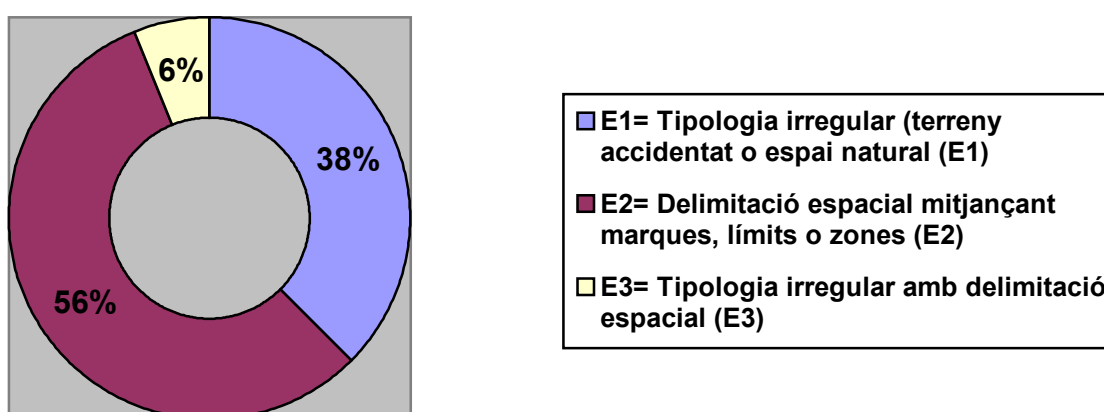
**GRÀFIC 157. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A L'ESPAI.**



A simple vista ressalta que la interrelació no és tan notòria com la que es produeix amb el material. Pel que fa al binomi temps-espai, només actua en una mica més de la meitat del total de pràctiques que presenten incertesa temporal.

Quan hi ha però incertesa temporal i alhora espacial, com és aquesta?

**GRÀFIC 158. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL.**



Les dades mostren que més de la meitat de les pràctiques que presenten incertesa temporal i alhora espacial, es concentren en la variable que significa regular l'acció del joc a través de l'ordenació de l'espai, de la seva delimitació.

Es subratlla però, la importància que adquireix la variable referida a la pràctica en terrenys accidentats o espais naturals, perquè gairebé es dóna en 2 de cada 5 jocs que presenten alhora incertesa temporal i espacial.

Per acabar, s'ofereix una visió sintètica de l'anàlisi efectuada al referir-se a l'element temps i la seva relació amb la resta d'elements.

Mereix ésser subratllat que l'element temps presenta el percentatge més baix d'incertesa respecte a la resta dels elements (37% del total de pràctiques lúdiques). No s'allunya però tampoc massa del percentatge de la incertesa espacial (41% del total de pràctiques lúdiques).

En la meitat de les ocasions aquesta incertesa obeeix al fet que els jugadors han d'assolir una tasca determinada per posar fi al joc i proclamar-se guanyadors. També és important indicar que en 2 de cada 5 jocs, la fi de la praxis lúdica arriba perquè algun dels jugadors o dels equips obtenen un determinat número de punts.

Aquestes situacions però d'incertesa temporal, mai es produeixen en pràctiques psicomotores individuals ni tampoc en les de tipus cooperatiu, sinó sobretot en les pràctiques sociomotores individuals i, en menor mesura, en les de col·laboració i oposició.

En ambdues tipologies d'interacció entre jugadors, aquests escullen realitzar la pràctica de manera *simultània en el temps i l'espai*, i en segon lloc, de manera *simultània en l'espai i alterna en el temps*.

Quan els protagonistes realitzen jocs sociomotors individuals, la incertesa temporal va associada als jocs de *1 x tots* i a la de *tots x tots*. En el cas de jocs de col·laboració i oposició, la incertesa ve acompanyada de jocs que enfronten *1 equip x 1 equip*, i en menor mesura, en les estructures que signifiquen rivalitzar *1 equip x més d'un equip*.

Atenent a la relació entre la incertesa temporal i el material, s'ha d'accentuar l'elevada incertesa de material (87% del total de pràctiques que presenten incertesa temporal), la qual ve determinada per la utilització col·lectiva de més d'un material.

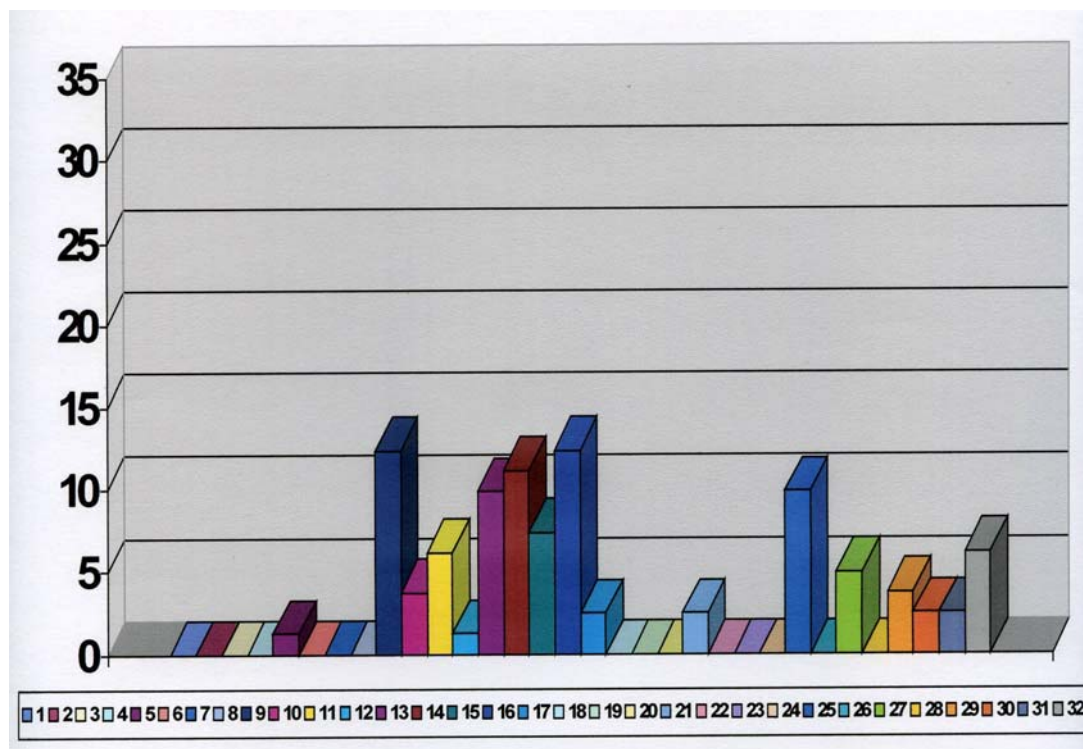
Per acabar, fer menció del 53% de jocs que presenten incertesa espacial, de tots aquells que tenen incertesa temporal. En aquests cas els jocs es caracteritzen per la seva clara i precisa delimitació espacial i, també per ésser portats a la pràctica en terrenys accidentats o espais naturals.

Abans de concloure aquest capítol dedicat a interpretar les dades elaborades a partir del catàleg de jocs localitzats al Marroc, i amb la finalitat d'establir ulteriorment, la juxtaposició i comparació dels diferents catàlegs analitzats en el present estudi, es comptabilitzen en una taula els % de cadascuna de les 32 categories establertes, i a continuació es mostren aquests resultats traspassats a un gràfic que s'emprarà també amb una mateixa finalitat.

**TAULA 3. PERCENTATGE DE JOCS DEL CATÀLEG EN CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**

PSICOMOTORS INDIVIDUALS								
1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
0%	0%	0%	0%	1'23%	0%	0%	0%	1'23%
SOCIOMOTORS INDIVIDUALS								
9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL
12'35%	3'70%	6'18%	1'23	9'87%	11'11%	7'40%	12'35%	64'19%
SOCIOMOTORS COOPERATIUS								
17	18	19	20	21	22	23	24	TOTAL
2'47%	0%	0%	0%	2'47%	0%	0%	0%	4'94%
SOCIOMOTORS COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ								
25	26	27	28	29	30	31	32	TOTAL
9'87%	0%	4'94%	0%	3'70%	2'47%	2'47%	6'18%	29'63%

**GRÀFIC 159. DISTRIBUCIÓ DEL NOMBRE DE JOCS SEGONS CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**



#### **6.4. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS DEL CATÀLEG DE JOCS LOCALITZATS A PERÚ.**

Amb l'objecte d'efectuar la corresponent valoració de les dades obtingudes en l'aplicació de la proposta taxonòmica, el present apartat d'aquest capítol tracta de mostrar una anàlisi interpretativa de les mateixes.<sup>5</sup> A l'igual que en el cas dels altres apartats, s'escull prosseguir metodològicament amb la mateixa estructura que l'abordada en la presentació dels resultats dels catàlegs, per la qual cosa, de manera progressiva, s'aborden tots i cadascun dels elements que conformen la lògica interna:

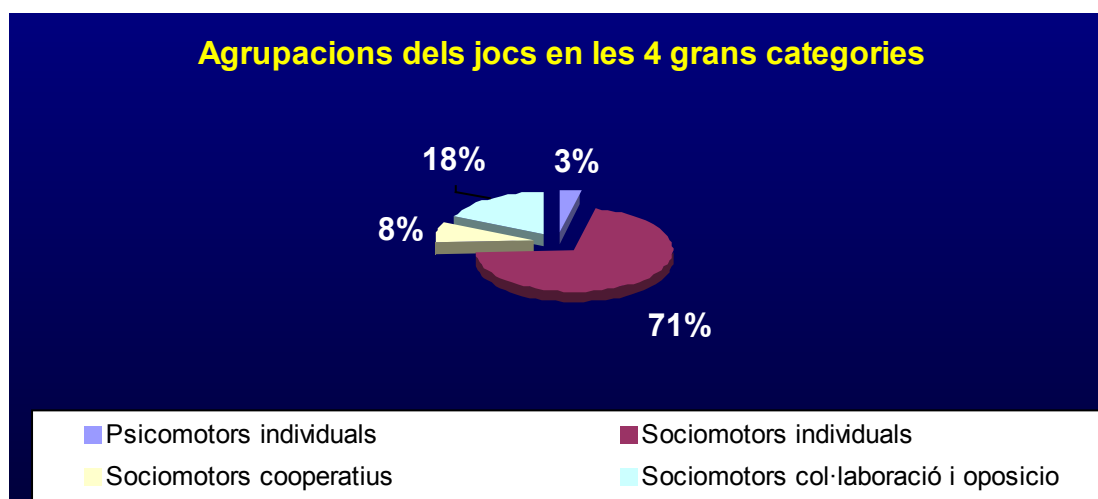
<sup>5</sup> Cf. Annex 2.4. en el qual es presenten les dades que s'obtenen d'aplicar la proposta taxonòmica elaborada en el catàleg de jocs localitzats al Perú.

- a) Els jugadors com a protagonistes dels jocs.
- b) Els materials que possibiliten les pràctiques lúdiques.
- c) Els espais dedicats al joc.
- d) El temps de joc.

**a) Els jugadors:**

Respecte a la intervenció dels jugadors en cadascuna de les 4 categories establertes (psicomotors individuals, sociomotors individuals, sociomotors cooperatius i sociomotors de col·laboració i oposició), caldrà estar amatent a les dades que es reflecteixen en el proper gràfic:

**GRÀFIC 160. AGRUPACIONS DELS JOCS EN LES QUATRE GRANS CATEGORIES.**



En primer lloc, cal assenyalar que les dades indiquen una distribució de les pràctiques molt heterogènia. D'una banda, les pràctiques psicomotrius són d'escassa rellevància (3%), mentre que per l'altra, aquelles que presenten una naturalesa sociomotriu (individuals, cooperatives i de col·laboració-oposició), es reafirmen com a nucli fort dels jocs localitzats al Perú (97%).

Aquesta reduïda presència de jocs en solitari o en situació comotriu, pot ésser un indicati que reafirma que els individus opten, amb notòria preferència, per jugar amb d'altres jugadors. És innegable el paper socialitzador de l'activitat

lúdica, i l'individu s'hi aferra amb fermesa, per convertir el joc en un temps i espai de contacte i intercanvi amb els altres.

Ara bé, i sembla un contrasentit, el fet d'aprofitar la pràctica lúdica per estar i ser amb els altres, no vol dir que sigui del seu grat desenvolupar situacions de joc des d'una perspectiva cooperativa, tal i com ho posa de manifest el percentatge del 8% referit a la totalitat de pràctiques del catàleg de jocs localitzats al Perú que es decanten per aquest tipus d'estructura.

Enfront d'una pràctica cooperativa, el jugar contra els altres s'erigeix amb solidesa com a la manifestació lúdica escollida pels jugadors, doncs és present en gairebé 9 de cada 10 jocs del catàleg.

Al mateix temps, és precís indicar que el jugador en el desafiament i competició lúdica, s'inclina per aquelles pràctiques en les quals s'enfronta en solitari a la resta de jugadors. En 7 jocs de cada 10 del catàleg, el jugador li agrada mostrar i mesurar el seu nivell de destresa, habilitat, enginy, o fins i tot d'atzar, sense confiar en ningú més que amb sí mateix.

Sembla com si el joc es constituís com un banc de proves, un assaig que permet inspeccionar el grau de competència necessària per pugnar no ja amb un medi físic hostil i difícil, que també, sinó per bregar en el dia a dia, per refermar-se com a individu davant la resta de persones que conformen el seu entorn social.

En els jocs localitzats al Perú, lluny s'està del paradigma esportiu modern en el qual abunden les situacions de col·laboració i oposició. La pràctica sociomotora lúdica que permet jugar contra altres, mantenint la presència de companys de joc que ajuden i cooperen en l'acció lúdica, és present en 2 de cada 10 del catàleg. Desconfiant-se en els altres? Necessitat de refermar la confiança en un mateix al marge dels altres?

Un cop analitzada la relació entre la totalitat de pràctiques psicomotores i sociomotores, i esmicolat amb més detall com es mostren aquestes darreres,



entre les que tenen una estructura cooperativa o competitiva, i en última instància com les competitives es concentren ja sigui en les de caràcter individual o de col·laboració-oposició, fora interessant interrogar-se sobre el volum de pràctiques en les quals opta el jugador per desenvolupar-les sense o amb companys.

Així, si s'analitza la importància de les pràctiques que es realitzen sense companys (psicomotors 3% + sociomotors individuals 71%), representen gairebé  $\frac{3}{4}$  parts del total, envers les que es fan amb companys, les quals representen un 26% del total de pràctiques lúdiques (sociomotors cooperatius 8% + sociomotors de col·laboració i oposició 18%).

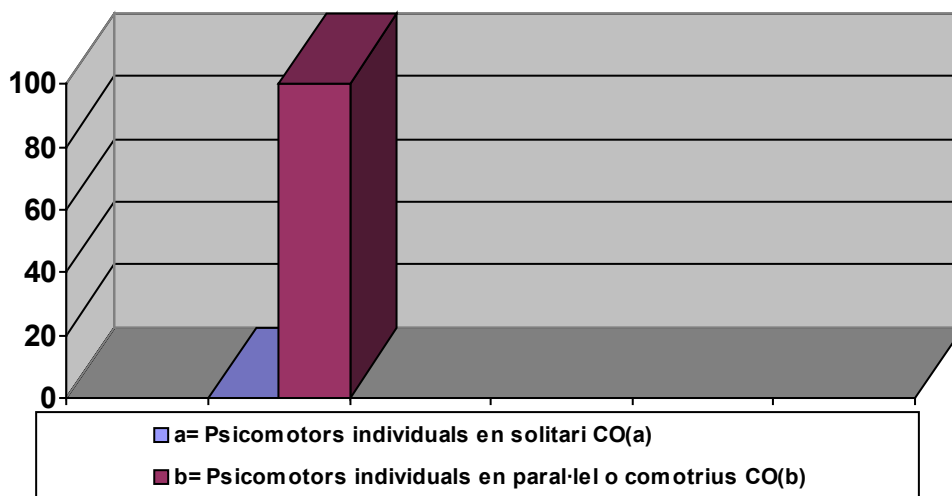
Per tant, es confirma que el jugador no li agrada jugar en solitari, vol compartir els seus jocs amb altres, però aquest temps i espai de joc es configura com una manifestació en la qual el jugador opta de manera contundent per jugar sense companys, consolidant bàsicament el jugar "contra els altres".

Un cop perfilades unes primeres interpretacions generals entorn com operen les relacions lúdiques entre els jugadors entre ells, a continuació s'analitzen les diverses categories amb les quals ha estat contemplada aquesta interrelació.

#### a.1.) Pràctiques psicomotors individuals:

Pel que fa a les pràctiques psicomotors individuals, les dades descriptives del catàleg indiquen que la pràctica comotriu és l'única variable existent, tal i com ho mostra el gràfic següent:

**GRÀFIC 161. PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Les pràctiques de caràcter solitari no apareixen en el catàleg. Només hi ha presència de pràctiques comotrius, amb la qual cosa, altre cop toca posar en evidència com en el catàleg peruà s'hi dóna un rebuig envers jugar sense la presència d'altres jugadors.

Malgrat ja ha estat indicada la minsa importància d'aquest tipus de pràctica, és convenient continuar amb la seva anàlisi. Convé destacar que quan un jugador es decideix a realitzar una pràctica comotriu, no precisa recolzar-se amb el material com a element de suport a la seva acció.

Si es relaciona la pràctica psicomotora individual amb un altre element, com és el cas de l'espai, s'ha de tenir present que tampoc no es produeix cap mena d'incertesa.

Així doncs, es confirma que en la pràctica lúdica psicomotora individual, el jugador ho fa en un espai que no requereix d'uns límits espacials determinats i precisos, i alhora escull com a terreny de joc, un de pla i domesticat. Es podria interpretar indicant que la pràctica individual és contrària a la pràctica en terrenys accidentats o de caràcter natural. Respecte l'espai, el jugador es decanta cap allò més fàcil.

Al analitzar la interrelació amb el tercer element a considerar, el temps, les dades indiquen que, a l'igual que ha succeït amb l'espai, tampoc es produeix cap mena d'incertesa. Per tant, no hi ha manipulació de material, l'espai no destaca per la seva complexitat que obligaria al jugador a la necessitat de saber interpretar-lo i decodificar-lo, ni tampoc el factor temps causa la més mínima incertesa al jugador que escull posar fi al joc quan està cansat de jugar o senzillament decideix passar a una altra acció lúdica sense més.

Per tant, i a manera de síntesi, el panorama lúdic en la pràctica psicomotriu individual dels jocs registrats a Perú no presenta cap tret d'incertesa, fent innecessari mostrar-ho mitjançant els corresponents gràfics.

#### a.2.) Pràctiques sociomotores individuals:

La interpretació de les dades descriptives respecte a les pràctiques sociomotores individuals adquireix una significativa importància, donat el bast volum d'aquestes dins del conjunt de manifestacions lúdiques en el catàleg peruà (71% del total de pràctiques) .

En primer lloc, atenent a la relació competitiva que estableix el jugador envers la resta d'adversaris o opositors, mereix un esforç aturar-s'hi per tal de saber en quina mesura intervenen les diferents variables amb les quals es posa aquesta de manifest.

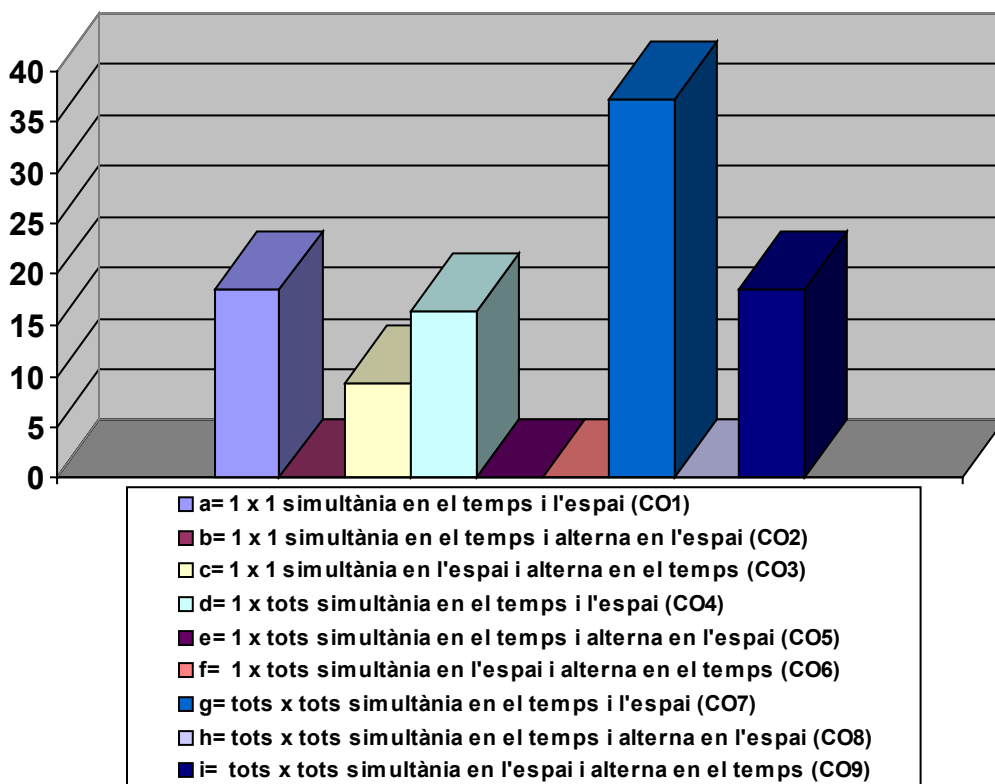
Si es considera el volum de pràctiques segons s'agrupin les variables en jocs de  $1 \times 1$ ;  $1 \times tots$ ; o bé de  $tots \times tots$ ; destaquen amb escreix aquelles que signifiquen jugar  $tots \times tots$ , les quals representen més de la meitat del total (56%). A continuació hi figuren els jocs de  $1 \times 1$ ; amb un gruix d'un 28% del total, essent les pràctiques de  $1 \times tots$ , l'opció menys escollida pels jugadors (16% del total).

Al tenir present de quina manera es desenvolupa la pràctica lúdica, destaquen amb escreix aquelles pràctiques que s'engloben dins de la

*simultàniat d'acció en el temps i l'espai (72%)*, les quals són presents 2,5 vegades més que aquelles altres que es realitzen amb *simultàniat d'acció en el l'espai però alternant el temps (28%)*. Alhora es deixa constància que no hi ha jocs catalogats que es desenvolupin a través d'una acció *simultània en el temps i alternant l'espai*.

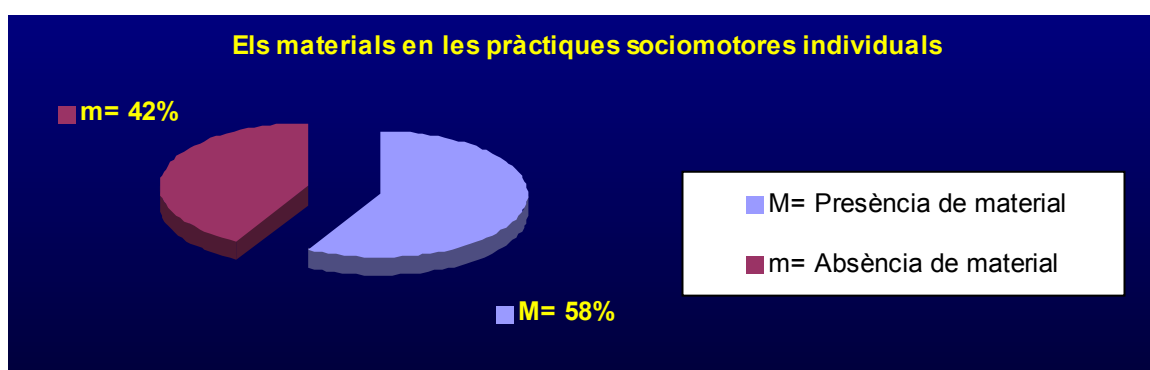
Si no es fan agrupacions i es considera de manera independentment cadascuna de les 9 possibles variables, n'hi ha 4 que no tenen cap mena de representativitat. De la resta, destaquen en primer lloc, les accions de *tots x tots simultània en el temps i l'espai*. A continuació, i en igualtat d'importància, les de *tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps*, i les de *1 x 1 simultània en el temps i l'espai*, apareixent en tercera posició, aquelles que es produeixen en accions de *1 x tots simultània en el temps i l'espai*. El proper gràfic mostra les dades en les quals es fonamenta aquesta anàlisi.

**GRÀFIC 162. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Un cop considerades les variables que descriuen la pràctica sociomotora, la interpretació avança mostrant de quina manera els protagonistes del joc entren en interacció amb la resta dels elements que són presents en la lògica interna, essent el material, el primer element a considerar.

### **GRÀFIC 163.      PRESÈNCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**

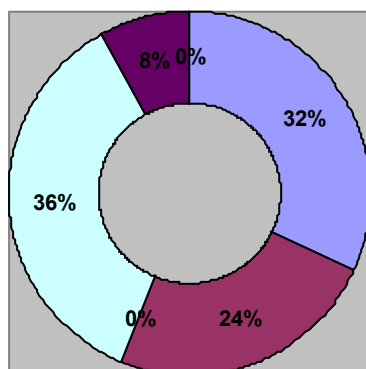


De les dades es desprèn que si bé en el cas de les pràctiques psicomotores individuals, el material era inexistent, pel que fa a les pràctiques sociomotores individuals, els materials són emprats en gairebé 3 de cada 5 jocs.

Potser de la mateixa manera que s'ha considerat en el moment d'interpretar altres catàlegs de jocs, més que remarcar la presència, sigui més significatiu subratllar-ne l'absència. Hi ha un gruix important de jocs (42%), en els quals es pot prescindir de materials, és a dir, l'oposició es desenvolupa malgrat no hi hagin materials com elements que faciliten, permeten o donen sentit a aquesta oposició lúdica.

Això no obstant, interessa fixar-se de quina manera es fa palesa aquesta presència d'estris o objectes en el joc. El proper gràfic en facilita l'anàlisi.

### GRÀFIC164. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

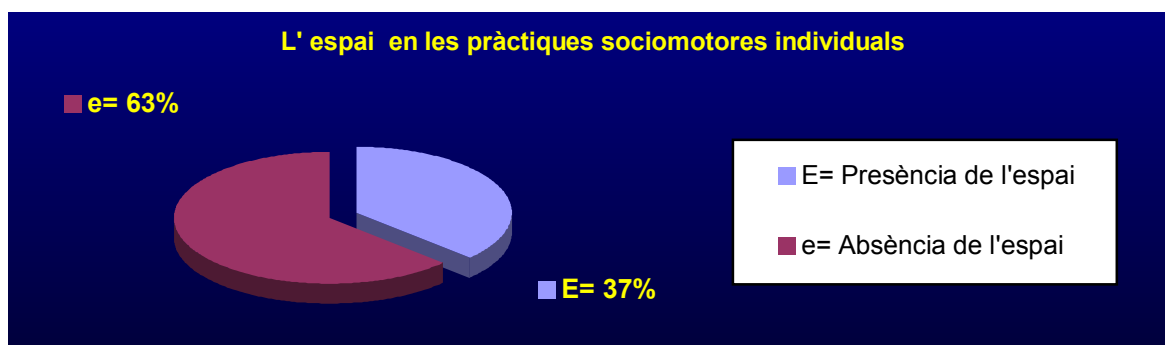
Les dades permeten indicar que els jugadors opten en gairebé 3 de cada 5 jocs que empen material (56% del total), fer-ho utilitzant-ne un en exclusiva, enfront del 44% del total de jocs amb material, en els quals se'n fa servir més d'un.

Les diferències encara es disparen més, segons es consideri una utilització individual del material (68%), d'aquelles pràctiques amb estris que es decanten per socialitzar-lo col·lectivament (32%). Per tant l'ús individual acapara 2/3 de les praxis en les quals s'empra material.

És d'assenyalar la nul·la presència de manifestacions lúdiques peruanes en les quals es combinin alhora ambdues formes d'utilització.

Un cop revisat l'ús del material per part dels protagonistes dels jocs, pertoca conèixer a fons quina és la relació que s'estableix entre els jugadors en una situació de pràctica sociomotora individual respecte l'ús de l'espai.

**GRÀFIC 165. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



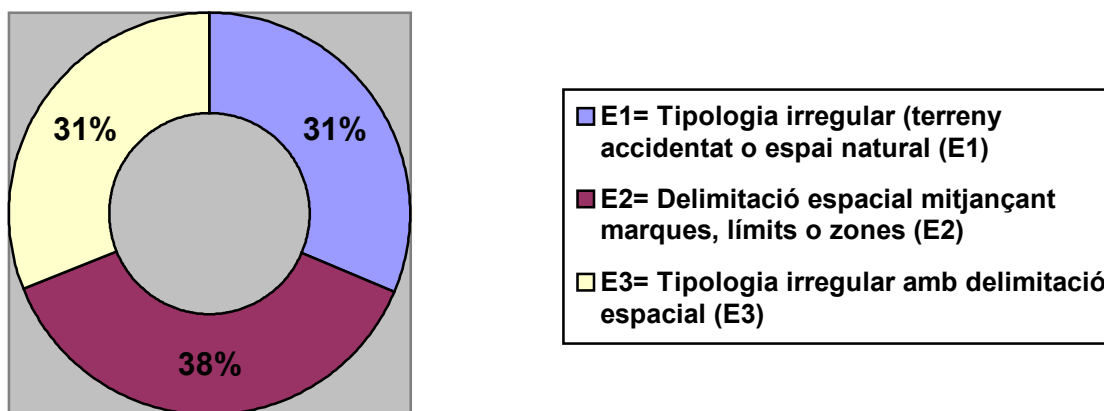
L'anàlisi d'aquest gràfic permet afirmar que gairebé 2 de cada 5 jocs sociomotors individuals presenten incertesa espacial. Per tant si es té en compte que en el cas dels jocs psicomotors individuals, la incertesa espacial era inexistente, pel que fa a la pràctica sociomotora individual, aquesta ja hi és present, si bé no d'una manera notable.

Si es tenen en consideració les tres variables amb les quals es posa de manifest aquesta incertesa, crida l'atenció que el volum de pràctiques queda repartida de manera força homogènia en cadascuna, sobresortint la que fa referència a la delimitació espacial.

Convé també remarcar la importància que adquireixen els jocs realitzats en terrenys amb tipologia irregular, es tingui en compte o no, a més a més, la conveniència per part dels jugadors de delimitar-los espacialment.

El proper gràfic mostra com es distribueixen la totalitat de jocs amb incertesa espacial en cadascuna de les tres variables contemplades.

**GRÀFIC 166. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



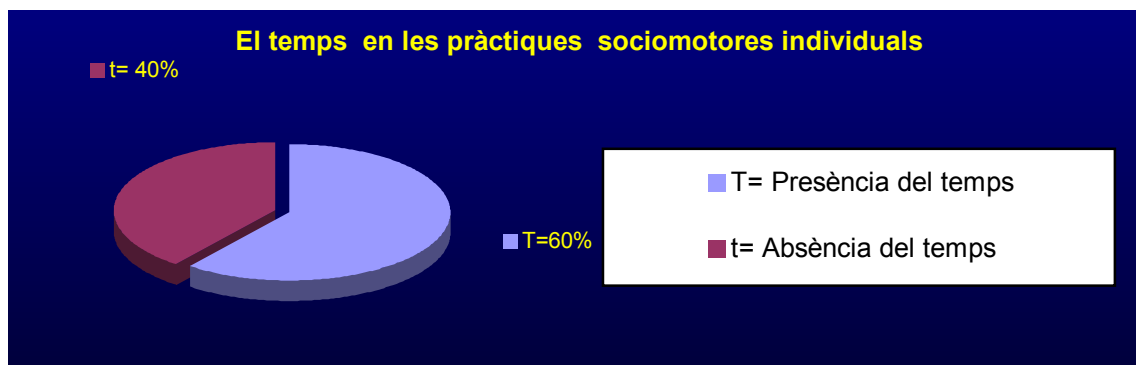
Pel que fa a l'element temps, s'ha de mencionar l'extraordinària importància que adquireix en les pràctiques sociomotores individuals la incertesa temporal, la qual fa acte de presència en 3 de cada 5 jocs.

A diferència d'altres catàlegs (Marroc, Catalunya) en els quals els percentatges d'incertesa espacial i temporal són força similars, en el cas dels jocs localitzats al Perú, hi ha un desnivell força acusat amb la incertesa espacial, doncs mentre la incertesa temporal és d'un 60% del total de pràctiques, la incertesa espacial, tal i com s'acaba d'assenyalar representa un 37% del total de pràctiques.

El proper gràfic mostra aquesta destacable presència de l'element temporal en les pràctiques sociomotores individuals.

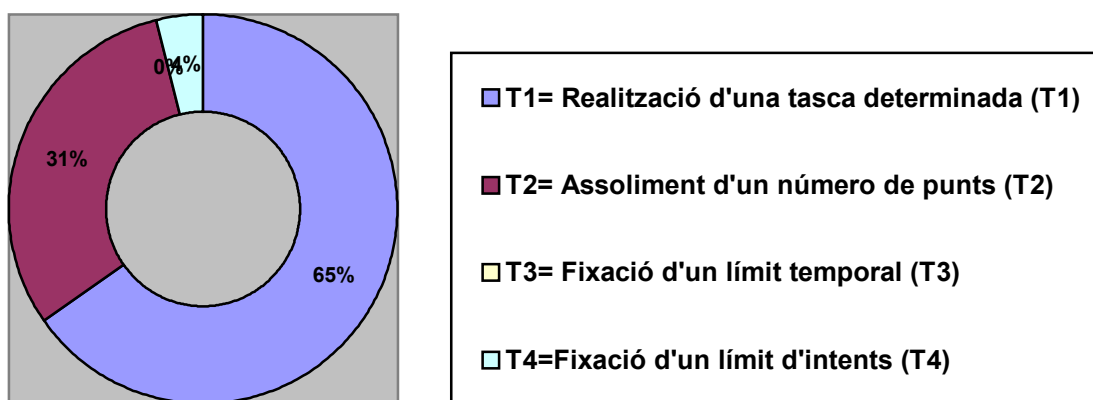


**GRÀFIC 167.      PRESÈNCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN  
LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



De quina manera però actua aquesta incertesa temporal?

**GRÀFIC 168.      VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA  
INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES  
SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Quan el jugador s'enfronta amb la incertesa provocada pel temps, mai ho fa angoixat per la fixació d'un límit temporal. Es pot afirmar que es juga sense donar cap mena d'importància al temps que transcorre mentre s'executa l'acció lúdica. També és força irrellevant els nombre de jocs que finalitzen després d'aconseguir esgotar un determinat número d'intents (4% del total de pràctiques que presenten incertesa temporal).

Les dues variables que condicionen la fi del joc en les pràctiques lúdiques sociomotores individuals són, per ordre d'importància, aconseguir o no la realització d'una tasca determinada i arribar a assolir un determinat número de punts. L'execució d'una tasca està present en 2/3 del total de jocs que manifesten incertesa temporal, mentre que, l'assoliment d'una puntuació específica, afecta a menys del terç restant.

Per tant, es pot afirmar que la limitació temporal no és vital per al desenvolupament de l'acció lúdica, de la mateixa manera que pràcticament no es dóna la regulació del joc mitjançant un límit d'intents. Més aviat, el joc veu la seva fi, sobretot perquè qui fa primer determinada destresa o habilitat, es proclama vencedor de la contesa. En altres casos, és perquè qui assoleix abans un determinat número de punts s'emporta la glòria del triomf.

A manera de síntesi, fer esment que les pràctiques sociomotores individuals tenen una colossal presència en les manifestacions lúdiques del catàleg peruà. Entre les variables més esteses amb les quals es contempla la interacció entre jugadors hi figura la de *tots x tots*. Aquests actuen de manera *simultània en l'espai i el temps*, o sigui que juguen tots plegats en un espai compartit, sense alternar les accions.

En gairebé 3 de cada 5 jocs hi ha manipulació de materials, destacant la utilització d'un únic material, el qual és manipulat sobretot de manera individual. En el cas dels jocs localitzats al Perú no es pot asseverar que l'ús d'estrís contribueixin en sobremanera a la socialització. El model imperant és el d'emprar cadascú un únic material.

També com succeeix amb els jocs localitzats al Marroc, pel que fa als peruans és característic que es tracti de materials que són presents en el medi o entorn proper dels jugadors.

La incertesa espacial es manifesta gairebé en 2 de cada 5 jocs del catàleg, repartint-se equitativament entre les variables, si de cas sobresurt una mica la referida a la delimitació espacial.

Pel que fa a la incertesa temporal, hi és força present (3 de cada 5 jocs del catàleg), trencant-se doncs l'equilibri de percentatges entre la incertesa espacial i la temporal, tal i com es produeix, per exemple, en el cas dels catàlegs de Catalunya o Marroc. En 2/3 parts del total dels jocs que manifesten incertesa temporal, aquesta ve determinada per la realització d'una tasca determinada.

Si es fa menció de les pràctiques lúdiques que es realitzen sense companys (74% del total del catàleg), és a dir tant les psicomotores individuals com les sociomotores individuals, s'ha de precisar que ambdues tipologies presenten divergències considerables:

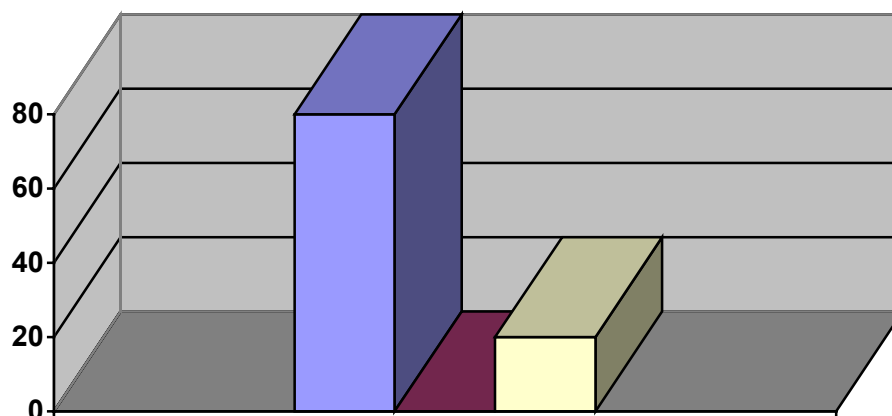
- Els jugadors quan juguen sols ho fan sempre sense material, mentre que aquest hi és present en gairebé 3 de cada 5 jocs quan ho fan jugant de manera individual contra altres jugadors.
- La incertesa espacial no és molt remarcable (0% en solitari, i 37% contra els altres).
- La incertesa temporal és nul·la en els jocs psicomotors individuals, mentre que es manifesta amb claredat en els jocs contra els altres, doncs hi fa acte de presència en 3 de cada 5 jocs. En 2/3 parts d'aquests 3 jocs mencionats, la incertesa es produeix pel fet d'haver d'executar alguna tasca determinada.

a.3.) Pràctiques sociomotores cooperatives:

La pràctica sociomotora cooperativa ocupa el tercer lloc en importància pel que fa a la interacció entre els jugadors, és a dir, el 8% del total del catàleg de jocs localitzats al Perú, a l'igual que succeeix amb el catàleg del Marroc. Quina és però, la importància de cadascuna de les variables?, com actuen entre ells els jugadors?

En 4 de cada 5 pràctiques lúdiques cooperatives, els jugadors han de mostrar la seva competència executant una mateixa acció. En cap cas, els participants han d'executar més d'una acció. Per tant, en 1 de cada 5 jocs, la cooperació és menys sòlida, doncs mentre un o diversos jugadors realitzen una acció, un altre o altres en porten a terme altres, de manera que les diverses accions es complementen i encadenen sense però, fer necessari que tothom participi per igual. El proper gràfic permet mostrar les dades d'aquesta anàlisi.

**GRÀFIC169. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



- a= La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció (C10)
- b= La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció (C20)
- c= La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents (C30)

Com són però, les relacions que estableixen els protagonistes del joc amb la resta d'elements? En primer lloc, es farà referència als materials.

Com indiquen les dades, no hi ha utilització de materials en les pràctiques sociomotores cooperatives.

Es manté la sospita que el fet de compartir un mateix objectiu entre tots els jugadors, fa més innecessària la manipulació de materials. En el cas dels jocs localitzats al Perú però, també hi ha absència de materials en les pràctiques psicomotores individuals, i s'ha constatat que pel que fa a les pràctiques sociomotores individuals, on gairebé el material és present en cada 3 de cada 5 jocs d'aquesta categoria, com abunda la utilització d'un únic material i la seva manipulació de manera individual.

Sembla doncs que el material no és un element molt present en la lúdica peruana.

De la mateixa manera, si es considera un altre element, l'espai de pràctica, és constata també que no hi ha cap mena d'incertesa, amb la qual cosa pren més força la sospita que en els jocs de caire cooperatiu, la utilització de l'espai no és un condicionant rellevant, a l'igual que succeeix en el catàleg de jocs localitzats al Marroc o en el de Catalunya .

Amb l'element temps es reitera una mateixa particularitat, l'absència de jocs que manifestin incertesa en el temps.

L'absència d'incertesa pel que fa al material, l'espai i el temps, en les pràctiques sociomotores cooperatives, tal i com s'ha argumentat anteriorment al referir-se als jocs psicomotors individuals, fa que es desestimi la inclusió dels habituals gràfics amb els quals es reflecteixen les dades en aquest capítol.

En la síntesi de les pràctiques sociomotores cooperatives s'ha de mencionar que dins del conjunt global de jocs del catàleg, aquestes no arriben a representar ni tant sols 1 de cada 10 jocs del catàleg. Alhora és de subratllar que els jugadors s'interrelacionen entre ells de manera lúdica sense necessitat de materials, i al marge dels elements espai i temps, que no condicionen per a res les seves accions cooperatives.

Un cop considerada aquesta categoria, es passa a comentar la quarta i darrera tipologia d'interacció entre els jugadors.

#### a.4.) Pràctiques de col·laboració i oposició:

Les pràctiques que presenten una estructura de col·laboració i oposició són presents en un 18% dels jocs del catàleg, malgrat figurar en segona posició en quan a volum dins del conjunt d'accions lúdiques peruanes recollides en el catàleg, s'ha de recalcar que no es tracta d'un percentatge massa elevat, doncs no arriba a representar ni a 1 de cada 5 jocs del catàleg.

Si s'analitza en primer lloc, quina és la manera d'actuar els protagonistes entre ells, de les 12 variants establertes en el model COMET, només apareixen adscripcions de pràctiques lúdiques en 3 de les variables.

De les dades es desprèn que la que destaca amb escreix per damunt de les altres és la de *1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai*, la qual representa un 82% del total de jocs que presenten una estructura de col·laboració i oposició, és a dir més de 4 de cada 5 jocs.

Per tant, quan sorgeix un joc competitiu entre jugadors, es decanten per jugar *tots x tots* quan es tracta d'una pràctica sociomotora individual, i per jugar *1 equip x 1 equip* quan és sociomotora de col·laboració i oposició.

Sembla que optin per establir unes relacions força simètriques, en les quals els jugadors tinguin d'entrada unes mateixes oportunitats. En el cas que ara ocupa, els jugadors elegeixen competir d'una manera força equilibrada, un equip contra un altre.

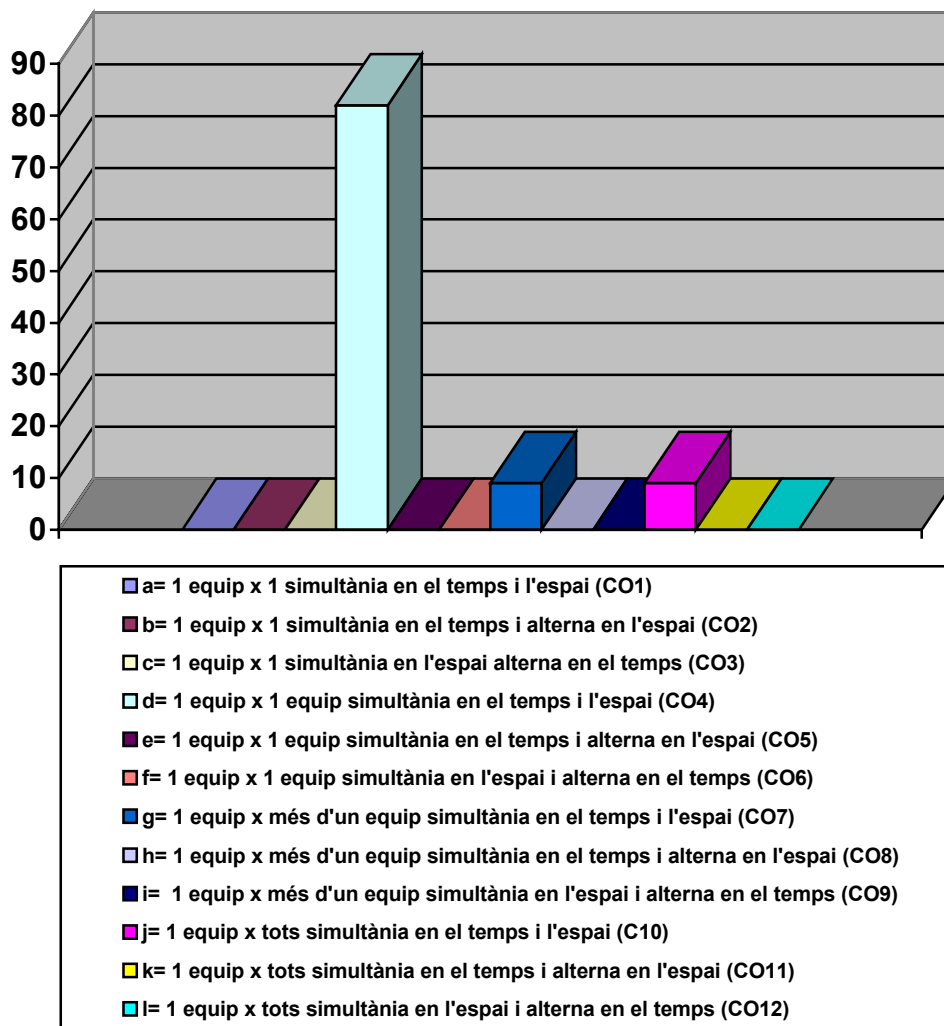
En segon lloc, i empatades pel que fa als percentatges, amb un 8% cadascuna, apareixen les estructures de *1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai*, i la de *1 equip x tots simultània en el temps i l'espai*.

Per tant, es subratlla que les manifestacions lúdiques opten sobretot, per ésser jugades per un equip que s'oposa a l'acció d'un altre equip, i en menor grau, per la d'un equip que mesura les seves forces davant de més d'un equip o bé de tota la resta de jugadors.

Un altre tret que mereix destacar-se és el fet que els jugadors escullen exclusivament jugar de manera *simultània en el temps i l'espai*. Els hi agrada jugar tots alhora compartint un mateix espai, en el qual les accions de comunicació i contracomunicació dels equips se succeeixen sense treva. Per tant, insistir que en cap cas elegeixen jugar alhora alternant l'espai, ni tampoc en un mateix espai alternant el temps de joc, primers uns, després els altres.

El proper gràfic mostra la importància que adquireix una de les variables i s'observa aquesta condensació en només tres de les variables, tal i com s'ha acabat de fer-ne esment.

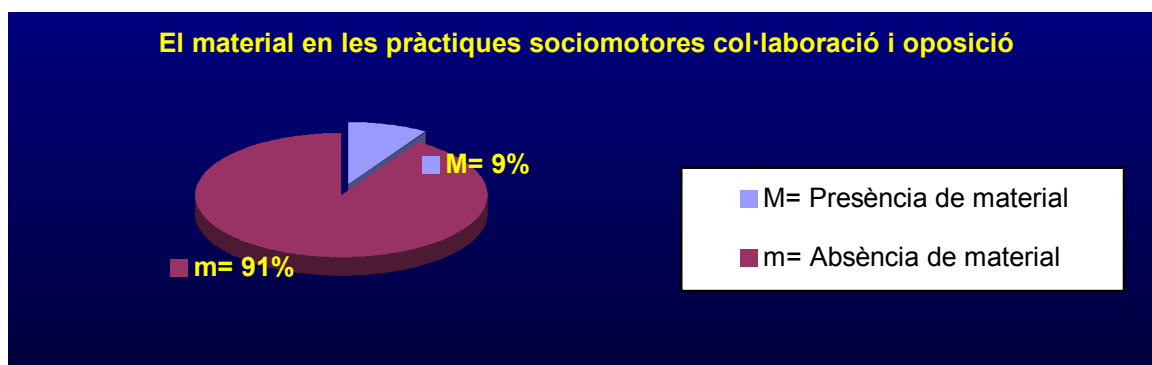
**GRÀFIC 170. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Al referir-se al material, sobta constatar que només 1 de cada 10 pràctiques de col·laboració i oposició, requereixen de materials per desenvolupar la praxis lúdica. El desafiament entre dos equips s'executa sense recórrer a objectes de joc, la qual cosa avui dia és força impensable doncs es fa difícil seleccionar pràctiques en situació de competició entre dos equips en les quals els jugadors no manipulin cap tipus de material.

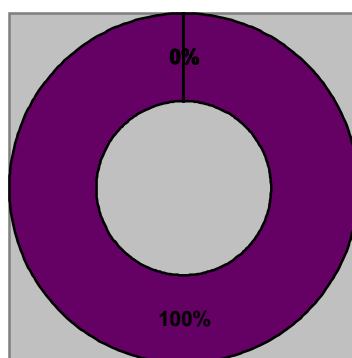


### GRÀFIC 171. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.



Quan s'empra material però, quants se'n fan servir en una mateixa pràctica?, quants jugadors els manipulen? El gràfic indica la resposta. Els jugadors opten per emprar més d'un material i que aquest sigui d'ús col·lectiu.

### GRÀFIC 172. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.



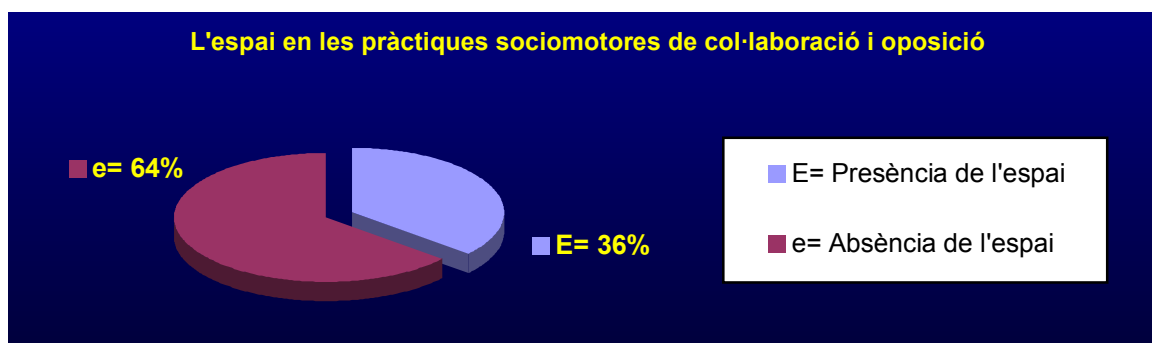
- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

Es desprèn que el material pel que fa els jocs de col·laboració i oposició no és un element transcendental en la lúdica peruana que conforma d'aquest catàleg.

Si es prossegueix amb el procés d'interpretar les dades obtingudes, arriba el torn d'examinar un altre element, que no és altre que l'espai.

Aquest és causa d'incertesa en una mica més de 1/3 del total de pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, com ho demostra aquest gràfic.

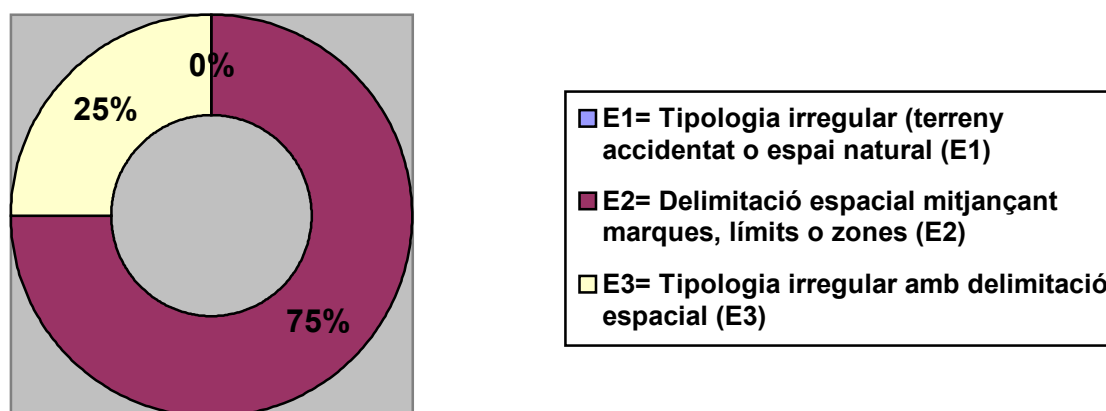
**GRÀFIC 173.      PRESÈNCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN  
LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I  
OPOSICIÓ.**



De fet, el percentatge del 36%, és pràcticament el mateix que l'obtingut en les pràctiques sociomotores individuals (37%). Per tant, aquest fet permet afirmar que en situacions de competició o desafiament entre jugadors, ja sigui amb col·laboració o sense, la incertesa espacial es manifesta amb un mateix volum d'intensitat.

Per contra, si que s'observen diferències prou significatives en la manera com es reparteixen entre les tres possibles variables, tal i com ho posa de relleu el proper gràfic.

**GRÀFIC 174. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

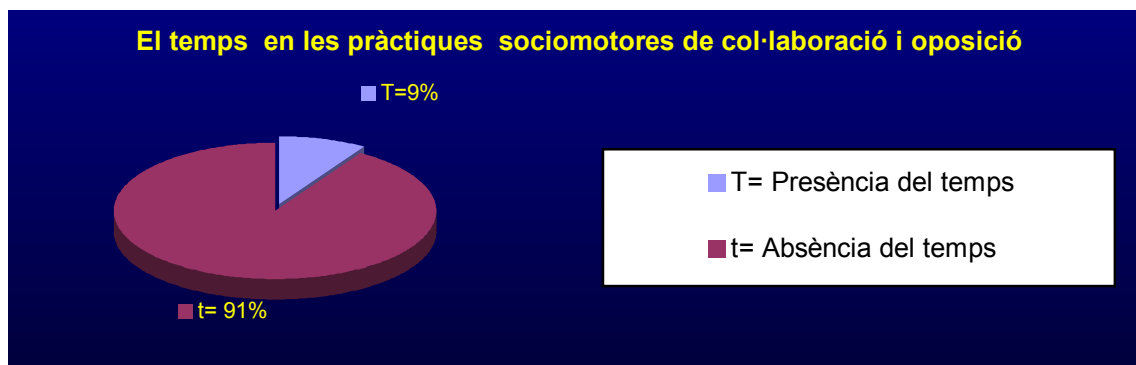


En primer lloc és de ressaltar la inexistència de pràctiques en les quals l'espai de joc tingui una tipologia irregular de manera exclusiva. Només en 1 de cada 4 pràctiques, els jugadors competeixen en un terreny accidentat o en un espai natural, que ha estat a més a més, delimitat espacialment. La característica fonamental pel volum de pràctiques lúdiques que representa, 3 de cada 4 jocs en els quals es posa de manifest la incertesa espacial, és la delimitació del terreny de joc com a forma de regular i ordenar l'acció competitiva entre equips.

De l'últim element a considerar, el temps, és remarcable que el volum de pràctiques amb incertesa és poc rellevant, perquè en primer lloc està molt menys present que la incertesa espacial. Tal i com s'acaba de constatar aquesta afecta a un 36% de les pràctiques, mentre que en el cas del temps, la incertesa no arriba ni a 1 de cada 10 pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició.

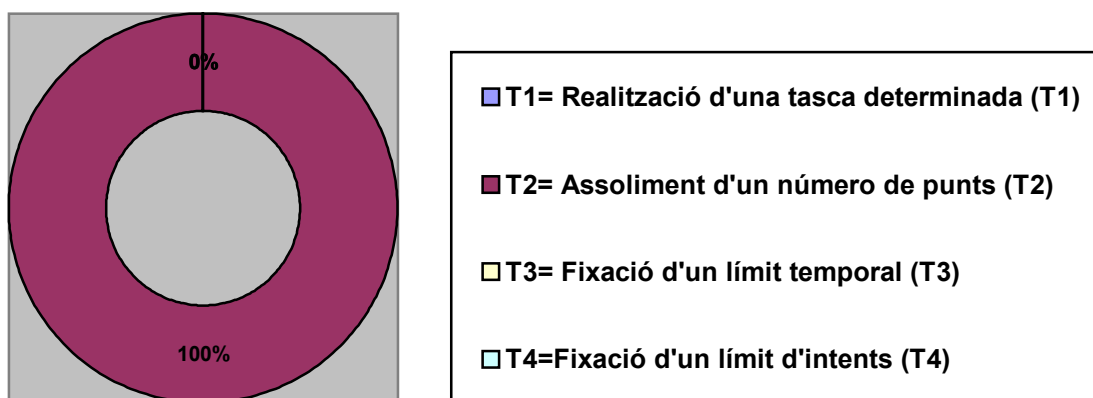
Un altre indicador que senyala la feblesa de la incertesa temporal, és possible extreure'l de comparar els percentatges d'incertesa temporal entre els jocs que presenten una estructura sociomotora individual (60%) i els que són de col·laboració i oposició (9%).

**GRÀFIC 175. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Sigui com sigui però, com són les característiques d'aquesta incertesa?

**GRÀFIC 176. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



La incertesa només està present en aquells casos en els quals els jugadors regulen la fi de la seva competició lúdica a través de l'assoliment d'un determinat número de punts.

Un cop examinats els diversos elements i la interrelació binària que guarden entre ells, una síntesi que copsi el significat i importància de la pràctica sociomotora de col·laboració i oposició, ha de tenir en compte que aquesta està implícita en 2 de cada 10 jocs del catàleg peruà.

Amb excel·lència destaca com a manera de materialitzar les accions d'enfrontament entre jugadors, la formació de dos equips que juguen alhora compartint un mateix espai de joc, sense precisar gairebé els materials per portar a terme els desafiaments, mentre en canvi, si que necessiten acotar i delimitar el terreny de joc, important-los-hi alhora ben poc com posar fi al joc escollit.

Si els comentaris fan referència als jocs practicats amb companys, és a dir, els que abasten alhora els sociomotors cooperatius i els sociomotors de col·laboració i oposició (1 de cada 4 jocs del catàleg), les diferències són tant notables que no és possible formular una anàlisi unitària, doncs les pràctiques cooperatives no empen material, ni tampoc les incerteses espacial i temporal hi són presents.

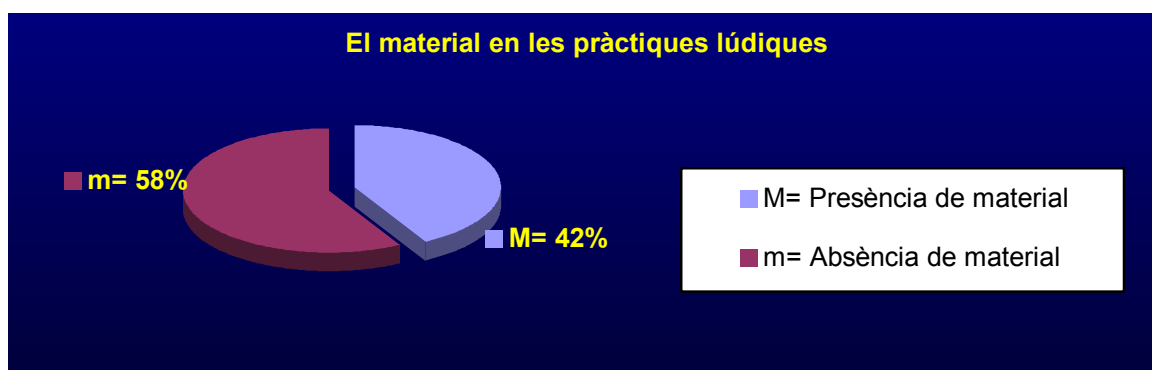
Per tant, un cop estudiat el conjunt de dades que permeten copsar la manera amb la qual els jugadors estableixen les seves relacions entre ells i amb els altres elements, a continuació es passa a dilucidar que succeeix amb la resta dels elements.

En primer lloc, avançant com és habitual en l'ordre d'exposició de cada element, es mostren les anàlisis referides al material, per continuar després amb l'espai i finalitzar amb les que recullen els aspectes relacionats amb el temps.

**b) El material:**

Al referir-se als materials o estris de joc, en primer lloc és oportú indicar que aquests són presents en 2 de cada 5 jocs del catàleg de jocs localitzats al Perú. La seva presència no es pot qualificar d'important i posa en evidència que un volum considerable de pràctiques lúdiques es realitzen prescindint de la seva utilització, la qual cosa confirma que no és un element imprescindible per a què es produeixi l'activitat lúdica.

**GRÀFIC 177. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



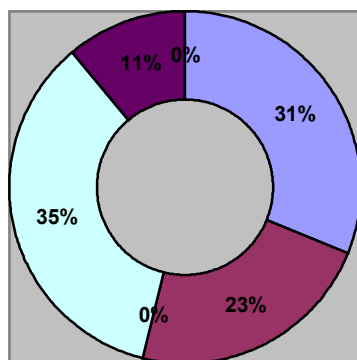
Quan en el transcurs de l'acció lúdica es fan servir materials, se'n utilitzen un o més, aquests són emprats individualment o bé de manera col·lectiva?

Hi ha en el conjunt de pràctiques amb material, un equilibri entre aquelles que els jugadors utilitzen un únic material, les quals constitueixen un 54% del total, i les que empen més d'un material, que en són la resta.

En quan a l'ús individual o col·lectiu, el catàleg peruà es decanta per la manipulació individual, la qual és present en 2/3 del total de jocs que impliquen fer servir objectes o estris. És remarcable també que en cap cas es dona la combinació d'ús individual i col·lectiu.

El proper gràfic permet visualitzar de quina manera opera l'ús del material en el catàleg de jocs localitzats al Perú, i d'aquí extreure les dades suara esmentades.

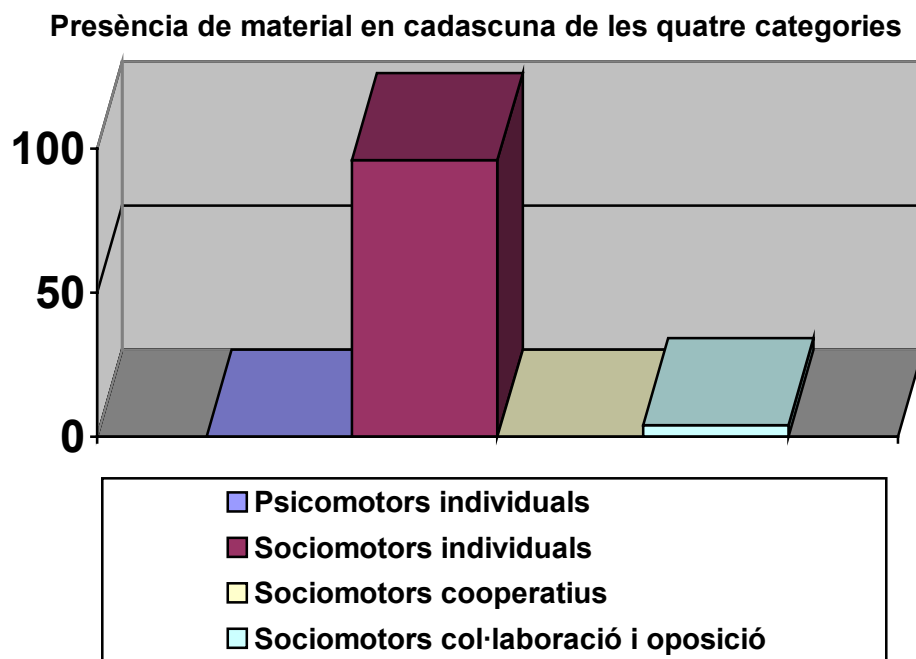
**GRÀFIC 178. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

En un altre nivell d'anàlisi, és indicat examinar com es distribueix la presència de materials en les pràctiques lúdiques, en funció de cadascuna de les quatre grans categories d'interrelació entre els jugadors, tal i com es mostra en el quadre que s'exposa a continuació.

**GRÀFIC 179. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN CADASCUNA DE LES QUATRE CATEGORIES AMB LES QUALS S'INTERRELACIONEN ELS JUGADORS.**



De forma aclaparadora, la presència de material es concretitza en les praxis sociomotores, i de manera específica en aquelles en els quals es juga sense companys (96% del total), és a dir, en les sociomotores individuals.

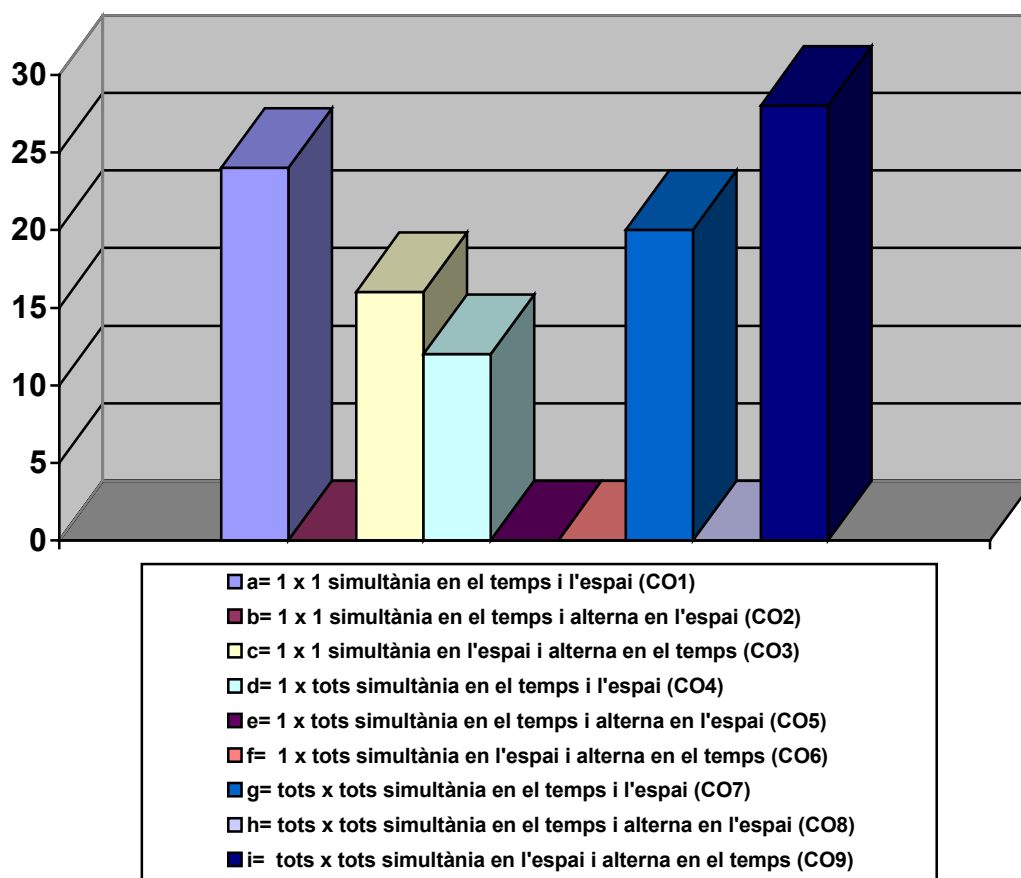
A continuació però, es passa a analitzar de manera més detallada, com opera l'ús de material en cadascuna de les variables elaborades per a cada categoria dels protagonistes del joc.

Pel que respecte a les pràctiques psicomotores individuals, hi ha absència total de materials. Com s'ha esmentat anteriorment la pràctica individual no va acompanyada de la manipulació de materials.



En canvi, a les pràctiques sociomotores individuals si que s'utilitzen materials, per la qual cosa val la pena detenir-se a ponderar la importància que adquireixen en cadascuna de les possibles variables, segons queda reflectit en el proper gràfic.

**GRÀFIC 180. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



A part de destacar que en 4 variables no hi ha presència de material, si s'agrupen segons el jugador estableixi una relació de *1 x 1*; de *1 x tots*; o bé de *tots x tots*; la major presència es concentra en el *tots x tots*, amb un 48 % del total, seguit del *1 x 1* que concentra el 40% del total, mentre la resta s'aglutina en el *1 x tots*.

Nul·la presència tenen aquelles pràctiques amb material que es podrien realitzar de manera simultània en el temps i alternant-se l'espai, mentre que el gruix més important de jocs amb material es porten a terme alhora i en un mateix espai (56% del total), concentrant-se la resta en aquelles pràctiques que són executades en un mateix espai de joc, mentre alternen el temps.

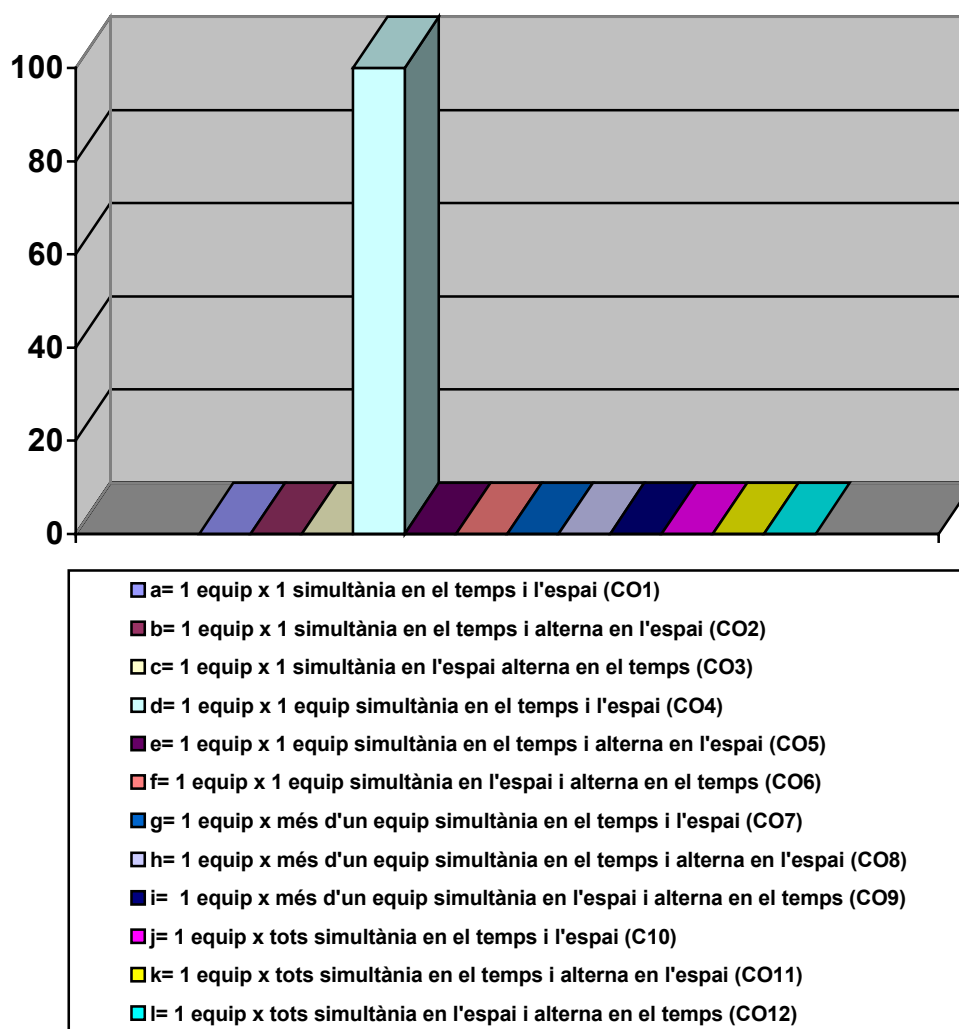
De la presència de material en les pràctiques sociomotores cooperatives, no hi ha massa a destacar, donat que el percentatge és nul a l'igual que succeeix amb les pràctiques psicomotores individuals.

Com s'ha interpretat en altres catàlegs, és possible argüir que els jugadors opten davant pràctiques de cooperació, per resoldre les seves accions sense manipular materials. O dit de manera contrària, en el moment que hi ha enfrontament entre els jugadors, és quan de manera més notòria adquireix importància la presència de materials.

En quan al paper que desenvolupa el material en les pràctiques de col·laboració i oposició, tampoc és massa rellevant, donat que només afecta a un 4% del total de jocs en els quals es manipulen materials.

Si hom considera però, les dotze possibles variables establertes per aprofundir en l'anàlisi, es subratlla que la totalitat es concentra en una única d'aquestes, la que enfronta *1 equip x 1 equip* de manera *simultània en el temps i l'espai*, tal i com es fa palès en el proper gràfic.

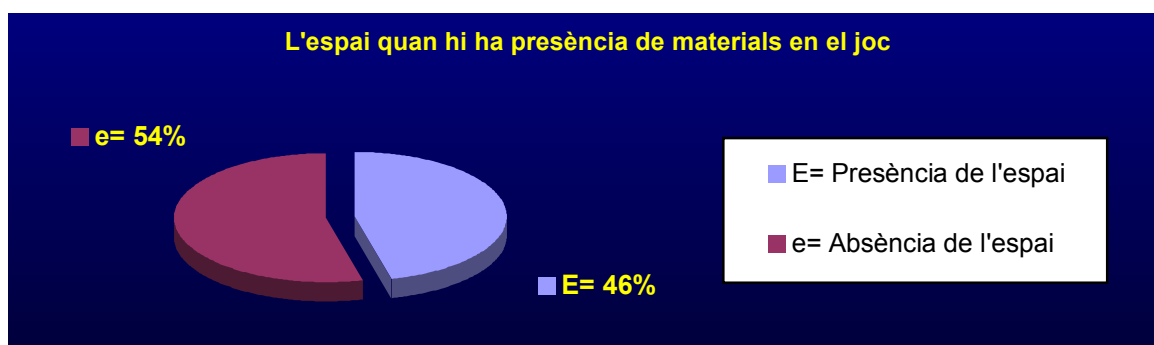
**GRÀFIC 181. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Un cop observat el gràfic, remarcar que no crida tant l'atenció el fet que el volum de pràctiques es concentri en pràctiques de *1 equip x 1 equip*, sinó l'escassa transcendència que adquireix la utilització de material en els jocs de col·laboració i oposició.

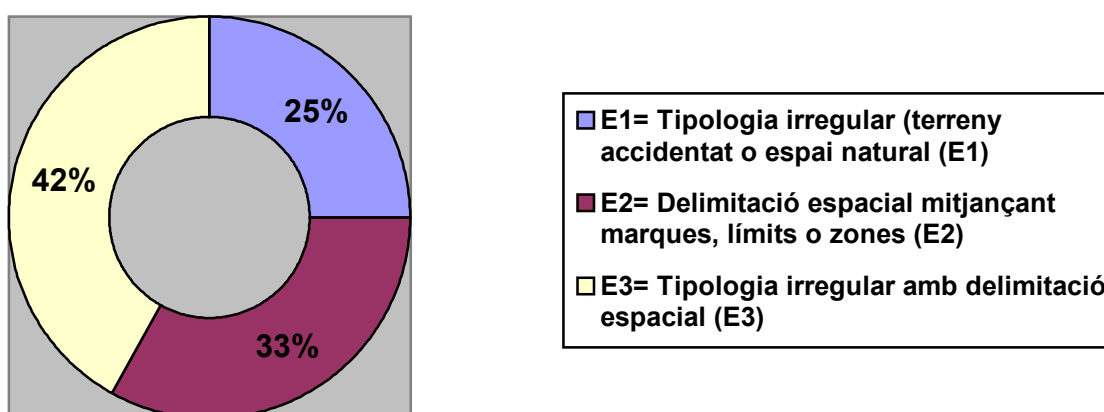
Un cop dilucidat el tipus i la intensitat d'interacció entre material i jugadors, es continua per esclarir que succeeix quan la presència de material actua en relació amb l'element espai.

**GRÀFIC 182. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT ESPAI.**



El gràfic mostra amb claredat que són menys de la meitat els jocs que requerint la utilització d'algun tipus de material, manifesten alguna tipus d'incertesa pel que fa a l'element espai. Com es concreta però, en cadascuna de les variables?

**GRÀFIC 183. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT ESPAI.**



Quan es manipulen materials i alhora hi ha incertesa en l'element espai, les pràctiques lúdiques són presents en els tres tipus de variables, i si bé unes

destaquen per damunt d'altres, tampoc hi ha diferències massa extremes. Per ordre d'importància, en primer lloc, apareixen els terrenys de tipologia irregular que requereixin alhora la seva delimitació espacial; en segon lloc, els espais marcats i acotats; i en tercer lloc, els terrenys naturals o accidentats.

Si és té en compte que succeeix amb l'element temps quan hi ha presència de material, els resultats són força diferents als que s'han manifestat al considerar l'element espai. Només cal considerar el següent gràfic per copsar la importància que obté la incertesa temporal.

#### GRÀFIC 184. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT TEMPS.



Malgrat la incertesa temporal no representi el doble de la espacial, si que és remarcable aquesta íntima relació entre, d'una banda, la utilització de material i, de l'altra, la incertesa provocada per la finalització del joc.

Per afinar amb més precisió és oportú conèixer com és aquesta presència, en quines variables s'hi produeix una major concentració.

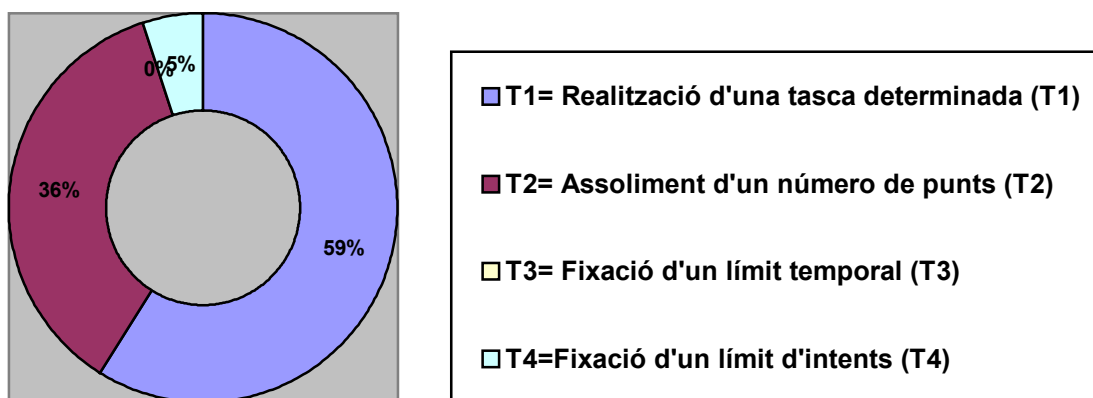
Al respecte assenyalar la nul·la presència de jocs en els quals es manipulen materials que arribin a la seva fi pel fet de determinar a priori llur durada. D'escassa rellevància es pot considerar el percentatge d'aquelles pràctiques lúdiques que s'interrompen un cop assolits diversos intents (5%).

Un percentatge més acusat es troba en els jocs que acaben pel fet d'obtenir una puntuació concreta. Aquesta variable afecta a gairebé 2 de cada 5 pràctiques en les quals s'empren materials, aglutinant-se la resta, i per tant constituint-se com a més important, en la variable que contempla l'acabament del joc quan un o més jugadors aconsegueixen realitzar una tasca determinada.

Per tant, malgrat sigui molt important en el catàleg de jocs peruans, pel volum de jocs que interrelacionen presència de material i incertesa temporal, pertoca indicar que el temps no és un regulador a priori de l'activitat lúdica, sinó que és aquesta la que s'autoregula a sí mateixa, optant per exemple, per la qualitat en la seva realització o bé per la rapidesa a l'hora d'executar-la.

El proper gràfic permet copsar el desigual repartiment de l'element temps entre les variables contemplades.

**GRÀFIC 185.      PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES  
VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT  
TEMPS.**



Després d'examinar de manera minuciosa el material respecte cadascun dels elements, fora interessant recollir de manera sintètica, els aspectes que sobresurten més d'aquesta anàlisi.

En primer lloc és important recordar que la presència de material en el catàleg peruà només es circumscriu a 2 de cada 5 jocs, donant-se un equilibri entre aquelles pràctiques que empren un únic material, i aquelles altres que en fan servir més d'un.

És destacable que en 2/3 del total de pràctiques amb material, aquest és manipulat de manera individual, per la qual cosa, es pot afirmar que compartir-los no és un costum estès entre les pràctiques lúdiques. Això es posa encara més en evidència si hom considera que tampoc es produeix la combinació d'ús individual i col·lectiu alhora.

Un altre indicador que reforça el fet de subratllar aquesta predilecció per l'ús individualitzat d'estris de joc, es troba en la inexistència de pràctiques cooperatives que emprin materials, i la seva escassa presència en les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició.

Si es té en compte que tampoc apareix la utilització de materials en les pràctiques psicomotores individuals, sembla que el paper a jugar pel material hagi d'ésser el d'element facilitador del desafiament individual contra altres jugadors, tal i com ho confirma que el 96% de les pràctiques amb material es condensin en els jocs sociomotors individuals, sobretot en aquelles que s'estableix una dinàmica entre els jugadors de *tots x tots*, o bé, de *1 x 1*. En ambdós casos s'escull una manipulació que comporta executar l'acció en un mateix espai i temps.

Al valorar la relació amb els altres dos elements restants, fora bo no oblidar que de tots aquells jocs en els quals es fa servir material, gairebé la meitat manifesten incertesa en l'espai i un 85% en el temps.

Pel que fa a l'espai, les tres variables amb les quals es contempla la seva incertesa obtenen uns percentatges força similars, destacant en primer lloc aquelles pràctiques que esdevenen en un escenari irregular al qual a més cal delimitar espacialment, les quals no arriben per volum més que a un 42% del total, seguides d'aquelles altres que comporten únicament una delimitació

espacial, les quals constitueixen 1/3 del total de pràctiques lúdiques portades a terme amb material.

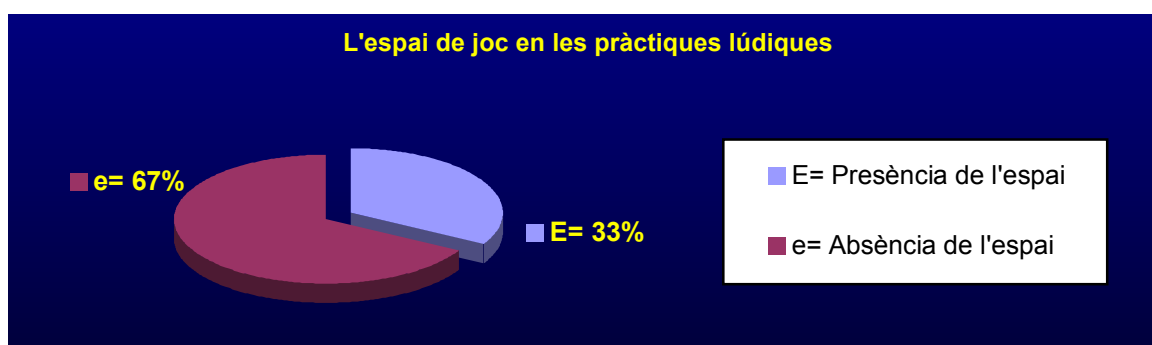
La incertesa temporal, que sembla constituir-se com un element indissociat a la utilització del material en aquest catàleg, es fonamenta sobretot en el fet d'haver de realitzar una tasca determinada, la qual cosa es manifesta en 3 de cada 5 dels jocs practicats amb material.

Fins ací, el resum de l'anàlisi del material. Pertoca a continuació submergir-se en les consideracions que s'extreuen arrel de dilucidar al voltant de la interrelació que estableix un altre element, l'espai, amb la resta dels components de la lògica interna.

**c) L'espai:**

L'espai de joc com a element d'incertesa només fa acte de presència en 1 de cada 3 pràctiques que conformen el catàleg, tal i com es mostra en el proper gràfic.

**GRÀFIC 186. PRESENCIA O ABSENCIA DE L'ESPAI EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



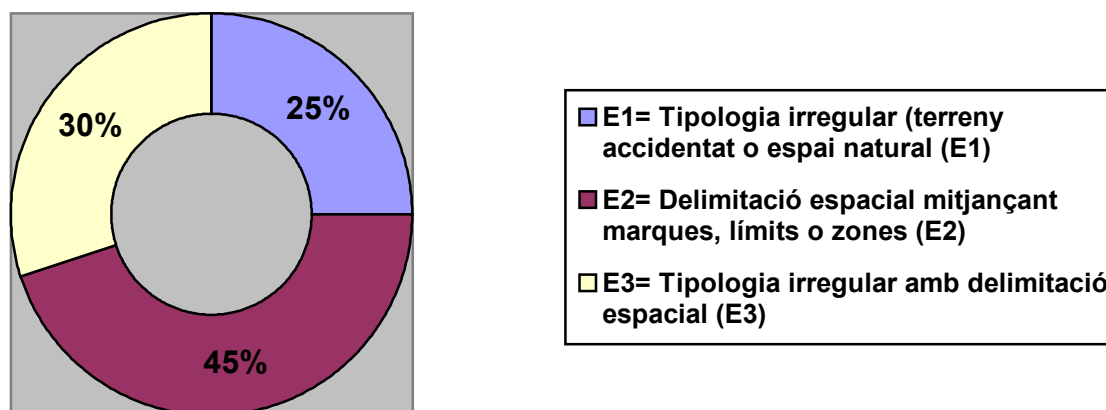


Com s'observa el percentatge és inferior a la incertesa a la qual es veuen sotmesos els practicants per la utilització de materials, que com s'acaba de fer-hi esment en l'apartat anterior, es concentrava en 2 de cada 5 jocs.

Per tant, fora bo destacar un bon ventall de jocs en els quals no hi ha cap mena d'incertesa provocada per l'element espai. Els jugadors opten per desenvolupar els seus jocs en terrenys plans, domesticats per l'home, que presenten una superfície regular i llisa, i en els quals no es fa necessari establir uns límits espacials precisos.

Interessa però, conèixer amb més profunditat quines característiques presenten aquells jocs en els quals sí hi ha incertesa espacial, per la qual cosa caldrà fixar-se en el proper gràfic que servirà per avançar en aquesta anàlisi.

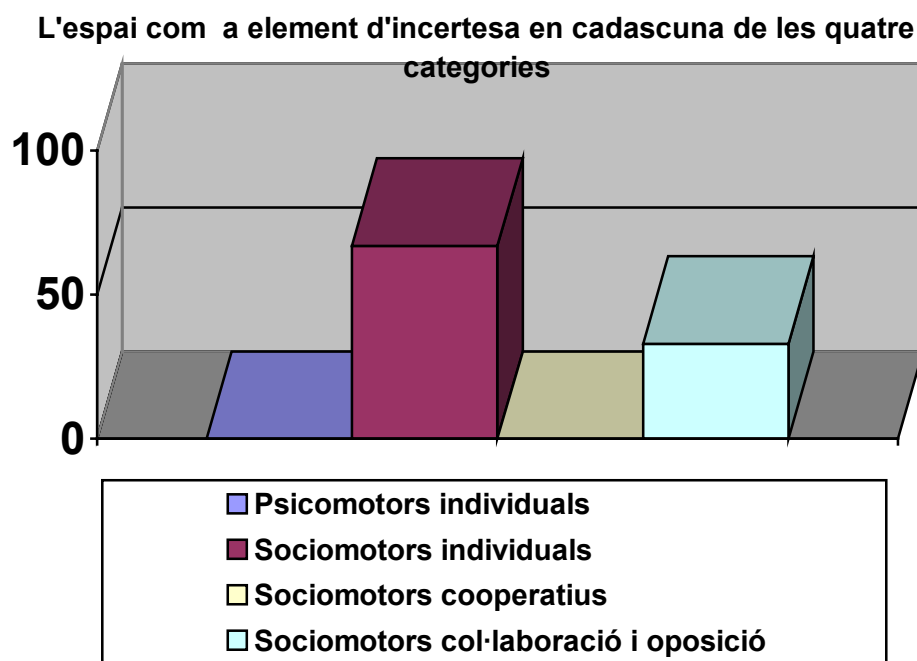
**GRÀFIC 187. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



Quan hi ha incertesa espacial, aquesta es reparteix en percentatges similars en cadascuna de les tres variables, destacant d'una banda, que una mica menys de la meitat de les pràctiques requereixen posar límits al terreny de joc, i de l'altra, que  $\frac{1}{4}$  són realitzades en terrenys accidentats o espais naturals.

Per prosseguir amb l'explicació, es passa a considerar quin és el paper que juga l'espai respecte a cadascuna de les categories amb les quals els jugadors es relacionen entre ells.

**GRÀFIC 188. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



Quan el joc opera en una estructura psicomotora individual o bé sociomotora cooperativa, l'espai no és present com a factor d'incertesa. O sigui que es pot interpretar que per jugar en solitari o amb els altres, l'espai no requereix ésser limitat, i s'opta per realitzar pràctiques en terrenys llisos, regulars i ben domesticats, lluny d'un entorn natural o salvatge.

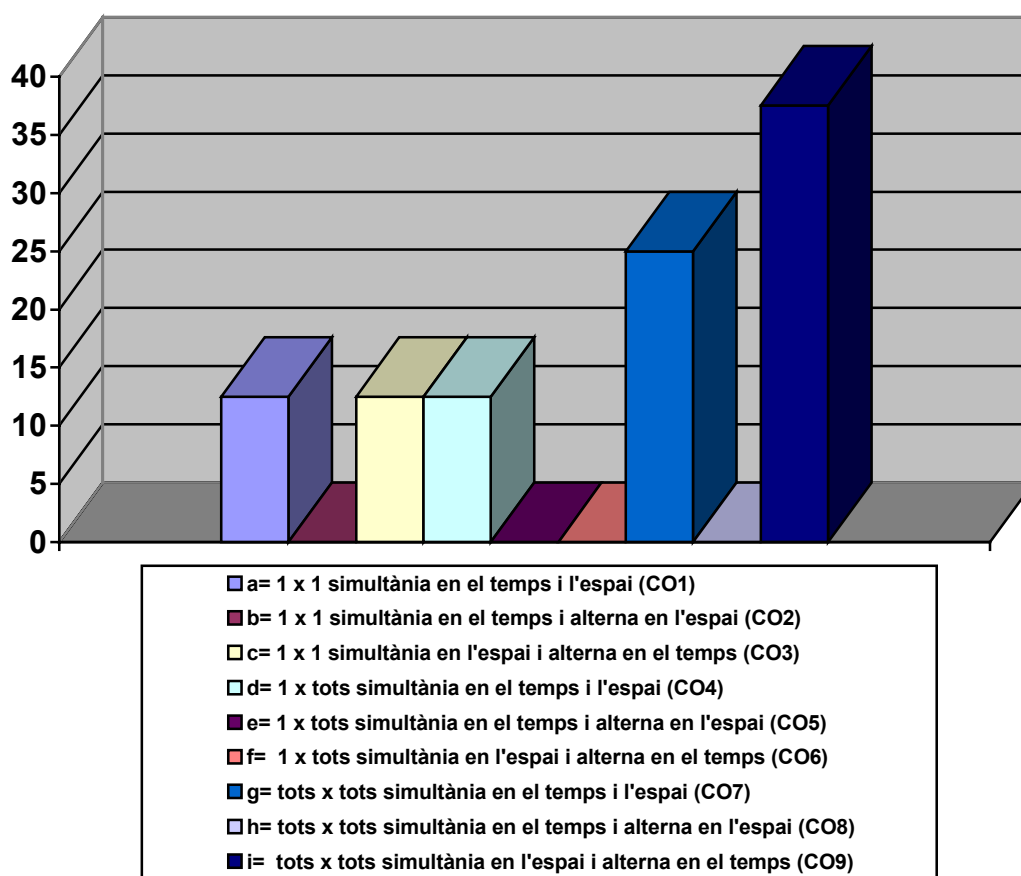
Fins i tot les dades suggereixen que és quan hom s'enfronta a altres, ja sigui en solitari o juntament amb la col·laboració d'altres jugadors, quan l'espai es constitueix com a un repte afegit al joc. Si bé també es pot interpretar considerant que l'espai es regula per tal d'ajustar les condicions del desafiament.

Si la incertesa espacial és present, en 4 de cada 5 jocs es tracta d'una praxis sociomotora individual, mentre que la resta es dona en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició. Per tant, el gruix es concentra sobretot en els casos de desafiament d'un jugador envers la resta, jugant l'espai un paper transcendental en la manera de regular l'activitat competitiva.

Per afinar la interpretació serà d'utilitat considerar les diverses variables que actuen en cadascuna d'aquestes categories en les quals la incertesa hi és present.

Què indica el gràfic pel que fa a les pràctiques sociomotores individuals?

**GRÀFIC 189. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



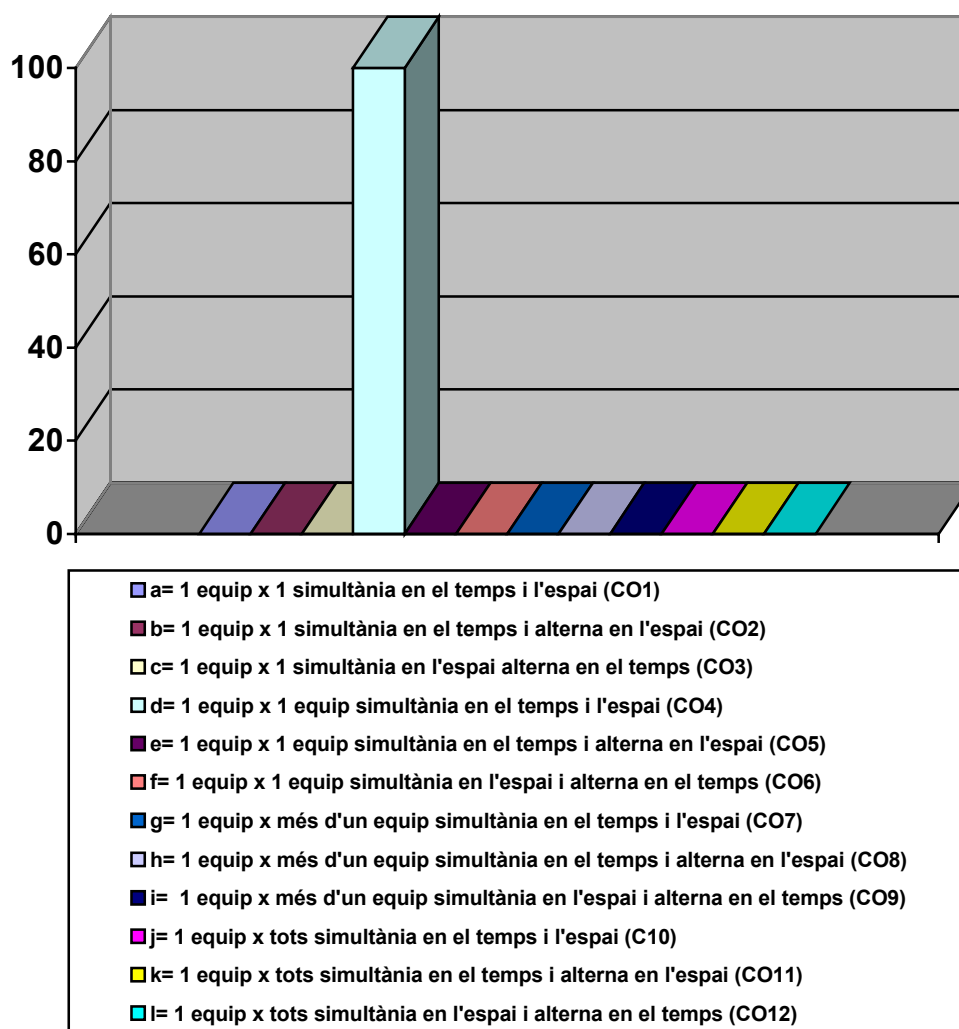
Els resultats recollits en el gràfic mostren que si s'agrupen segons els jugadors es desafiïn sota una estructura de  $1 \times 1$ ; de  $1 \times \text{tots}$ ; o bé de  $\text{tots} \times \text{tots}$ , destaca amb escreix la de  $\text{tots} \times \text{tots}$ , on s'hi condensen 3 de cada 5 pràctiques, i en segon lloc amb  $\frac{1}{4}$  de les pràctiques la de  $1 \times 1$ .

Segons es consideri que l'acció lúdica es realitza de manera simultània o alternada en l'espai i en el temps, els percentatges es reparteixen equitativament entre aquelles pràctiques en les quals les accions es produeixen amb simultaneïtat en l'espai i el temps, i aquelles altres en els quals l'espai de joc és el mateix i s'alterna el temps. Per tant, subratllar que no figura cap joc en el qual es simultanegi el temps i alterni l'espai.

Si es té en compte de manera independent cadascuna de les variables, la que presenta un major percentatge és la de  $\text{tots} \times \text{tots}$  de manera *simultània en l'espai i alterna en el temps*, gairebé constitueix 2 de cada 5 jocs dels que manifesten incertesa espacial.

En el cas de les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, la incertesa espacial no quedarà tant ben distribuïda en cadascuna de les variables, sinó que es concentra en una única de les variables tal i com ho mostra el proper gràfic.

**GRÀFIC 190. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

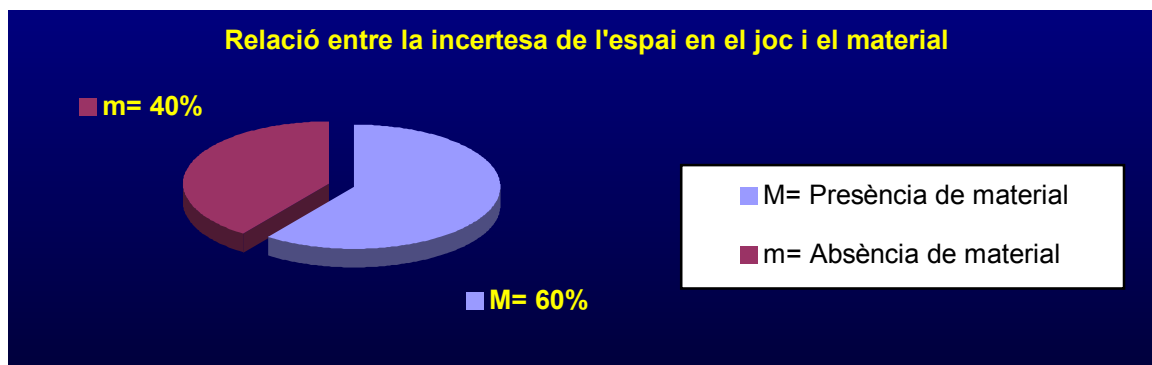


La incertesa espacial només apareix condensada en aquells jocs que són executats pels jugadors sota una estructura de *1 equip x 1 equip*, de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Per tant la incertesa espacial queda bastant polaritzada entorn aquelles pràctiques en les quals s'enfronten els jugadors entre ells en un mateix espai però alternant el temps de l'acció, i aquelles altres que enfronten un equip contra un altre equip, realitzant-se les accions alhora i en un mateix espai.

En els casos però que l'element espai condiciona l'acció dels jugadors, quin paper hi juga la utilització de materials?

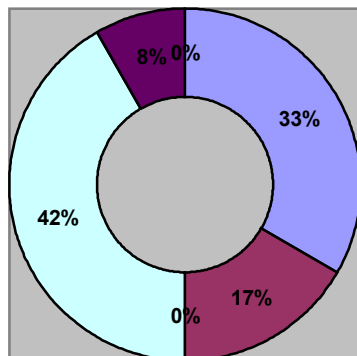
**GRÀFIC 191. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.**



Es constata certa correlació entre aquests elements. Si bé, com s'ha vist amb anterioritat, de les pràctiques que mostraven incertesa en el material, gairebé la meitat també la tenien en l'espai, el present gràfic permet indicar que, quan la situació és a la inversa, és a dir, quan les pràctiques presenten incertesa espacial, es produeix alhora en un nombre força elevat (60%), incertesa produïda per la utilització d'algun tipus de material.

Com actua però, aquesta estreta interrelació? En quines variables la correspondència opera de manera més sòlida?

**GRÀFIC 192. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

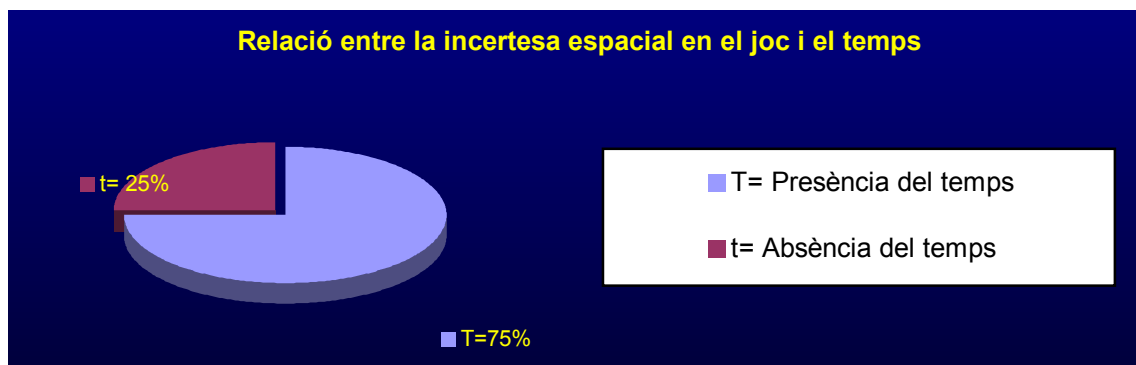
Dels jocs que hi ha incertesa en l'espai i alhora els jugadors utilitzen materials, és remarcable l'equitatiu repartiment entre aquelles pràctiques en les quals s'empra un únic material, d'aquelles altres en les quals hi són presents més d'un material.

En cap cas els practicants escullen combinar alhora un ús individual i col·lectiu de materials, sinó que opten en  $\frac{3}{4}$  de la totalitat dels jocs per fer-ne una utilització únicament individual.

Per tant existeix un clar predomini de la incertesa espacial associada a la utilització individual.

Tot seguit, es passa a analitzar com és la relació amb el darrer element, el temps de joc. Què indica el gràfic?

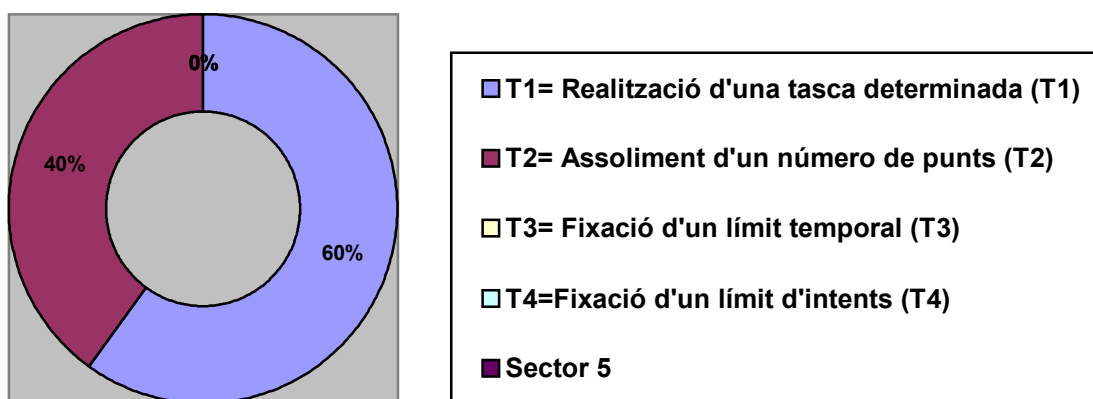
### GRÀFIC 193. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL TEMPS.



A simple vista indica que els resultats són superiors als referits a l'element material. En el cas de la incertesa temporal, aquesta està present en  $\frac{3}{4}$  del total de pràctiques que presenten incertesa en l'espai.

Per tant hi ha un estret vincle entre ambdós elements. En quines variables però, troba solidesa aquesta relació?

### GRÀFIC 194. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL.



Aquesta es concentra únicament en dues de les variables. De cada 5 jocs que presenten incertesa espacial i temporal, 3 d'ells es degut a la finalització de la praxis lúdica pel fet que els jugadors han aconseguit realitzar o



no, una determinada tasca, mentre que la resta s'atribueix a l'assoliment d'un número de punts concret.

Un cop revisats cadascun dels elements, arriba el torn de facilitar una síntesi que reculli els aspectes més rellevants dels mencionats en l'anàlisi de cadascun dels elements que s'interrelacionen amb l'espai.

En primer lloc destacar que la incertesa espacial és localitzable en 1 de cada 3 pràctiques lúdiques del catàleg peruà. En menys de la meitat de les pràctiques amb incertesa, és la delimitació espacial la seva causant, assenyalant que en  $\frac{1}{4}$  és atribuïble a la utilització d'un terreny accidentat o natural.

La incertesa fa acte de presència sobretot en les pràctiques sociomotores individuals i, en menor mesura, en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició. És inexistent però, en les pràctiques psicomotores individuals i en les sociomotores cooperatives.

De les pràctiques sociomotores individuals destaca la de *tots x tots*, doncs es manifesta en 3 de cada 5 pràctiques, i també la de *1 x 1*, que apareix en  $\frac{1}{4}$ , si bé els percentatges es reparteixen equitativament entre aquelles pràctiques en les quals les accions es produeixen de manera simultània en l'espai i el temps, i aquelles en les quals, essent l'espai de joc el mateix, s'alterna el temps.

Destaca però, una variable pel seu percentatge, és la de *tots x tots*, de manera *simultània en el temps i l'espai*, que és característica de 2 de cada 5 jocs amb incertesa espacial.

En les pràctiques de col·laboració i oposició, la incertesa espacial es condensa en jocs amb una estructura de *1 equip x1 equip*, de manera *simultània en el temps i l'espai*.

En 3 de cada 5 jocs que manifesten incertesa espacial, cal afegir-hi la incertesa produïda per la utilització de material, repartint-se de manera equitativa, el volum de pràctiques que empren un únic material, amb aquelles que hi ha més d'un material.

En  $\frac{3}{4}$  de la totalitat d'aquests jocs es fa un ús únicament individual del material, per tant la incertesa espacial roman força associada a una utilització individual del estris de joc.

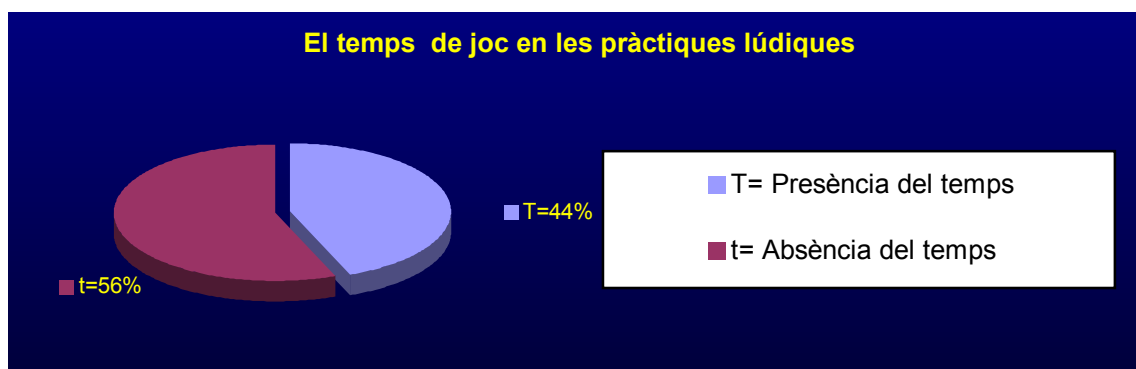
Pel que fa a la relació que estableix amb la incertesa temporal, caldrà qualificar-la de molt estreta, donat que està present en  $\frac{3}{4}$  del total de pràctiques que manifesten incertesa espacial. Aquesta es produeix bàsicament pel fet de posar fi al joc arrel d'aconseguir o no els jugadors la realització d'una tasca determinada i, en menor mesura, per haver obtingut un concret número de punts.

Un cop especificada l'anàlisi de l'element espai, pertoca endinsar-se en la lectura de les dades que configuren la correspondència entre l'element temps i la resta.

**d) El temps:**

En quan el temps, darrer dels elements que configuren la lògica interna, i no per això menys important, s'ha de considerar en primer lloc quin és el volum de jocs del catàleg que es veuen afectats per la seva incertesa, tal i com ho mostra el proper gràfic.

**GRÀFIC 195. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**

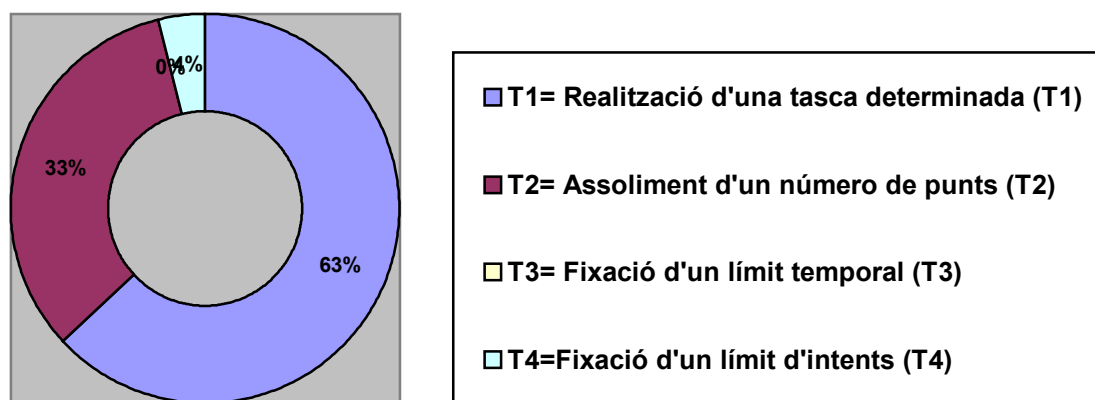


En una mica més de 2 de cada 5 jocs del catàleg l'element temps causa incertesa als jugadors que els practiquen. El percentatge és superior al que produeix la incertesa produïda per l'element espai (33% del total), i gairebé similar al que causa l'element material (42% del total).

Per tant, les praxis lúdiques peruanes tenen en primer lloc el temps com a element d'incertesa, seguit del que provoca el material, i en darrer lloc, el causat per l'espai.

Malgrat la incertesa temporal no es pot considerar de cabdal importància entre els jocs d'aquest catàleg, és escaient submergir-se en les seves aigües per indagar de quina manera es materialitza la seva presència. Es comença per constatar en quines de les possibles variables es fa palesa amb més força.

### GRÀFIC 196. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.



Destaca per damunt de 3 de cada 5 jocs amb incertesa temporal, aquells que aquesta ve produïda per haver d'aconseguir els jugadors la realització o no d'una tasca determinada. També és important assenyalar, que 1/3 dels jocs que tenen incertesa temporal, ho són pel fet que els protagonistes han d'obtenir un determinat número de punts.

Per tant, crida l'atenció la nul·la importància que adquireix en aquest catàleg, a l'igual que en altres, el fixar a priori un límit temporal a partir del qual s'haurà esgotat les possibilitats de prosseguir el joc, la qual cosa vista amb la perspectiva d'avui dia resulta gairebé inversemblant, atès que és una de les maneres més freqüents de provocar incertesa temporal en la pràctica esportiva moderna.

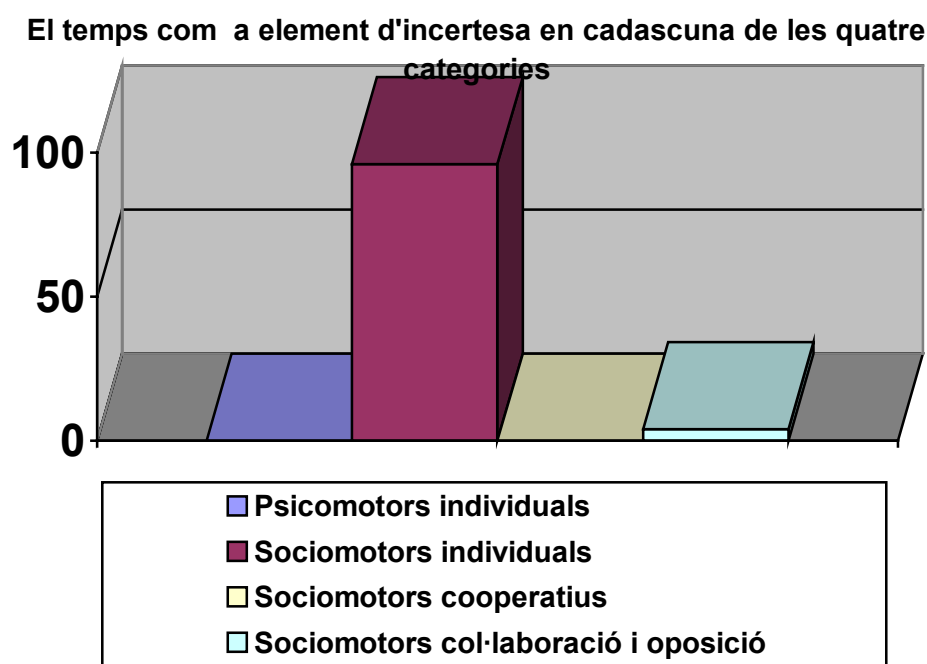
Després de referir-se a les variables, arriba el torn de conèixer quina és la distribució de la incertesa temporal en cadascuna de les quatre categories amb les quals els jugadors es relacionen.

A l'igual que ha succeït amb els elements espai i material, no hi ha cap mena d'incertesa en les pràctiques psicomotores individuals i tampoc en les sociomotores cooperatives.

Com s'ha afirmat en altres catàlegs, potser hi ha arguments per afirmar que jugar en solitari, així com fer-ho amb els altres, està renyit amb la incertesa temporal. La inexistència d'enfrontament potser fa que no calgui posar fi al joc d'una determinada manera.

En el gràfic que es mostra a continuació es reflexa com pràcticament la incertesa temporal es condensa de manera gairebé exclusiva en les pràctiques sociomotores individuals.

**GRÀFIC 197. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



És observable que llevat un escàs 4% del total de jocs del catàleg que presenten incertesa temporal, que pertanyen a les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, el gruix queda constituït per les pràctiques sociomotores individuals, amb un percentatge idèntic que el referit al material.

A continuació, s'esmicola amb detall com opera en cadascuna d'ambdues categories. En primer lloc, pel que fa als jocs sociomotors individuals, de les 9 possibles variants, la incertesa temporal es concentra tan sols en 5 d'elles.

Si s'agrupen les variables segons la tipologia de desafiament que estableixen els jugadors, en 3 de cada 5 jocs sociomotors individuals, aquesta respon a una estructura de *tots x tots*, en segon lloc, estant una mica per damunt d'1/4 part, es situen les pràctiques de *1 x 1*, i en darrer lloc, aquelles referides a estructures de *1 x tots*.

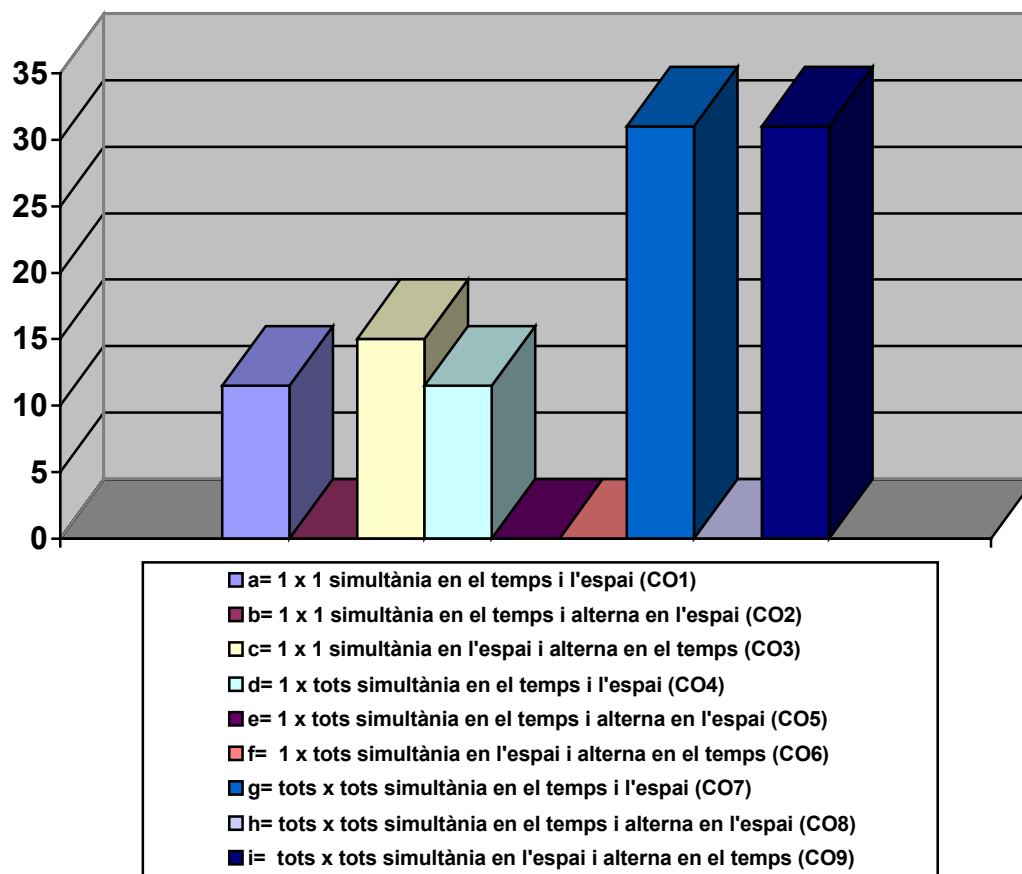
També convé indicar que el major percentatge de jocs es realitzen de manera *simultània en el temps i l'espai*, els quals constitueixen poc més de la meitat de la totalitat de pràctiques sociomotores individuals.

No hi ha presència d'activitats lúdiques en les quals els jugadors actuïn de manera *simultània en el temps i alterna en l'espai*, per la qual cosa la resta de percentatge es concentra en les pràctiques que es porten a terme de manera *simultània en l'espai i alterna en el temps*.

O sigui que quan hi ha incertesa temporal en les pràctiques sociomotores individuals, aquesta és motivada sobretot per jocs de *tots x tots*, en els quals els seus protagonistes juguen compartint alhora espai i temps de joc, o bé sinó, juguen en un mateix espai, alternant el temps de joc.

El gràfic mostrat a continuació recull les dades a partir de les quals ha estat elaborada aquesta anàlisi.

**GRÀFIC 198. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**

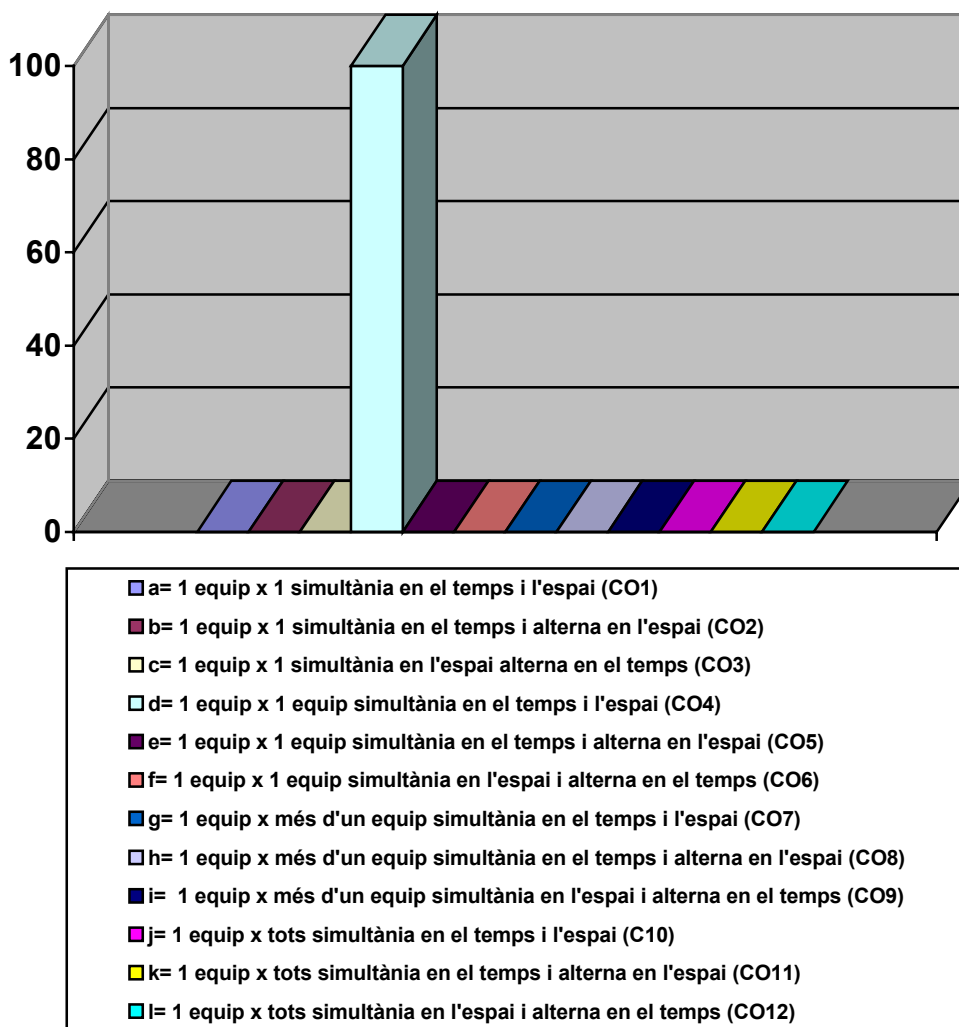


Pel que fa a les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició que presenten incertesa temporal, només giren entorn una única variable, la de *1 equip x 1 equip*.

En quan a conèixer de quina manera executen l'acció lúdica els jugadors en aquests tipus de pràctiques, apareix també únicament la que contempla jugar de forma *simultània en el temps i l'espai*.

El gràfic reflecteix amb claredat aquesta concentració en una única variable.

**GRÀFIC 199. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL-LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

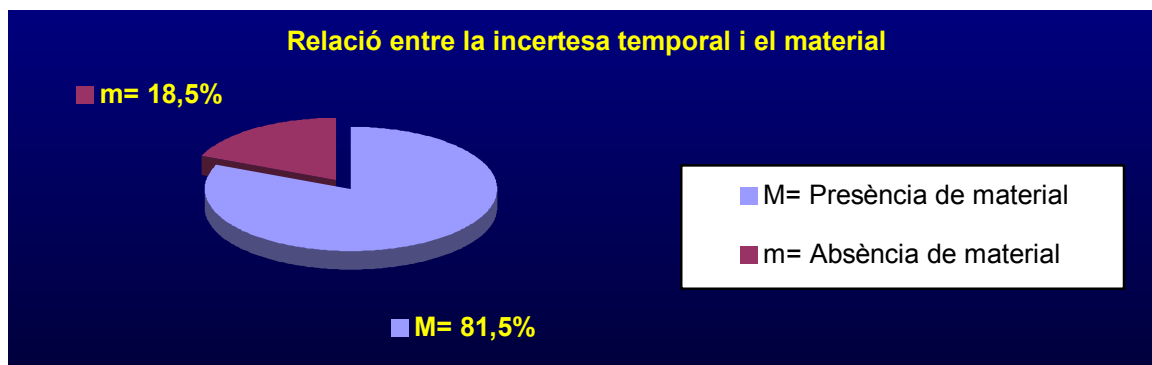


Després de comentar com cristalitza la incertesa temporal respecte a la diversitat d'interaccions amb els jugadors, arriba el moment de considerar cadascun dels restants components.



En primera instància, al referir-se al material, destaca el volum important de pràctiques que presenten incertesa temporal i que empren alhora algun tipus de material, ja sigui com a element primordial en el desenvolupament del joc o bé com a suport d'aquest.

#### GRÀFIC 200. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.

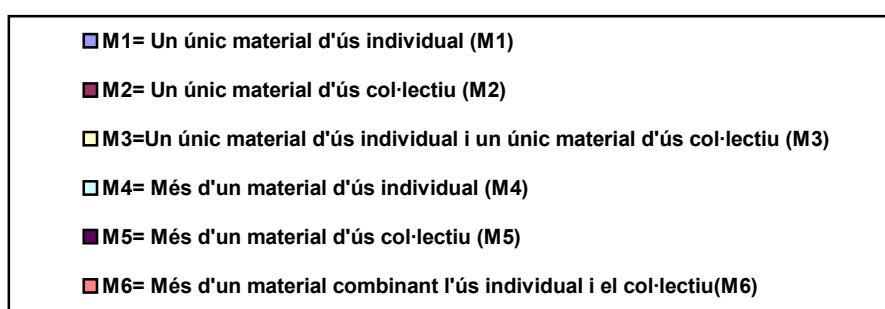
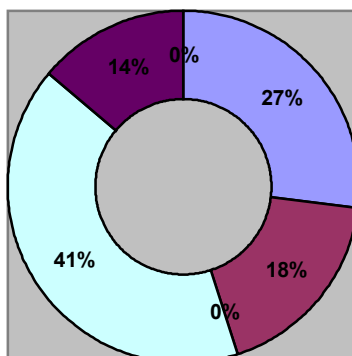


Com s'ha comentat ja en altres catàlegs, per exemple el del Marroc, aquesta alta presència permet suscitar una estreta correspondència entre ambdós elements. Quan es dóna incertesa temporal aquesta ve fortament associada a la produïda pel material, fins i tot el percentatge és superior al que es dóna en el cas del binomi espai-material (60%).

Un altre argument que subratlla aquest nexa d'unió entre ambdós elements, es pot extreure de recordar que quan s'ha analitzat la presència de jocs amb material i que alhora presentaven incertesa en el temps, també el percentatge era molt elevat (85%), molt per damunt de l'obtingut en la seva relació amb l'espai (46%).

En concret però, aquesta estreta relació en quines variables es mostra més sòlida? A través del proper gràfic, es procura aportar llum a aquesta qüestió.

**GRÀFIC 201. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**



En primer lloc, s'observa com de les sis possibles variables, n'hi ha dues que no presenten cap tipus de pràctica. Es tracta d'aquelles que permeten combinar alhora un ús individual i col·lectiu del material. Si de cas, dels jocs peruans amb incertesa temporal destaquen, amb un percentatge lleugerament superior a la meitat, aquells que es porten a terme amb més d'un material.

En segon lloc, el gràfic assenyala la condensació de la incertesa temporal sobretot, en aquelles praxis que empren el material de manera individual, donat que representen un 68% del total.

Per tant, d'això es desprèn que són les pràctiques que empren més d'un material de manera individual on hi ha major necessitat de regular el temps. De fet és en aquesta variable on s'hi concentra un percentatge més elevat (2 de cada 5 jocs amb incertesa temporal i alhora material).

Després de fer els comentaris referits al material, és el moment de fixar-se en l'últim element que queda per completar l'anàlisi binària entre tots ells.

De l'espai de joc, cal subratllar que no hi ha una interrelació tant estreta com la que es dona entre la incertesa temporal i l'espai. No obstant, és observable com més de la meitat de les pràctiques que presenten incertesa temporal, tenen alhora incertesa espacial.

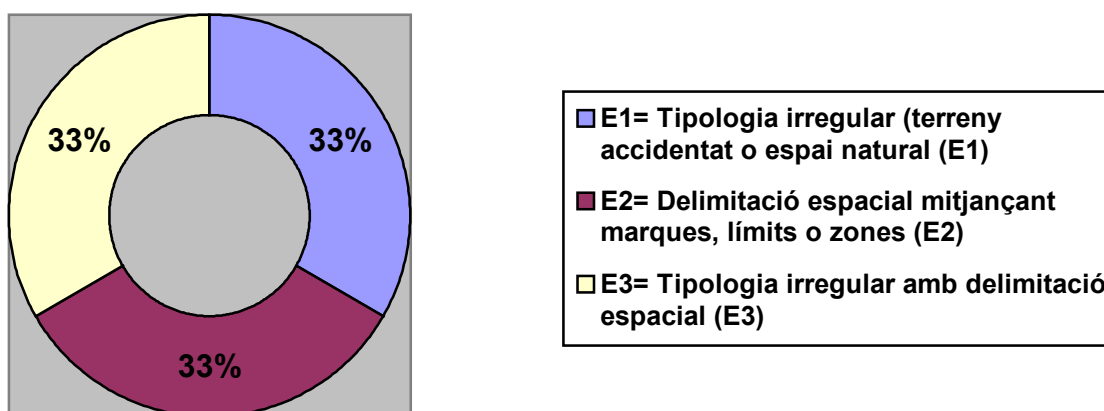
En la situació inversa però, pràctiques amb incertesa espacial que tenen també incertesa temporal, el percentatge d'aquest darrer element és força més superior (75%).

#### GRÀFIC 202. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A L'ESPAI.



Com es caracteritza però aquesta incertesa temporal i alhora espacial? El proper gràfic permet constatar l'equitatiu repartiment percentual entre les tres possibles variables, sense que cap d'elles destaquí amb major intensitat per damunt de les altres. Es detecta un sorprenent equilibri entre les pràctiques que operen des de cada variable.

**GRÀFIC 203.      PRESÈNCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN  
RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES  
MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL.**



Per finalitzar aquesta completa i detallada anàlisi del catàleg de jocs localitzats al Perú, manca proporcionar una breu síntesi que tingui en compte els comentaris efectuats mentre s'ha fet referència a l'element temps i la seva relació amb la resta d'elements.

En quan a la incertesa temporal, s'ha de precisar que afecta a una mica per damunt de 2 de cada 5 jocs del catàleg de jocs localitzats al Perú. És un percentatge superior al referit a la incertesa espacial i molt similar al de la incertesa produïda per la manipulació d'estrís en el transcurs del joc.

Aquesta incertesa es fa palesa sobretot pel fet que els jugadors han d'aconseguir realitzar una determinada tasca per posar fi a l'acció lúdica, o bé a la inversa el fet de no aconseguir-ho precipita la seva finalització. Aquest fet afecta a 3 de cada 5 jocs que presenten incertesa temporal. També cal recordar que en 1/3 del total de jocs, la fi és motivada per l'obtenció d'un determinat número de punts per part dels jugadors.

La incertesa temporal però, només fa acte de presència, d'una banda i amb força notorietat, en els jocs sociomotors individuals i, d'altra banda i de manera pusil·lànime, en els jocs de col·laboració i oposició.

En aquells caracteritzats per una estructura sociomotora individual, la incertesa en el temps es troba amb més presència en aquells que comporten un desafiament de *tots x tots*, però també hi és en els de *1 x 1* i, en menor mesura, en els de *1 x tots*.

En més de la meitat de les ocasions, l'acció es dona de manera *simultània en el temps i l'espai*. La resta es produeix en un *mateix espai i alternant-ne el temps*.

Si es fa menció als jocs de col·laboració i oposició, la incertesa temporal només apareix en els jocs que impliquen una estructura de *1 equip x 1 equip*, que accionen de manera *simultània en temps i l'espai*.

On el percentatge d'incertesa és molt elevat és en la utilització de materials. De 5 jocs que presenten incertesa temporal, 4 empen material per a la seva execució. Existeix doncs una estreta correspondència entre aquests elements. Els percentatges més elevats es concentren en la utilització de més d'un material (55%) i en l'ús individual d'aquests (68%).

Respecte el tercer element a interrelacionar, l'espai, s'ha d'indicar que presenta un percentatge lleugerament superior a la meitat. És a dir, hi ha un 55% de jocs que presenten incertesa en l'espai, del total que manifesten incertesa en el temps. Aquesta incertesa es reparteix de manera equitativa entre les tres variables considerades.

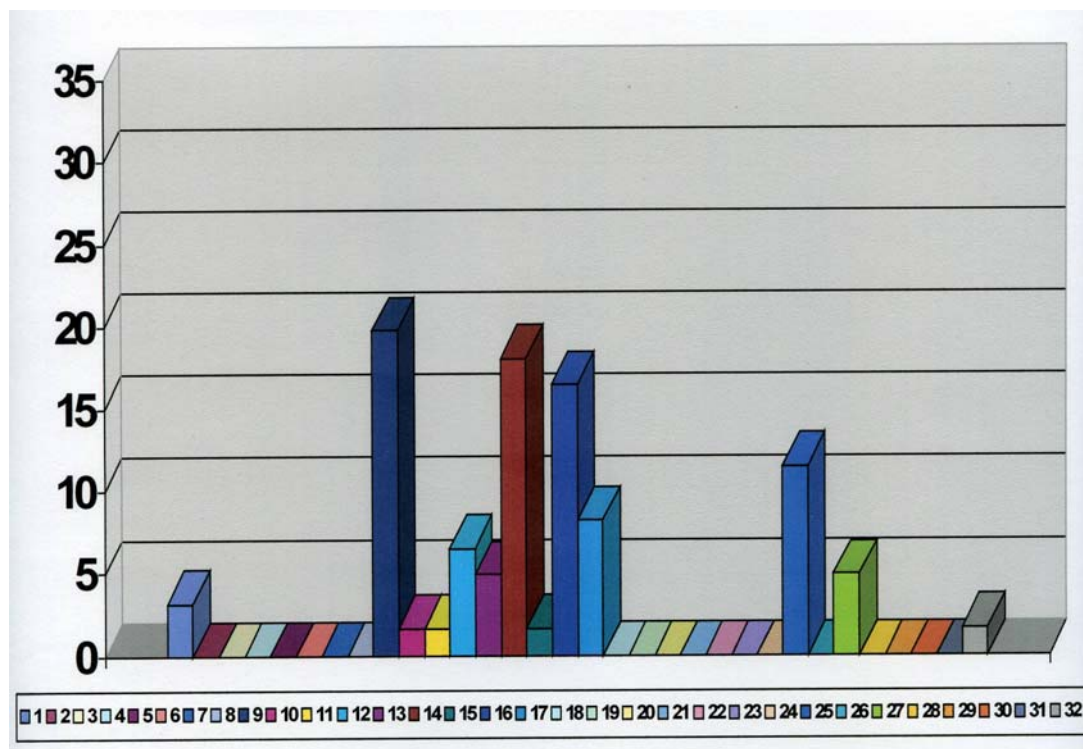
És per tant, molt més sòlida la correspondència que es dona entre aquests dos elements quan actuen a l'inrevés. En el cas d'haver-hi incertesa espacial, hi ha un 75% dels jocs que presenten també incertesa en el temps.

Per tal d'ultimar aquest capítol dedicat a l'anàlisi de les dades elaborades a partir del catàleg de jocs localitzats al Perú, i amb la finalitat d'establir la juxtaposició i comparació dels diferents catàlegs, es comptabilitzen en una taula, els percentatges que pertocuen a cadascuna de les 32 categories establertes, alhora que es passen els resultats a un gràfic, el qual serà utilitzat amb una mateixa intenció.

**TAULA 4. PERCENTATGE DE JOCS DEL CATÀLEG EN CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**

PSICOMOTORS INDIVIDUALS								
1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
3'28%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	3'28%
SOCIOMOTORS INDIVIDUALS								
9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL
19'68%	1'61%	1'61%	6'55	4'92%	18'03%	1'61%	16'40%	70'5%
SOCIOMOTORS COOPERATIUS								
17	18	19	20	21	22	23	24	TOTAL
8'19%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	8'19%
SOCIOMOTORS COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ								
25	26	27	28	29	30	31	32	TOTAL
11'50%	0%	4'92%	0%	0%	0%	0%	1'61%	18'03%

**GRÀFIC 204. DISTRIBUCIÓ DEL NOMBRE DE JOCS SEGONS CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**



## 6.5. DISCUSSIÓ DELS RESULTATS DEL CATÀLEG DE JOCS LOCALITZATS A REPÚBLICA DOMINICANA.

Amb la finalitat de valorar les dades obtingudes, es procedeix a efectuar una anàlisi interpretativa de les mateixes.<sup>6</sup> Sembla pertinent avançar en aquesta anàlisi seguint la mateixa estructura que l'abordada en les descripcions dels catàlegs, per la qual cosa s'hauran de tenir en consideració cadascun dels elements que conformen la lògica interna:

- a) Els jugadors com a protagonistes dels jocs.

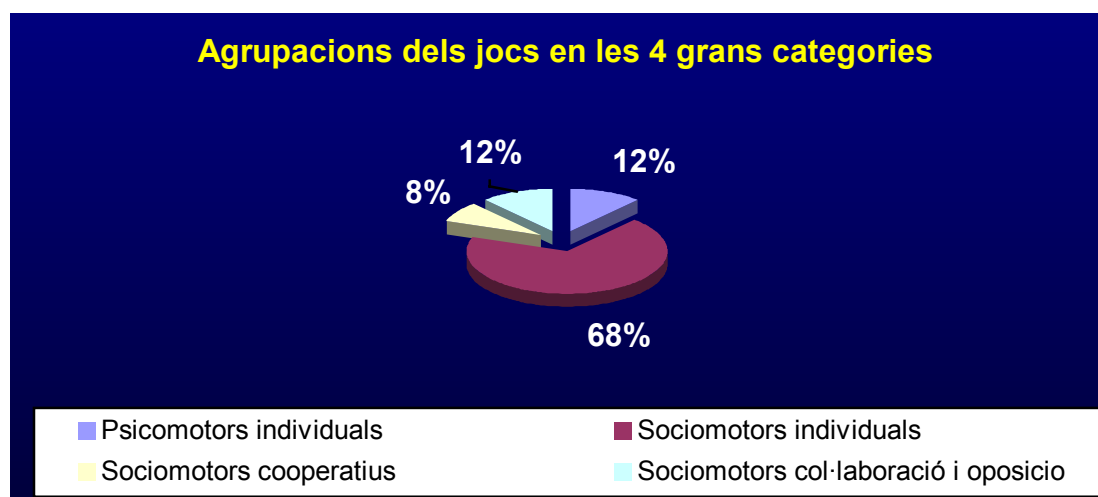
<sup>6</sup> Cf. Annex 2.5. en el qual es presenten les dades que s'obtenen d'aplicar la proposta taxonòmica elaborada, en el catàleg de jocs localitzats a República Dominicana.

- b) Els materials que possibiliten les pràctiques lúdiques.
- c) Els espais dedicats al joc.
- d) El temps de joc.

**a) Els jugadors:**

Respecte a la intervenció dels jugadors en cadascuna de les 4 categories establertes (psicomotors individuals, sociomotors individuals, sociomotors cooperatius i sociomotors de col·laboració i oposició) les dades mostrades en el proper gràfic són prou eloqüents:

**GRÀFIC 205. AGRUPACIONS DELS JOCS EN LES QUATRE GRANS CATEGORIES.**



En primer lloc, si s'analitzen les dades del catàleg de jocs localitzats a la República Dominicana segons es tracti de pràctiques psicomotores o bé sociomotores, es posa en evidència una distribució de les pràctiques força desigual.

Les pràctiques psicomotrius només representen un 12 % del total de jocs que configuren aquest catàleg, mentre que la resta queden emmarcades dins les praxis lúdiques de caràcter sociomotriu. Així doncs, a l'igual que succeeix en altres catàlegs, els jugadors sembla que optin per executar la seva pràctica



lúdica juntament amb altres jugadors, subratllant-se d'aquesta manera el paper socialitzador que hom atorga al joc.

Hi ha però, dins del propi ventall de pràctiques sociomotores, diferències significatives que cal desvelar. D'una banda, crida l'atenció el poc pes específic de les praxis cooperatives (8% del total de jocs) respecte aquelles altres que presenten una estructura competitiva (80% del total de jocs), i d'altra banda, és notòria també la baixa presència de jocs amb una estructura de col·laboració i oposició (12% del total de jocs), en contrast amb aquelles altres en les quals el jugador porta a terme l'activitat lúdica competitiva de manera individual (68% del total de jocs).

Per tant, i a l'igual que s'ha posat de manifest en l'anàlisi d'altres catàlegs, malgrat el jugador prefereix jugar acompanyat d'altres jugadors, no escull jugar amb els altres, sinó sobretot jugar individualment contra els altres.

De fet, el jugador del catàleg de la República Dominicana prefereix molt més jugar sense companys que jugar amb ells, tal i com ho confirmen aquestes dades analitzades, les quals indiquen que en un 80% del total de jocs, aquests es realitzen sense companys de joc (psicomotors 12% + sociomotors individuals 68%), mentre que jugar amb companys només ocupa un 20% del percentatge total de jocs (sociomotors cooperatius 8% + sociomotors de col·laboració i oposició 12%). Per tant es pot afirmar que de cada 5 jocs del catàleg, 4 són jugats sense un company de joc que coopera o col·labora en l'execució d'accions.

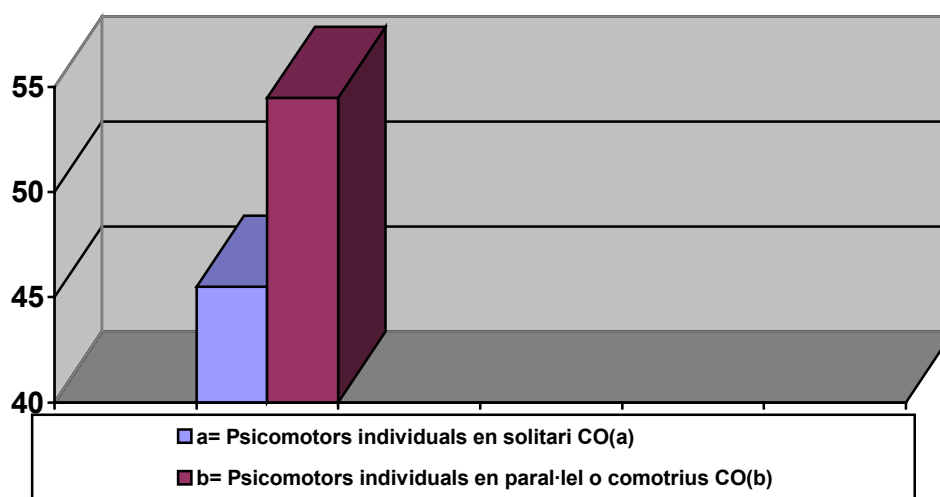
Un cop analitzada de manera genèrica la interacció entre jugadors, l'estudi passa a centrar-se de manera exclusiva en cadascuna de les quatre categories establertes en la proposta taxonòmica.

#### a.1.) Pràctiques psicomotores individuals:

Pel que fa a les pràctiques psicomotores individuals, les dades descriptives del catàleg indiquen que la pràctica solitària és una mica menys

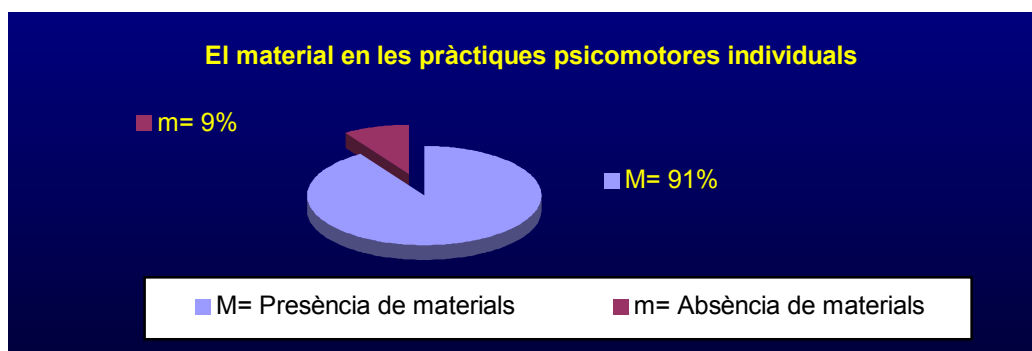
freqüent que la comotriu, actuant però ambdues variables gairebé amb una mateixa intensitat, tal i com es posa de manifest en el proper gràfic.

**GRÀFIC 206. PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



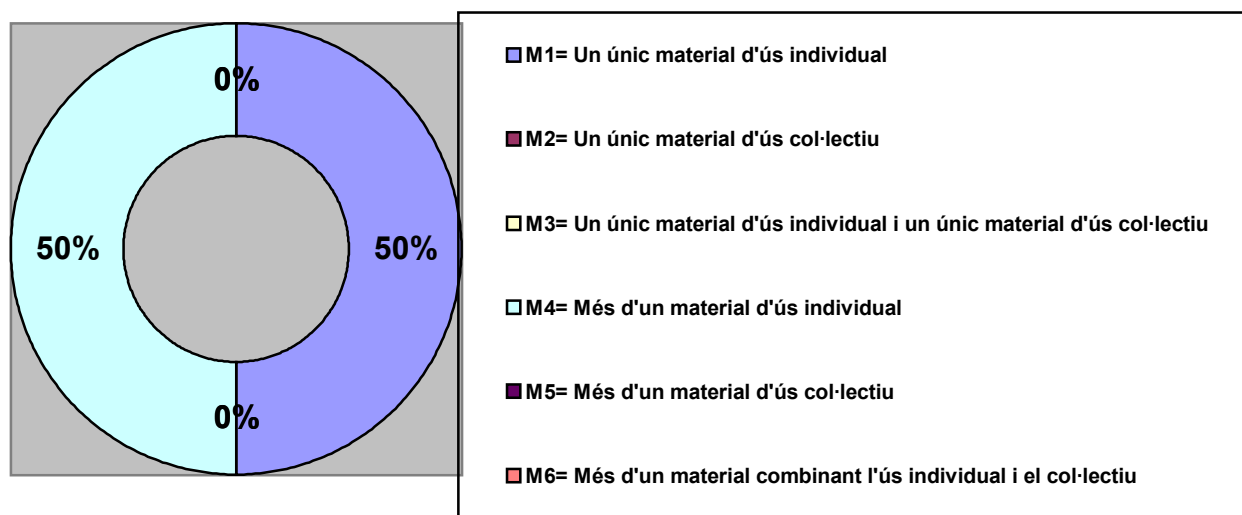
Quan el jugador juga de manera individual, ja sigui sol o en paral·lel, necessita la presència de l'element material per a què la pràctica resulti més distreta i divertida, sinó ¿com s'explica que en 9 de cada 10 jocs amb una estructura psicomotora individual, el jugador manipuli algun tipus de material, tal i com s'evidencia en el proper gràfic?

**GRÀFIC 207. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



Es fa palès que, pel que fa als jocs localitzats a República Dominicana, quan hom juga sol, acostuma a fer-ho manipulant qualsevol tipus d'objecte. Una anàlisi que contempli les sis possibles variables en les quals el material pot ésser manipulat, és obvi que al centrar-se en les pràctiques psicomotores, s'ha de reduir només a dues d'elles, les referides a l'ús individual, ja sigui d'un únic material, o bé de més d'un material. Doncs bé, com mostra el gràfic, hi ha una distribució equitativa de jocs amb material en les dues variables.

**GRÀFIC 208. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



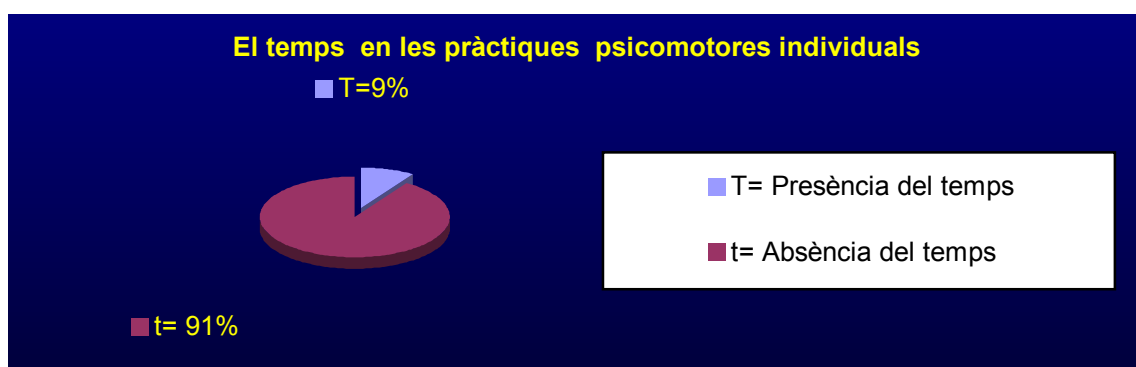
Cal aclarir però, que sovint no es tracta de dos materials diferents, sinó més aviat de joguines o estris de joc que requereixen de més d'un element per a fer possible el seu funcionament. Per exemple, la sarbatana; el "tiririjala" (tiraxines); el "tirapo" (instrument que permet disparar llavors d'alvocat); el "reguilete" (bronzidor) que requereix de cordill i llautó; el "trompo de carretel" (construït amb un carret de fil i un pal amb punxa); el "capuchino" (estel); las "pompas de jabón" (bombolles de sabó),... que sens dubte són una mostra ben il·lustrativa, de la vitalitat d'una artesania infantil dedicada a fabricar els seus propis estris de divertiment.

Si hom avança amb l'anàlisi de la interrelació amb els altres elements, en el cas de l'espai s'ha de tenir present que les pràctiques psicomotores individuals, no requereixen d'un espai delimitat, ni són practicades en un espai accidentat o de caràcter natural. Pel fet de no presentar cap mena d'incertesa en l'espai, no es considera necessari incloure cap gràfic que mostri aquesta situació, sinó únicament constatar, a l'igual que s'ha fet menció en altres catàlegs, que el jugador té prou amb la manipulació d'un objecte, i escull per fer-ho un espai que no li condicioni la seva acció, un espai ben conegut i domesticat que no li causi incertesa addicional mentre opera amb l'estri.

En el cas dels jocs localitzats a la República Dominicana, en el moment de tenir en consideració la correspondència establerta amb el tercer element que conforma la lògica interna, el temps, les dades aportades pel gràfic indiquen que els percentatges no varien pas massa dels referits a l'espai.

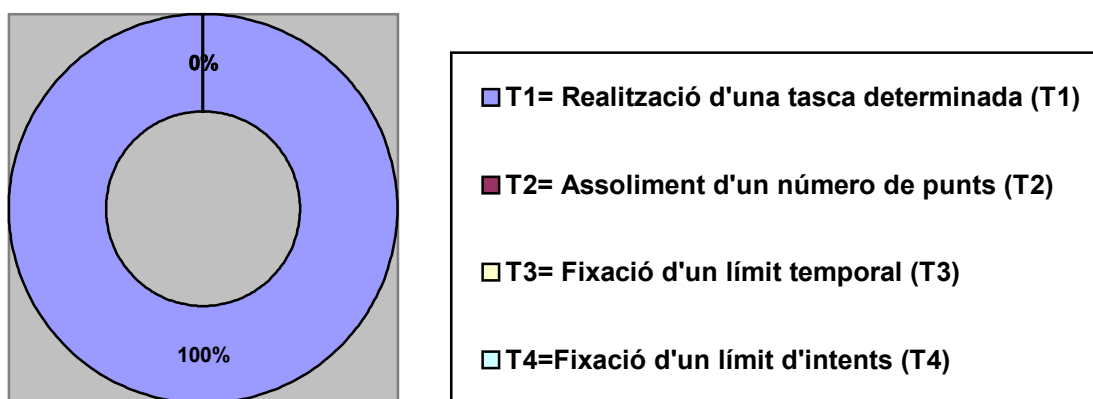
Només en 1 de cada 10 jocs de praxis psicomotora individual, l'element temps causa incertesa, la qual cosa permet afirmar que el jugador opta per establir una interacció força més acusada amb la incertesa que provoca la manipulació del material, que no pas les que podrien ocasionar el temps o l'espai.

#### GRÀFIC 209. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.



De quina manera però, és materialitza aquesta minsa incertesa en el temps? Si hom ha d'enfrontar-se amb la incertesa provocada pel temps, la fórmula escollida és optar per la realització d'una tasca determinada. El jugador solitari no prefereix mostrar la seva habilitat o destresa assolint un nombre de punts, ni fixa a priori una durada temporal del joc. Tampoc estableix com a requisit l'haver d'executar l'acció en un límit determinat d'intents. Senzillament en té prou demostrant-se a sí mateix que és capaç de saber-ho fer, almenys és una de les lectures que es desprenen de les dades del gràfic que apareix tot seguit.

**GRÀFIC 210. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**

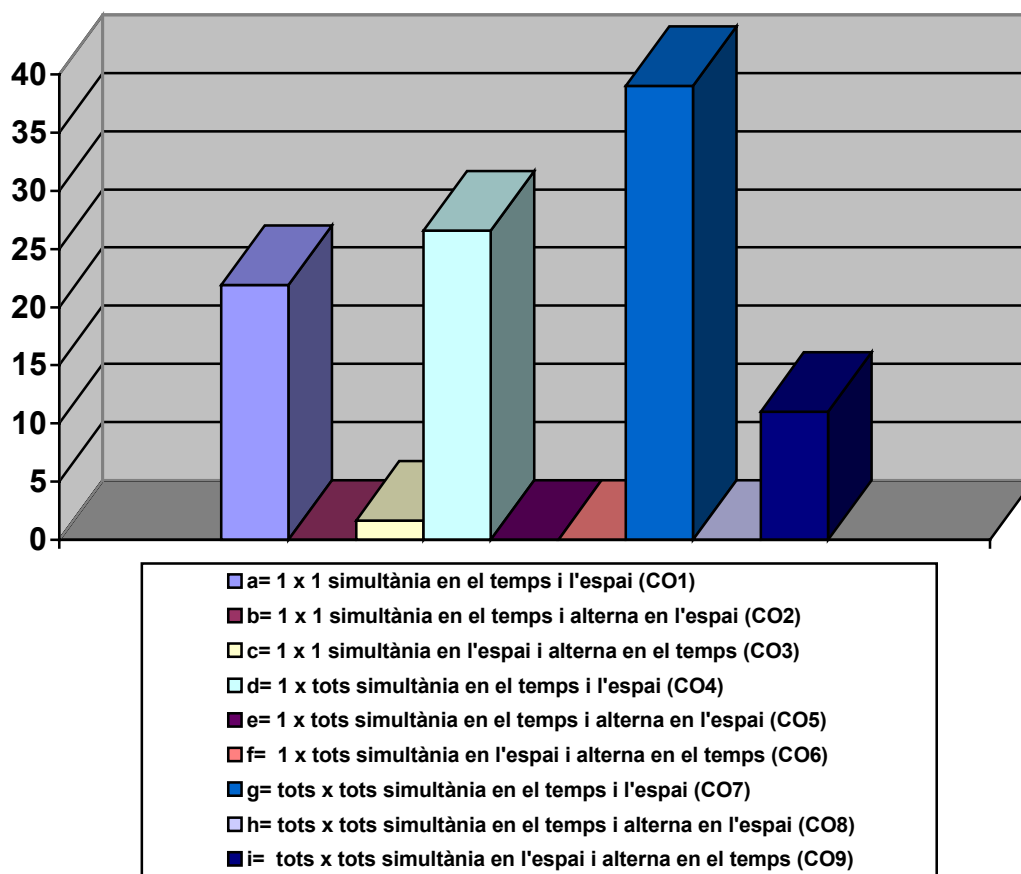


Per tant, i a tall de síntesi, el catàleg de jocs pel que fa a les pràctiques psicomotores individuals es caracteritza sobretot perquè el jugador escull amb escreix la manipulació d'algun material (91%). L'espai no és un factor afegidor d'incertesa i el temps ho és de manera molt lleu. Quan la incertesa temporal és present, aquesta cristal·litza sol·licitant al jugador que es reпти a sí mateix a través d'aconseguir l'execució d'una determinada tasca.

a.2.) Pràctiques sociomotors individuals:

La interpretació de les dades referides a les pràctiques sociomotors individuals adquireixen especial interès, donada la importància volumètrica d'aquestes respecte el conjunt de jocs que constitueixen el catàleg (69%). És per això que cal estar atent al grau de rellevància de cadascuna de les variables que mostra el proper gràfic.

**GRÀFIC 211. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORS INDIVIDUALS. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Quan s'escull jugar contra els altres, s'opta sobretot per una estructura de tots x tots (50%), en segon lloc per la de 1x tots (26,50%), seguida molt de prop per la de 1 x 1 (23,5%).

Si es té en compte la manera com es realitza la pràctica lúdica, sobresurt amb claredat la *simultaneïtat d'acció en el temps i l'espai* (87,4%). En segon terme, però a molta distància apareix la *simultaneïtat d'acció en el l'espai i alternant el temps* (12,6%). A destacar que en cap cas es produeix l'acció *simultània en el temps i alternant l'espai*.

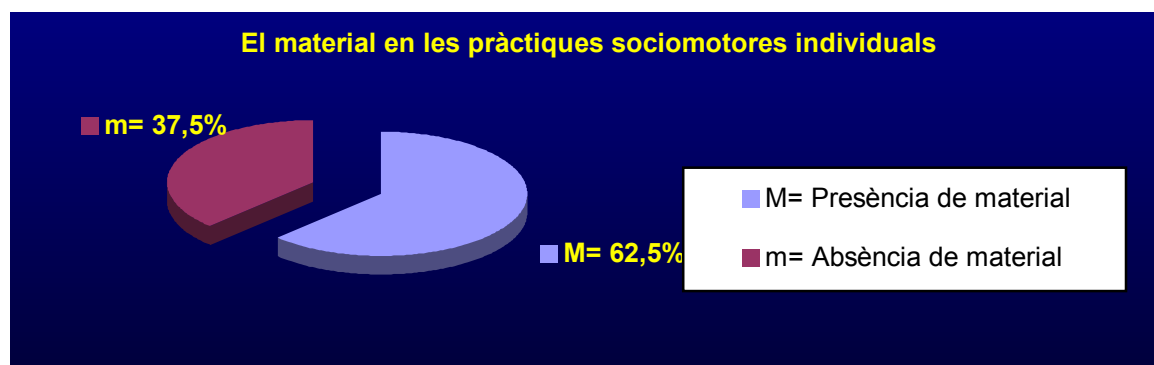
A l'hora de considerar cadascuna d'elles de manera independent, de les nou possibles variables contemplades, només s'agrupen dades en cinc d'elles. Per ordre d'importància, resseguint el gràfic, apareix com a fórmula que més es produeix en el catàleg de jocs, la de *tots x tots*, jugada alhora en una mateix temps i espai (39%).

Respectant una mateixa simultaneïtat en espai i temps, es consoliden en segon lloc les pràctiques lúdiques de *1 x tots* (26,5%) i, en el tercer lloc, les *1 x 1* (21,9%).

Després de revisar la interacció entre els jugadors, és el torn de conèixer de quines maneres els protagonistes del joc s'interrelacionen amb els altres elements constituents també de la lògica interna, iniciant-se l'anàlisi amb el material.

En 3 de cada 5 jocs sociomotors individuals, els jugadors manipulen materials, que malgrat resultar una xifra força inferior a l'obtinguda en les pràctiques psicomotores individuals (91%), posa de manifest la predilecció dels jugadors per la utilització de materials en el transcurs de les praxis lúdiques.

## GRÀFIC 212.      PRESÈNCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.



Com opera però, aquesta manipulació d'objectes o materials de joc? En quines variables s'hi concentra un major volum de pràctiques?

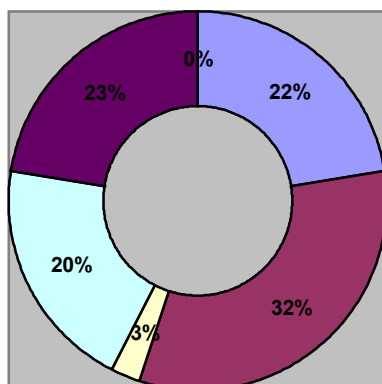
Escrutant les dades aparegudes en el proper gràfic, hom constata una lleugera superioritat d'aquelles pràctiques lúdiques que empren un únic material ( $M_1$ ,  $M_2$ , ó  $M_3$ ), doncs representen gairebé 3 de cada 5 jocs amb presència de materials, mentre que l'ús de més d'un material ( $M_4$ ,  $M_5$ ,  $M_6$ ) en un determinat joc se situa al voltant del 42,5% del total.

Al mateix temps, val la pena evidenciar que els jugadors de la República Dominicana, opten més per una manipulació col·lectiva del material (55% del total), que no pas emprar aquest de manera individual (42,5%). Crida alhora l'atenció, el poc pes que se li confereix a una utilització mixta (2,5%).

Si es considera cadascuna de les possibles sis variables per separat, la més emprada, tal i com es posa de manifest en el proper gràfic, és la que els jugadors fan servir un únic material, al qual li atorguen un ús col·lectiu (32,5%).



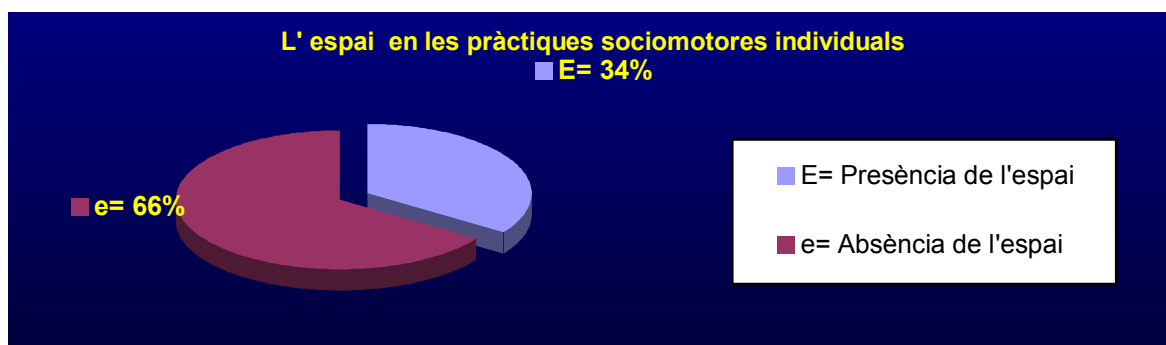
**GRÀFIC 213. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

En quan a la correlació entre els protagonistes de la pràctica sociomotora individual i l'espai, s'ha de realçar que només hi ha presència d'incertesa espacial una mica per damunt d'un terç del total de pràctiques sociomotores individuals, com es mostra en el gràfic adjunt.

## GRÀFIC 214.      **PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**

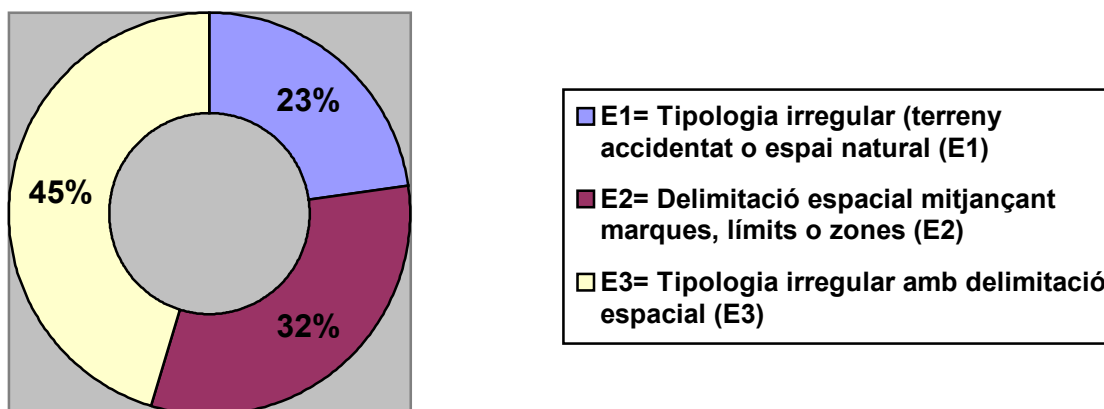


Si es tenen en compte la diversitat de variables amb les quals pot concretar-se la incertesa en l'espai, cal assenyalar en primer lloc, que les tres variables presenten un gruix important de pràctiques en el seu haver.

Sobresurten en primer lloc, les caracteritzades per emprar una tipologia irregular amb una delimitació espacial, seguides de les que escullen per posar-se en pràctica la delimitació espacial, i en darrer terme, però també amb un percentatge prou significatiu, les que es realitzen en un terreny irregular.

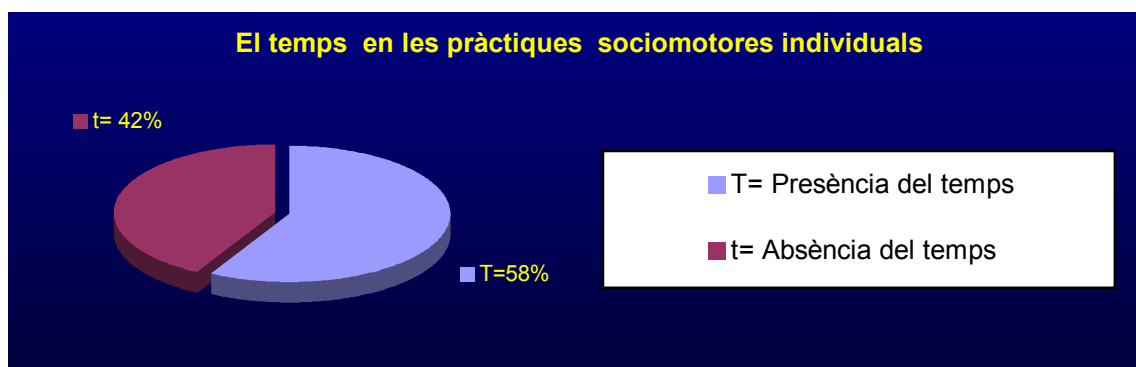
D'això es desprèn que el terç de pràctiques lúdiques que presenten incertesa espacial, troben sortida en qualsevol de les variables. Hi ha un gruix important de praxis que es desenvolupen en un espai irregular, de caràcter natural i per tant de superfície accidentada, malgrat en alguns casos els jugadors optin per delimitar-lo.

**GRÀFIC 215. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Si es fa referència a l'element temps s'ha de tenir present que la seva incertesa és molt més acusada que no pas succeïa en les pràctiques psicomotores individuals. D'un escàs 9% s'ha passat a un prominent 58%, percentatge alhora lleugerament inferior a l'obtingut en l'ús de material (62%), però força més elevat que l'ocasionat per la incertesa espacial (34%).

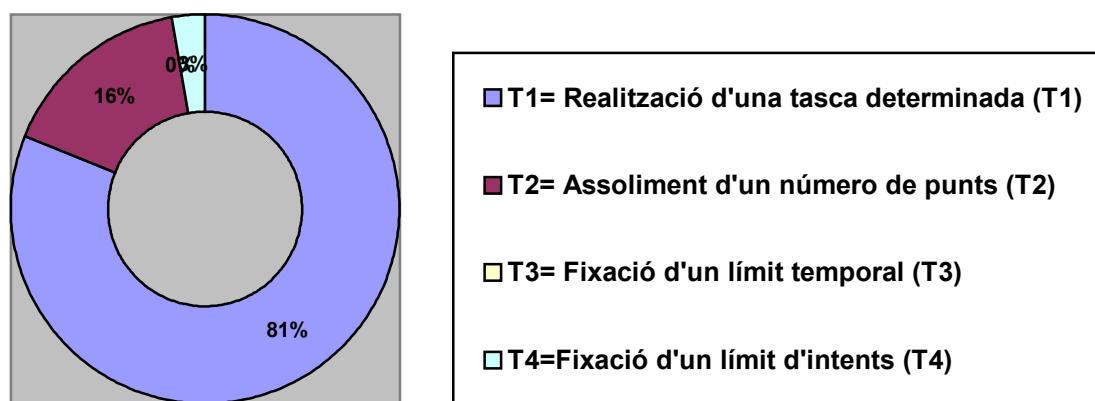
**GRÀFIC 216. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Per tant, els jugadors de la República Dominicana viuen la dificultat de la pràctica lúdica, sobretot a través de la manipulació de materials, en segon lloc per la incertesa que pugui provocar-li la possible finalització del joc, i en tercera posició, per la produïda per l'espai.

De quina manera però actua aquesta incertesa temporal?

**GRÀFIC 217. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



Quan el jugador s'enfronta amb la incertesa provocada pel temps, en 4 de cada 5 ocasions (81%) opta per haver de realitzar una tasca determinada.

A diferència però, de les pràctiques psicomotores individuals en les quals només és present aquesta opció, aquí el ventall es diversifica cap altres variables, entre les quals destaca la referida a l'assoliment d'un número de punts (16%), donat que la variable que opta per fixar un límit d'intents, adquireix escassa transcendència (3%).

Els jugadors davant el desafiament lúdic que significa la praxis sociomotora individual en tenen prou en demostrar a la resta, que estan capacitats per executar-la millor i abans que els seus adversaris. Quan no és així, la qüestió es dirimeix acordant un determinat nombre de punts que caldrà assolir per tal de superar a l'opositor.

Com a resum que aplegui i condensi les anàlisi efectuades al referir-se a les pràctiques sociomotores individuals, s'ha de fer constar abans que res, de la important presència d'aquestes dins del conjunt de manifestacions lúdiques de la República Dominicana.

Si hom es pregunta sobre quina és la relació estructural preferida pels jugadors, no hi ha dubte que la de major pes específic és la de jugar *tots x tots*, amb *simultaneïtat d'acció en el temps i l'espai*. De fet, és aquesta simultaneïtat en el temps i l'espai, l'opció escollida en un 87,4% del total del jocs.

Si es prossegueix amb l'examen radiogràfic de la lúdica dominicana, no es pot obviar que als jugadors els hi agrada jugar tot manipulant materials (62%), que en un 57,5% dels casos es tracta d'un únic material, i que en el 55% de les ocasions, és manipulat de manera col·lectiva per la totalitat de jugadors.

La incertesa espacial, que afecta a una mica més d'un terç de les pràctiques sociomotores individuals, es manifesta de manera molt repartida en les tres variables contemplades, destacant la importància que cobren les accions executades en terrenys de tipologia irregular, malgrat requereixin d'una específica delimitació espacial per tal d'acotar l'espai salvatge.

La incertesa temporal, fa acte de presència en un 58% del total de praxis sociomotores individuals, i es caracteritza sobretot pel fet que el jugador ha d'aconseguir realitzar una tasca determinada (81%).

Referint-se a les pràctiques lúdiques que es realitzen sense companys (80% del total del catàleg), és a dir, tant les psicomotores individuals com les sociomotores individuals, s'han de precisar les següents qüestions:

- Els jugadors quan juguen sols ho fan de manera molt notable (90%) mitjançant la manipulació de materials i menys notòria quan juguen contra els seus opositors (62%).

- La incertesa espacial és inexistent en les praxis psicomotores i adquireix major notorietat en les sociomotores (34%), destacant les realitzades en terrenys irregulars, amb o sense delimitació.
- La incertesa temporal és poc rellevant en el pràctiques psicomotores (9%), mentre que en les sociomotores sobresurt amb un percentatge d'un 58% respecte el total. En ambdós casos, la incertesa és caracteritza pel fet d'haver d'executar alguna tasca determinada (100% i 81% respectivament.)

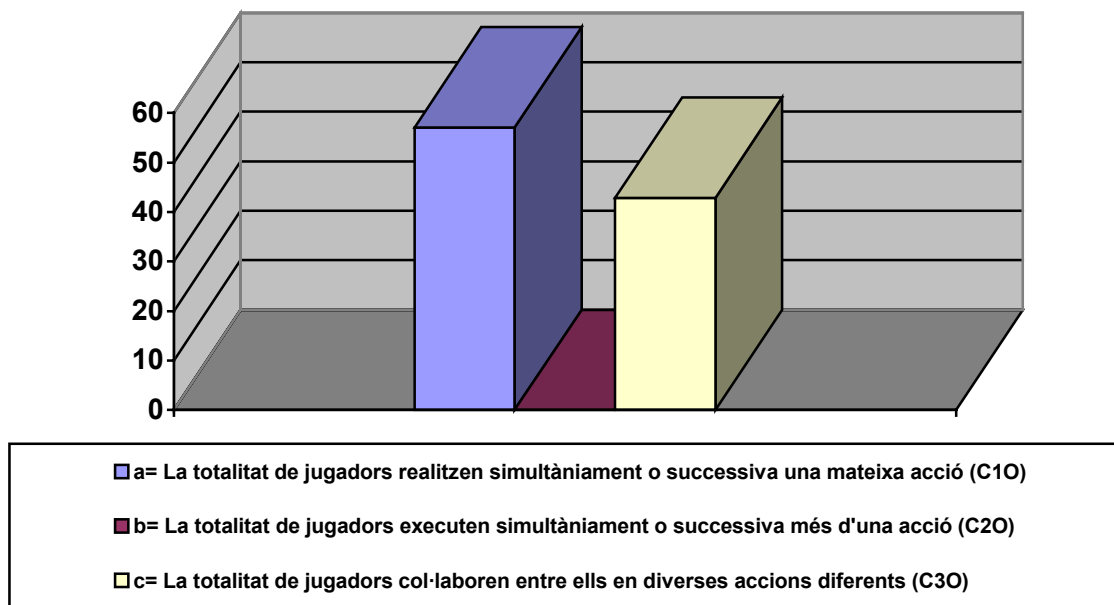
a.3.) Pràctiques sociomotores cooperatives:

A l'igual que en altres catàlegs, es pot qualificar d'escassa la pràctica sociomotora cooperativa, fet que la situa en la quarta i última posició dins dels conjunt de les praxis lúdiques dominicanes.

La feblesa del joc cooperatiu es deixa entreveure també quan es constata, en el gràfic 219, que la variable que té en compte l'execució de més d'una acció té nul·la presència i que, per contra, aquella que estableix l'acció més com a una col·laboració entre jugadors que com a una autèntica acció cooperativa, adquireix un 42% del total de pràctiques sociomotores cooperatives.

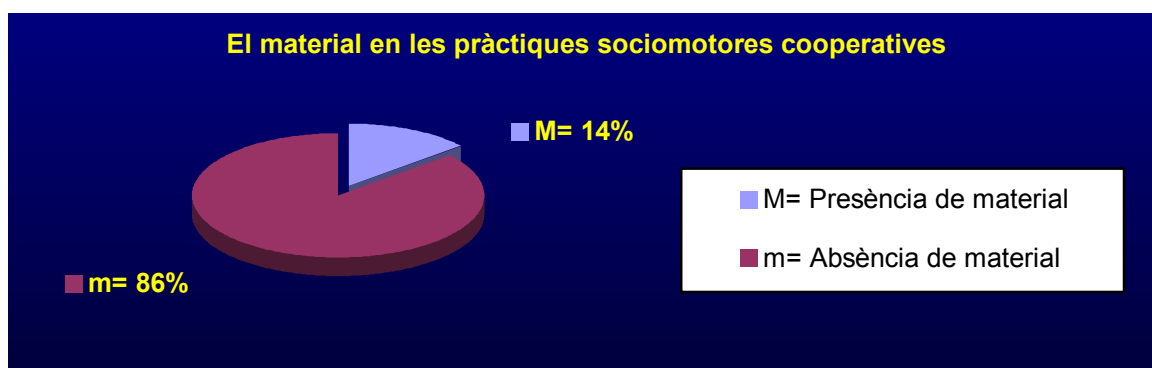
Per tant, la variable en la qual es concentra gairebé 3 de cada 5 jocs cooperatius, és la que es refereix a una mateixa acció conjunta per part dels protagonistes del joc.

**GRÀFIC 219. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



De quina manera però operen els jugadors amb la resta d'elements? Si s'ha constatat amb anterioritat per exemple, com l'ús de materials és present de manera molt notòria en les pràctiques psicomotores, i de forma força important en les sociomotores individuals, què succeeix amb les cooperatives?

**GRÀFIC 220. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



El mateix gràfic dóna la resposta: en un 86% dels casos, els jocs es porten a terme sense cap tipus de material, la qual cosa permet suposar que quan hom juga compartint un mateix objectiu amb altres companys de joc, la manipulació de materials no esdevé un element essencial de la praxis lúdica.

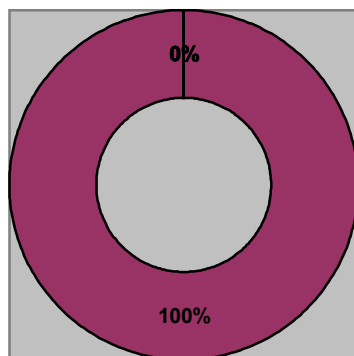
És l'efecte contrari al produït en les pràctiques efectuades sense companys, en les quals la presència de materials si que era un element destacat (90% psicomotors individuals i 62% sociomotors individuals).

Les escasses situacions en els quals si que hi ha manipulació, es caracteritzen per la presència d'una única variable, d'entre les sis possibles, la que contempla la utilització d'un únic material, el qual és manipulat col·lectivament pels jugadors. Aquest fet, revela també símptomes de la poca importància atorgada als materials en aquests tipus de jocs.

Ningú posa en dubte que davant l'establiment d'una estructura cooperativa en la qual els jugadors comparteixen uns mateixos objectius, la utilització conjunta de material sigui una de les variables més fonamentals, però crida l'atenció, com ho mostra el proper gràfic, que no apareguin jocs en els quals s'empri més d'un material, o bé que la manipulació col·lectiva vingui acompanyada o combinada amb una utilització individual per part dels protagonistes de l'activitat lúdica.



**GRÀFIC 221. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**

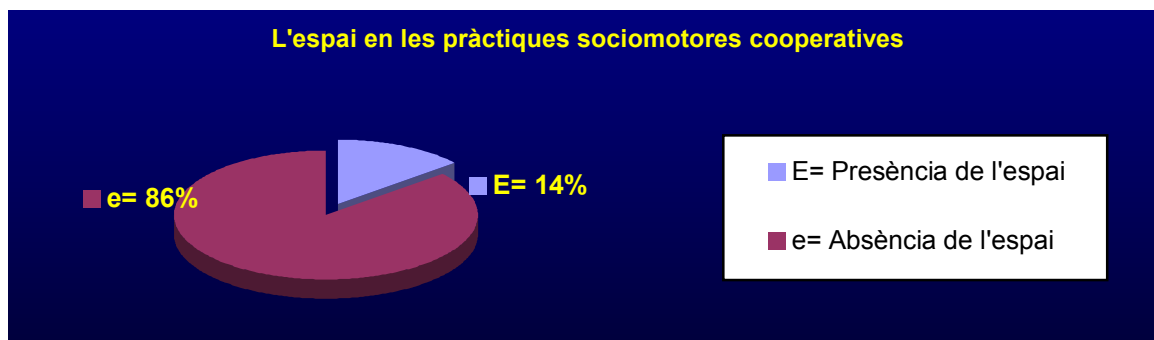


- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

Al analitzar la importància d'un altre element de la lògica interna, com és el cas de l'espai en el qual es desenvolupa la pràctica, es constata que en els jocs de caire cooperatiu, la utilització de l'espai tampoc no és un condicionant, donat que gairebé en un 86% dels casos, no importen els límits i es juga en un espai conegut, regular i domesticat.

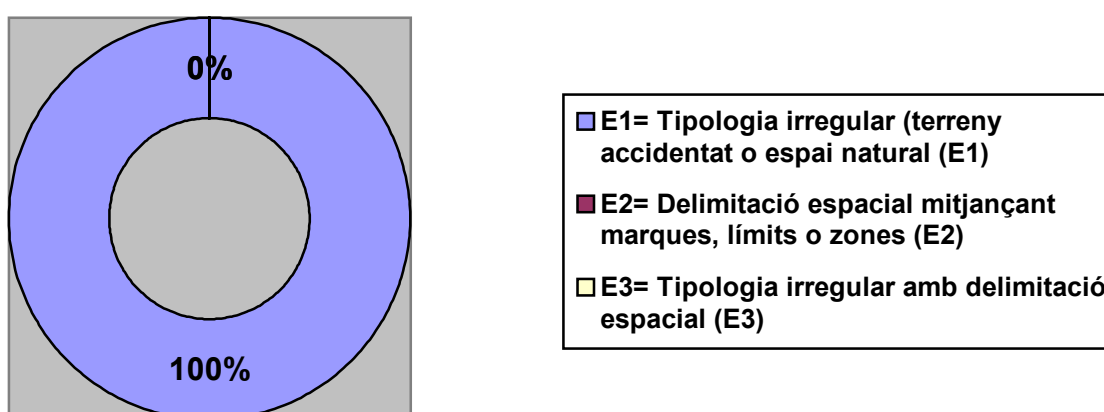
L'acció cooperativa acapara el centre d'atenció dels jugadors, sense necessitat de recórrer a l'ús de materials, ni tampoc de l'espai com a elements d'incertesa.

## GRÀFIC 222. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.



En el cas de produir-se la incertesa en l'ús de l'espai però, de les tres variables configurades, la incertesa exclusivament fa acte de presència en terrenys de tipologia irregular. De fet, ja s'ha assenyalat amb anterioritat al referir-se a les altres tipologies de pràctiques psicomotores individuals i sociomotores cooperatives, com en el cas del catàleg de jocs localitzats a República Dominicana, aquesta variable cobra una importància superior a la d'altres catàlegs. El proper gràfic indica amb claredat aquesta concentració en una única variable.

## GRÀFIC 223. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.



Si es passa a considerar que succeeix en el cas del temps, les dades indiquen que aquest no causa cap tipus d'incertesa en els jugadors, i per tant no sembla necessari plasmar-ho en cap gràfic.

Per concloure aquesta tipologia de pràctica, insistir una altra vegada amb l'escassa rellevància dels jocs cooperatius entre les pràctiques lúdiques i que a la inversa d'allò que succeeix en les pràctiques psicomotores i sociomotores individuals, aquestes es porten a terme sense gairebé materials de joc (14%).

D'altra banda i tal com s'ha acaba de fer esment, l'espai tampoc té un paper massa acusat com a condicionador de l'acció dels jugadors, amb un percentatge idèntic al referit al material. I pel que fa a l'element temps, insistir que aquest no causa cap mena d'incertesa en els protagonistes del joc.

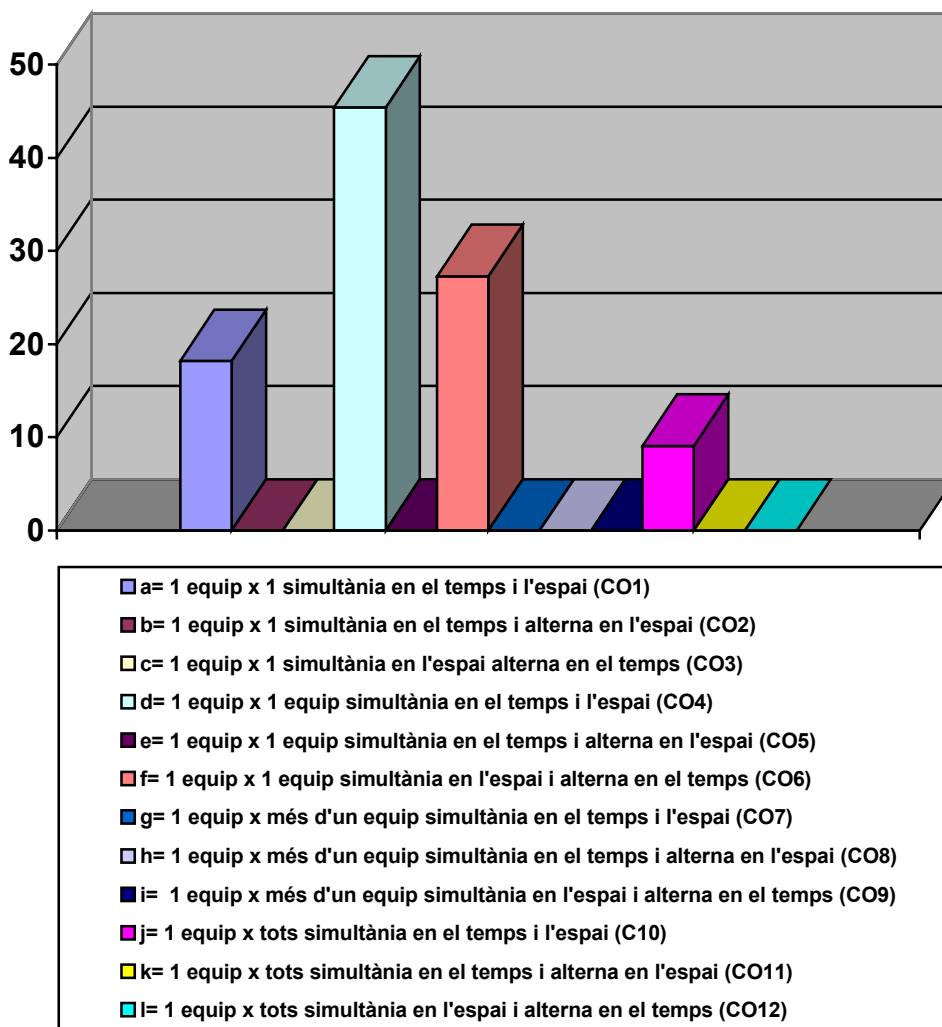
#### a.4.) Pràctiques de col·laboració i oposició:

Les pràctiques que presenten una estructura de col·laboració i oposició tenen una importància relativa respecte el conjunt de praxis lúdiques dominicanes. El seu percentatge, similar al de les pràctiques psicomotores individuals, és d'un 12%, i no està massa allunyat del que obtenen les sociomotores cooperatives amb un 8% del total.

De l'anàlisi es desprèn que les pràctiques, pel que fa a la relació que estableixen els jugadors, es distribueixen només en 4 de les 12 variables constituïdes. Hi ha un clar predomini de les agrupades entorn l'estructura d' *1 equip x 1 equip*, la qual condensa un 73% del total de jocs, seguit a molta distància per les que aposten per desenvolupar la pràctica en situació d' *1 equip x 1*, que concentra un 18% del total, mentre que en tercer lloc apareixen les que giren al voltant d'una estructura relacional d' *1 equip x tots*. Aquesta darrera però, només fa acte de presència en un 9 % del total.

Els jugadors dels jocs del catàleg dominicà, d'altra banda, prefereixen sobretot desenvolupar les seves accions lúdiques de manera simultània en el temps i l'espai, donat que aquesta opció es troba present en un 73 % del total de jocs de col·laboració i oposició. La resta es concentra en aquella fórmula que permet realitzar l'acció de manera simultània en l'espai i alternant el temps. La variable però que més percentatge presenta respecte del total, és la que contempla la competició d' 1 equip x 1 equip que actua de manera *simultània en el temps i l'espai*, tal i com es posa de manifest en el gràfic que dona suport a l'examen realitzat.

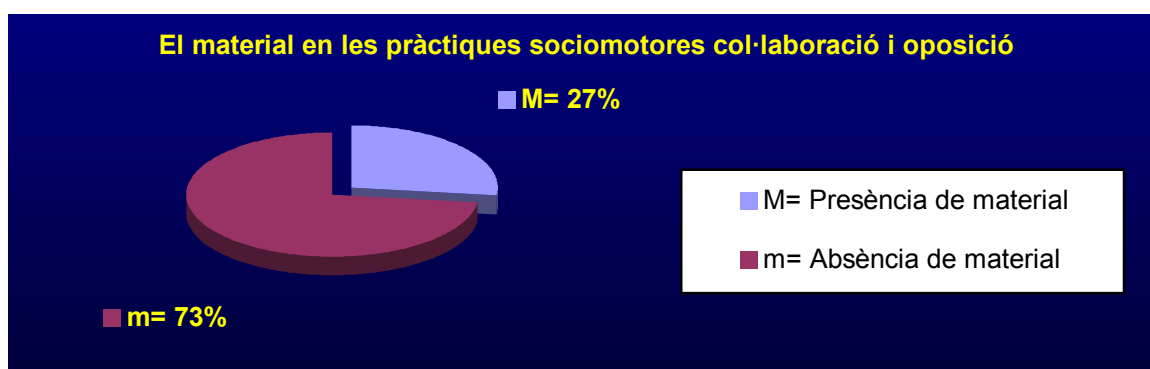
**GRÀFIC 224. PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA.**



Al referir-se al material, es comprova que són un 27% d'aquests jocs, els que requereixen d'algun material com a suport de l'acció dels jugadors, ja siguin aquests companys o bé opositors. Dit a l'inrevés, seria afirmar que gairebé  $\frac{3}{4}$  parts d'aquest tipus de jocs, no fan servir cap mena de material en les seves accions.

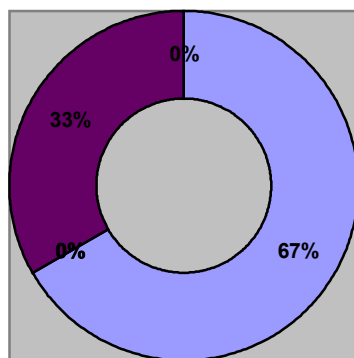
Per tant, es pot ressaltar sense equívocs que hi ha un gruix molt important de jocs, que són factibles d'executar-se sense haver de recórrer a l'ús de materials. Aquest fet evidencia que sovint els jugadors en tenen prou amb la diversitat de possibilitats que ofereix la pròpia estructura de col·laboració i oposició, per passar una bona estona de joc. Fer-ho sense estris demostra que l'acció entre els jugadors ocupa un paper més central en l'esfera del joc i que no ha de dependre d'altres elements, o si més no, almenys de materials per enriquir l'escenari lúdic.

**GRÀFIC 225.      PRESÈNCIA O ABSÈNCIA DE MATERIALS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Malgrat aquesta reflexió, ¿com es dibuixa el catàleg dominicà quan si que hi ha incertesa produïda per la utilització de materials? El proper gràfic orienta la resposta.

**GRÀFIC 226. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



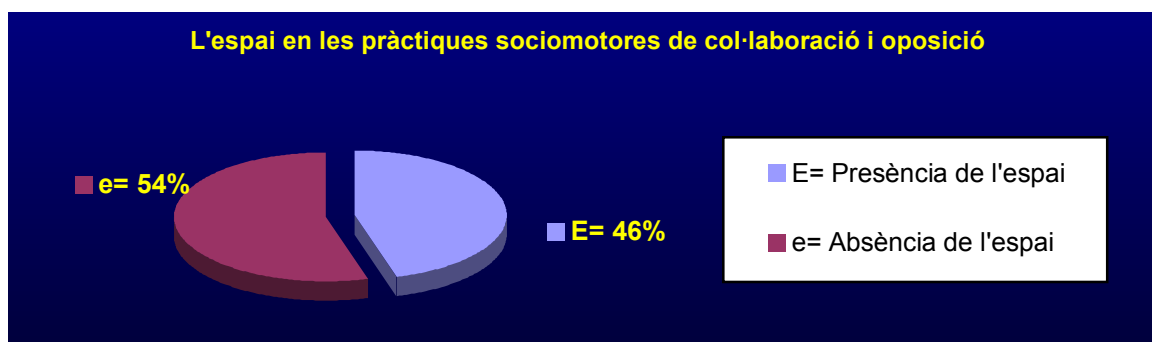
- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

És observable que el volum de jocs es concentren en exclusiva en dues variables. De l'anàlisi de les dades es desprenen dues consideracions. D'una banda, en 2/3 parts del total de jocs que presenten incertesa en el material, els jugadors opten per emprar un únic material. Per l'altra, també en 2/3 parts del mateix univers de jocs, els practicants elegeixen atorgar un ús individual als estris de joc. No obstant aquestes apreciacions, que de fet conflueixen en una mateixa variable, no es pot passar per alt que 1/3 de les praxis giren entorn la utilització de més d'un material de manera col·lectiva.

Alhora, i ja per acabar l'estudi d'aquest element, s'ha d'esmentar que no hi ha cap situació lúdica d'aquesta categoria, en la qual els protagonistes combinin la utilització d'un material col·lectiu amb d'altres d'exclusiu ús individual.

És el torn de centrar-se en un altre dels elements que configuren la lògica interna, passant a esbrinar de quina manera afecta a aquest tipus de pràctiques l'element espacial.

**GRÀFIC 227.      PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT ESPAI EN  
LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I  
OPOSICIÓ.**

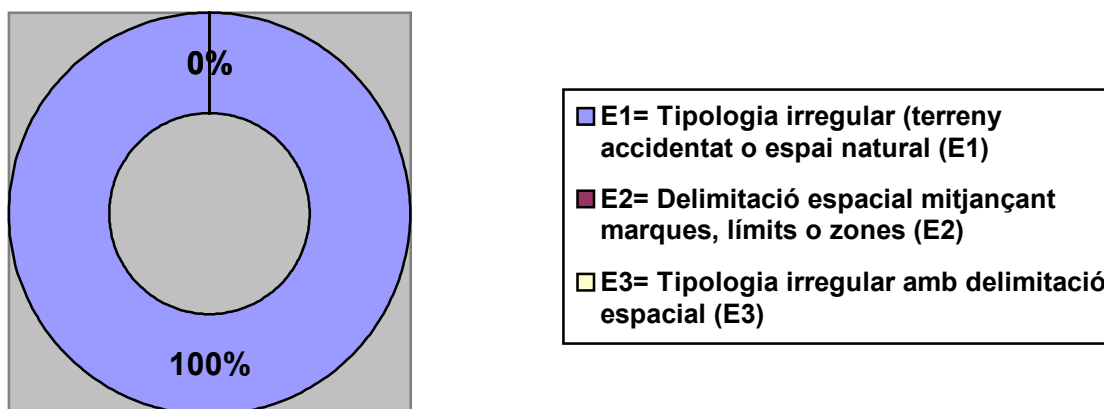


La incertesa espacial es produeix una mica per sota de la meitat dels jocs sociomotors de col·laboració i oposició. Malgrat no es tracti d'un percentatge massa elevat, s'ha de fer constar que de les 4 categories amb les quals han estat classificades les accions dels jugadors, aquesta és la que manifesta un percentatge més alt d'incertesa espacial.

Un possible raonament a aquesta constatació pugui ésser el considerar que és en aquesta tipologia de praxis lúdiques on potser sigui més necessari ordenar la disparitat de situacions de comunicació i contracomunicació que es produeixen en l'escenari lúdic.

¿D'entre les diverses variables en les quals pot manifestar-se la incertesa espacial, en quines d'elles cobra més importància?

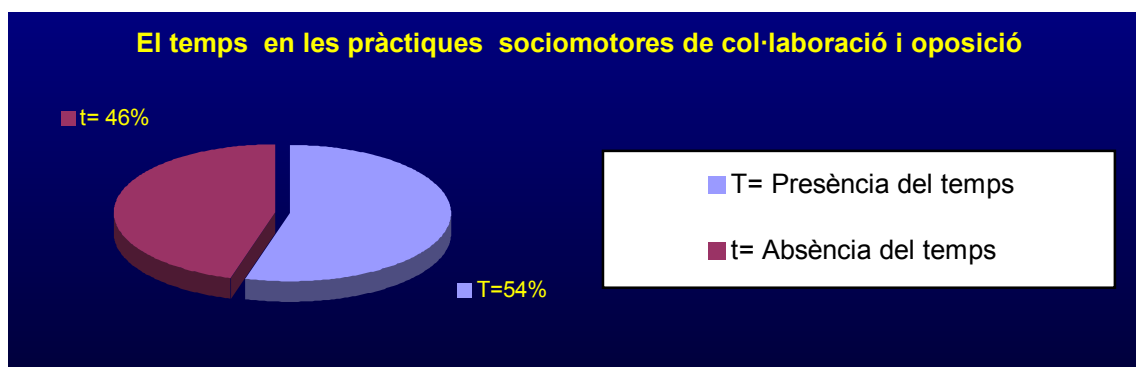
**GRÀFIC 228. VARIABLES EN LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



El gràfic assenyala de manera contundent la seva concentració en els terrenys salvatges o de tipologia irregular. De fet, és una de les constants d'aquest catàleg, la que apropa les praxis lúdiques a l'espai natural no dominat per l'home.

Pel que fa a l'últim element a considerar, el temps, cal precisar que la seva incertesa està present en una mica més de la meitat dels jocs de col·laboració i oposició, situant-se amb un percentatge lleugerament superior al referit a la incertesa espacial.

**GRÀFIC 229. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

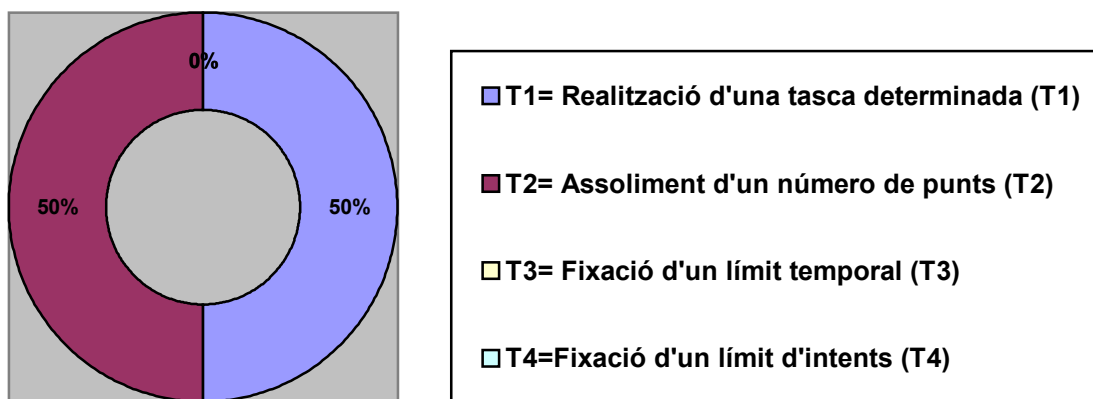




Per tant, de la mateixa manera que la delimitació espacial ordena bona part de les praxis lúdiques, l'element temps també hi contribueix en bona mesura, i ambdós elements fan major acte de presència com a factors d'incertesa que no pas ho fa la utilització de materials.

De quina manera però actua aquesta incertesa? L'anàlisi del proper gràfic permet copsar que quan els jugadors s'enfronten amb la incertesa provocada pel temps, i decideixen posar fi al joc d'una determinada manera, en la meitat de les ocasions escullen valorar si els jugadors són capaços o no d'haver de realitzar una tasca concreta. En l'altra meitat de vegades, els jugadors opten per proclamar vencedor a aquell que hagi obtingut un nombre de punts acordats prèviament.

**GRÀFIC 230. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



A tall de síntesi, una visió integradora dels diversos elements i la seva interrelació, ha de considerar que els jocs sociomotors de col·laboració i oposició representen només una mica més de 1/8 part dels jocs del catàleg dominicà. En aquests, la presència de material se situa entorn el 27% de les praxis.

Més elevada és la incertesa de l'element espai, donat que aquesta es troba present en un 46% dels casos. El percentatge resulta ésser el més elevat

entre les 4 estructures relacionals de jugadors, seguit pels sociomotors individuals, amb un 46%. Ambdues tipologies són les que tenen en compte el desafiament entres jugadors.

Al considerar l'element temps, aquest és causant d'incertesa en una mica més de la meitat de jocs (54%), percentatge lleugerament inferior al referit als sociomotors individuals (58%). És de destacar en aquesta categoria, l'absència de jocs que es fixin per un límit temporal o bé per un número d'intents, determinant-se la finalització del joc a parts iguals, ja sigui per l'assoliment d'una tasca precisa o bé per l'obtenció d'un nombre de punts concret.

Al desplegar les interpretacions als jocs practicats amb companys, és a dir, els que aglutinen alhora els sociomotors cooperatius i els sociomotors de col·laboració i oposició, s'ha de tenir present que constitueixen 1 de cada 5 jocs del catàleg de la República Dominicana.

En quan a les estructures relacionals, per la banda de les cooperatives, destaquen dues variables: aquella que els jugadors executen la seva acció amb altres companys i aquella en la qual els jugadors senzillament col·laboren entre ells. D'altra banda, pel que fa a les de col·laboració i oposició, sobresurt amb escreix la variable que tria la posta en escena en el joc amb el desafiament de *1 equip x 1 equip*, que realitzen llurs accions de manera *simultània en el temps i l'espai*.

En ambdós casos la incertesa produïda pel material no és molt ostensible, xifrant-se en un 14% en els jocs cooperatius i pràcticament el doble en els de col·laboració i oposició.

Pel que fa a la incertesa en l'espai, tampoc no resulta gaire important en les pràctiques cooperatives (14%), que la triplica en les de col·laboració i oposició (46%).

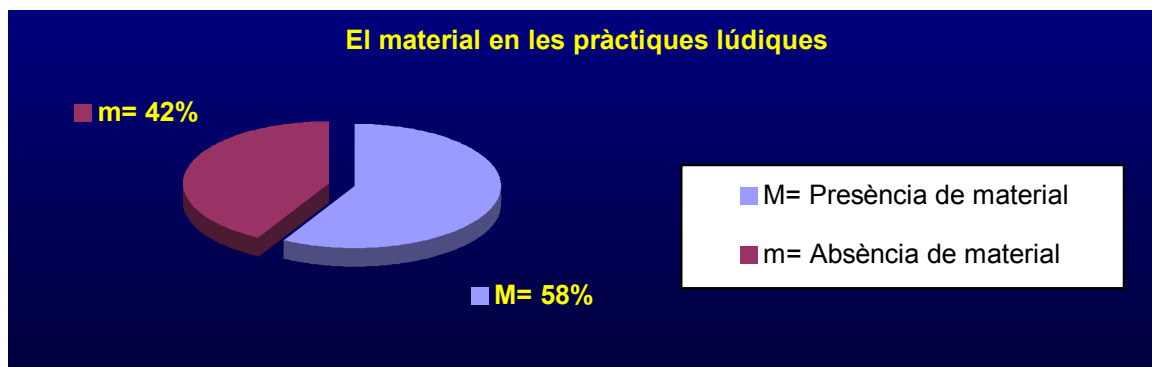
I en última posició, la incertesa temporal només apareix en les praxis de col·laboració i oposició, fonamentada pel fet d'haver d'aconseguir els jugadors realitzar una determinada tasca o bé per haver d'obtenir un nombre de punts suficients que els hi permeti declarar-se victoriosos per damunt dels seus rivals.

Un cop conculsa la interpretació de dades respecte a la interrelació dels jugadors, pertoca avançar amb la resta d'elements, seguint metodològicament l'ordre preestablert.

**b) El material:**

En gairebé 3 de cada 5 jocs del catàleg dominicà es fan servir materials o estris de joc. És un percentatge considerable, si bé no molt elevat que confirma, a l'igual que en altres catàlegs, la importància que secularment han tingut els materials com a afavoridors o estimuladors de les praxis lúdiques.

**GRÀFIC 231. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



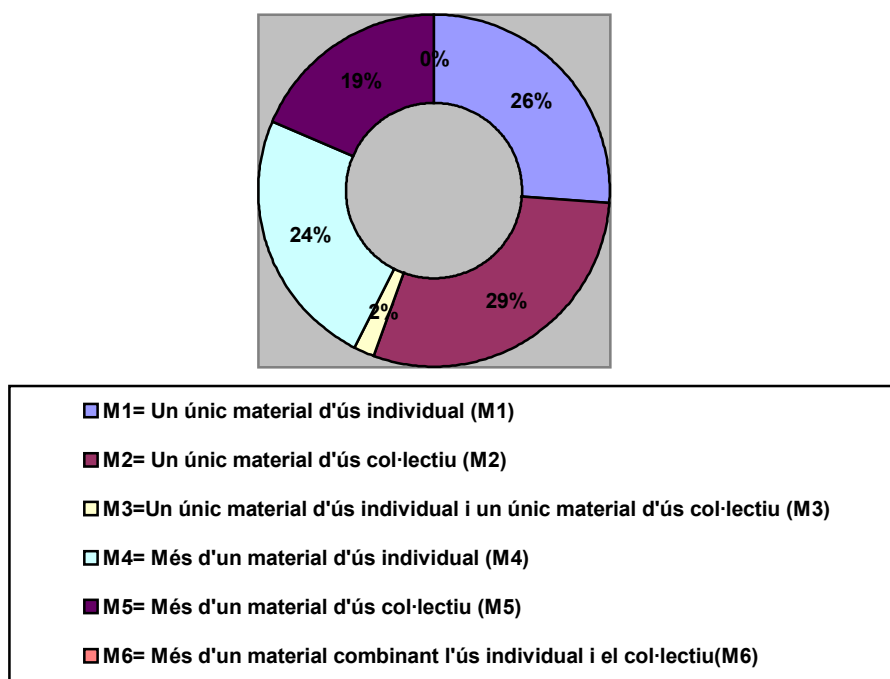
Quins són però els trets característics d'aquesta utilització? Quin és el volum de cadascuna de les variables?

En primer lloc, s'ha de precisar que en gairebé 3 de cada 5 jocs que fan servir material, aquest es tracta d'un element únic.

En quan a la utilització individual, col·lectiva o combinada, les dades indiquen que és molt minsa la forma combinada, mentre que les altres dues restants es troben pràcticament en unes mateixes condicions, més favorables si de cas a l'ús individual que ocupa el 50% dels jocs; que no pas el col·lectiu que engloba un 48% de la totalitat de jocs on s'empra material.

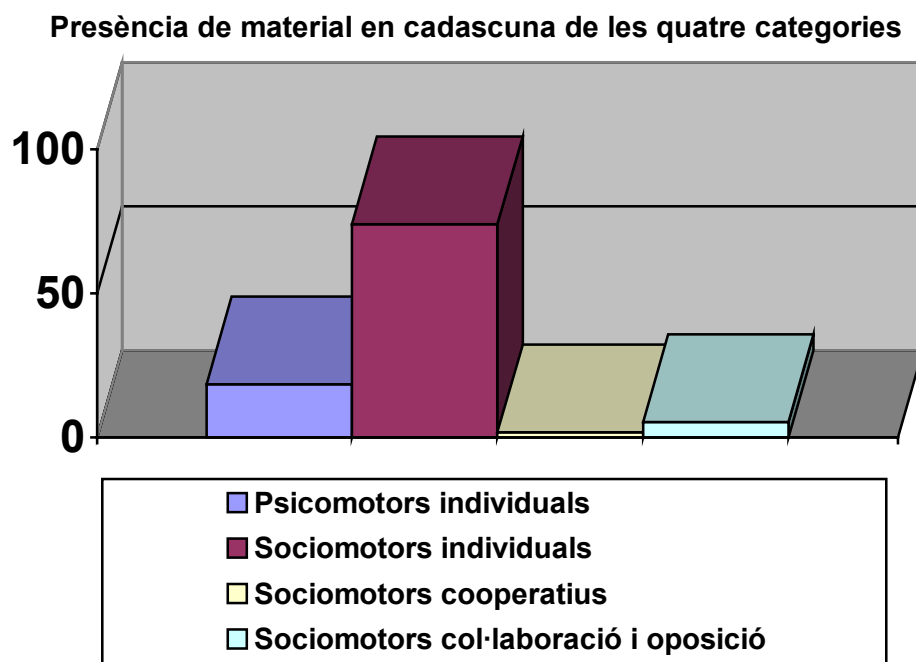
No obstant aquestes asseveracions que es formulen a partir d'agrupar les variables per categories comunes, si només es tenen en consideració cadascuna d'elles de manera individual, el gràfic no deixa lloc a dubtes que la variable que concentra un percentatge més elevat de jocs, és l'ús d'un únic material de manera col·lectiva (29%).

**GRÀFIC 232. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



¿En quin percentatge és present però, el material en cadascuna de les 4 estructures amb les quals s'han emmarcat les tipologies de relació que estableixen els jugadors? A veure que revela el gràfic.

**GRÀFIC 233. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN CADASCUNA DE LES QUATRE CATEGORIES AMB LES QUALS S'INTERRELACIONEN ELS JUGADORS.**



El repartiment de la totalitat de pràctiques lúdiques amb material entre les 4 categories posa en evidència, el gairebé inapreciable percentatge entre els jocs sociomotors d'estructura cooperativa. També s'ha de fer menció del poc pes específic que juga el material entre els sociomotors de col·laboració i oposició.

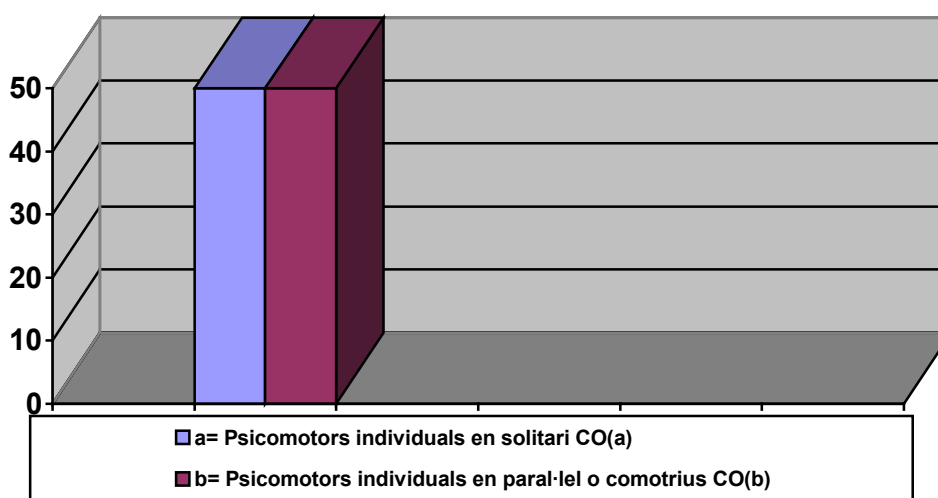
Per tant, la primera conclusió a extreure és el poc interès que mostren els jugadors pel material quan es tracta de jugar amb companys. Per contra, el gran gruix es concentra en les praxis desenvolupades sense companys, ja siguin psicomotors individuals o bé sociomotors individuals, que és de fet on s'hi concentren  $\frac{3}{4}$  parts de la totalitat de jocs en els quals s'empren estris per al joc.

D'aquí es pot extreure una segona conclusió, el material fa sobretot acte de presència en les situacions de desafiament entre jugadors. L'estri serveix així per canalitzar l'oposició, per donar-li sentit a la rivalitat, per mesurar els graus de destresa adquirits en el seu maneig.

Per aprofundir més sobre com es desenvolupa aquesta utilització de materials, és precís entrar a considerar la importància que adquireixen cadascuna de les variables per a cada categoria.

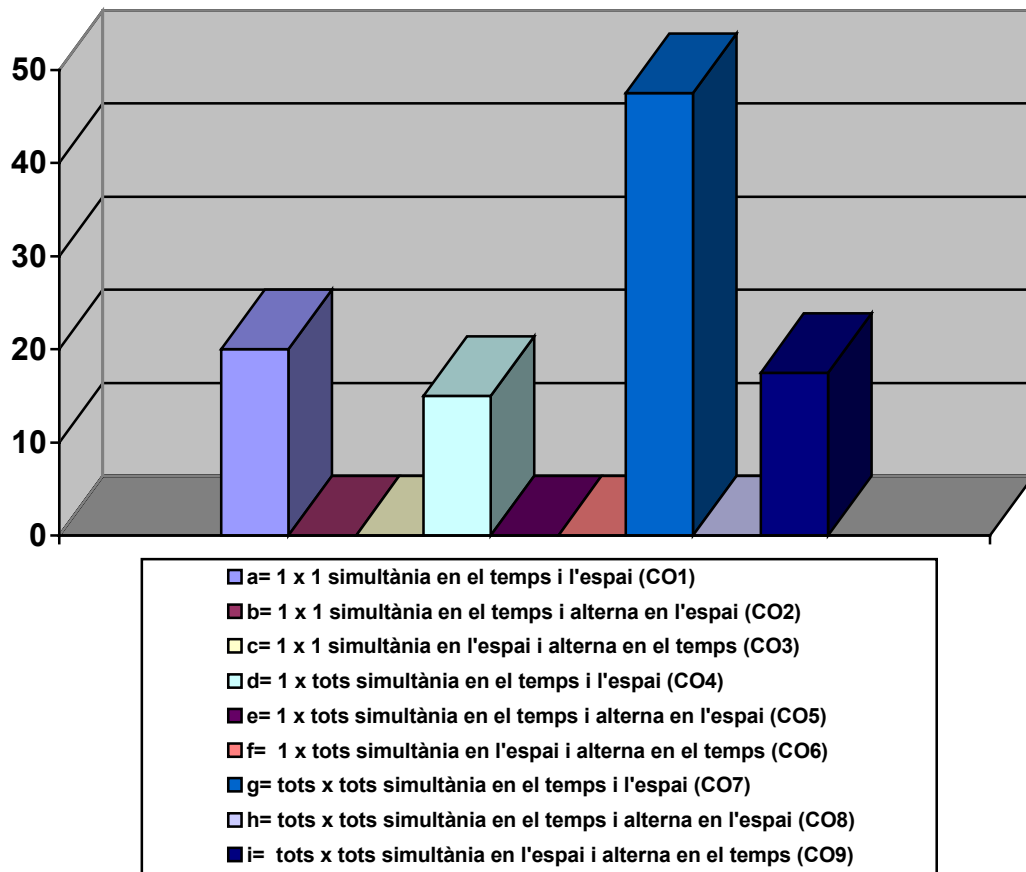
Les pràctiques psicomotores individuals distribueixen l'ús de materials de manera equitativa entre les dues possibles situacions previstes: joc en solitari o en paral·lel (comotriu).

**GRÀFIC 234. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**



Pel que fa a les pràctiques sociomotores individuals, quines possibilitats obra la diversitat de variables a tenir en compte?

**GRÀFIC 235. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**



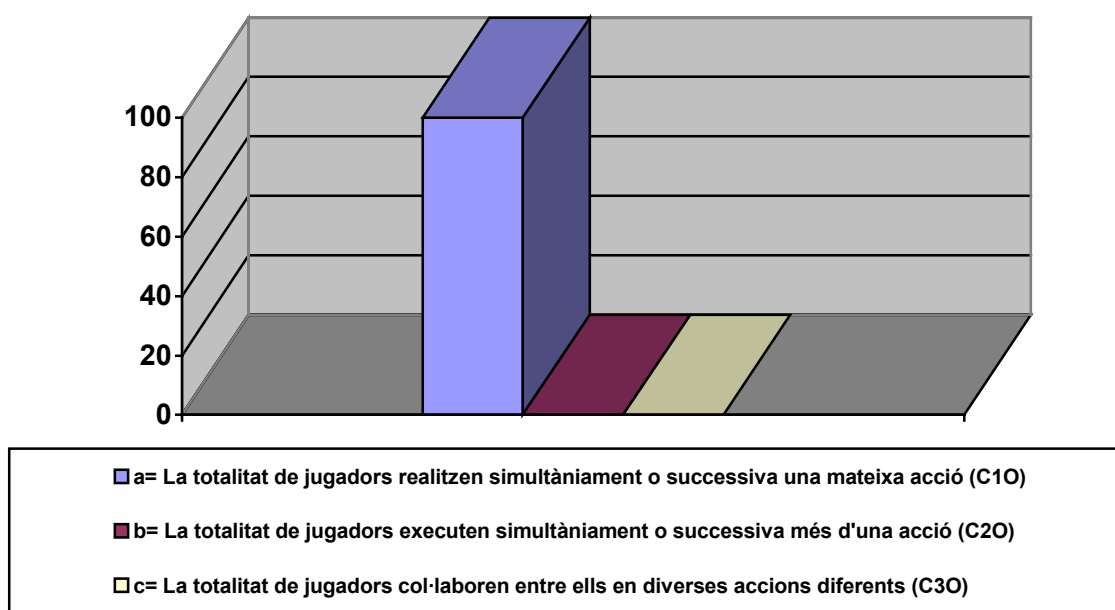
Els jocs amb una estructura de *tots x tots* són els que més empen material, doncs representen quasi les 2/3 del total de jocs sociomotors que en fan servir. Al darrera hi segueixen les praxis de *1 x 1* (20%), i en darrera posició, les de *1 x tots* (15%).

En quan a considerar de quina manera es desenvolupen les pràctiques, indicar que en 4 de 5 jocs, la utilització significa que els jugadors participen de manera *simultània en temps i espai*, mentre que la resta, és a dir en un 17,5% de vegades, les pràctiques lúdiques es porten a terme en un mateix espai, alternant-se però el temps d'execució, si bé això només succeeix en situacions lúdiques de *tots x tots*.

Deixar també constància, tal i com es visualitza en el gràfic, que només hi ha presència de materials en 4 de les 9 possibles variables i, el que és més important, que quasi la meitat del volum de jocs dominicans sociomotors individuals amb material, son jugats *tots x tots* de manera *simultània en temps i espai*.

Arriba el torn de les pràctiques sociomotores cooperatives per posar en evidència que la manipulació de materials només és present en un discretíssim 2% respecte la integritat de jocs amb material, i que aquesta –com delata el gràfic- es dóna únicament de manera exclusiva en una única variable. Sembla que només quan la totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció, apareix la necessitat d'emprar materials (100%).

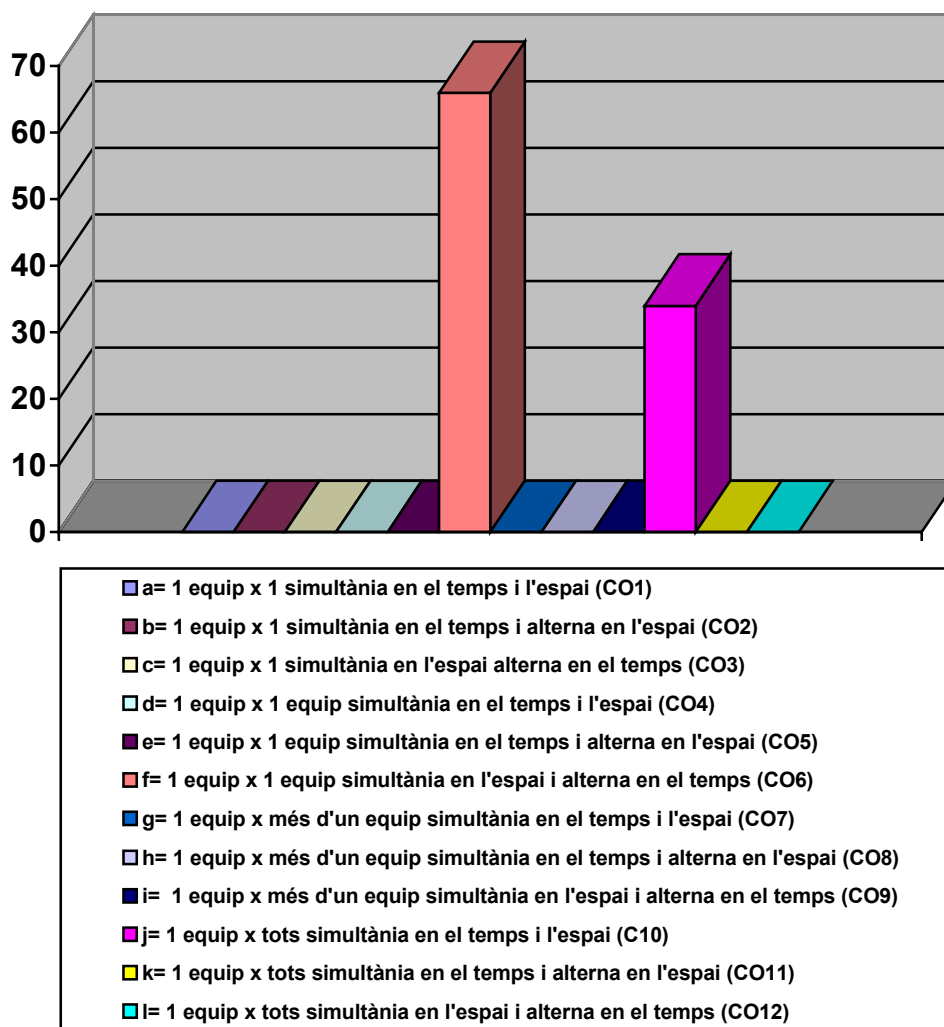
**GRÀFIC 236. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**



Tampoc en la darrera estructura a examinar llueix pas massa el maneig de materials. Com es distribueix un escàs 5,5% entre les 12 variables formulades?



**GRÀFIC 237. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE MATERIAL EN LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

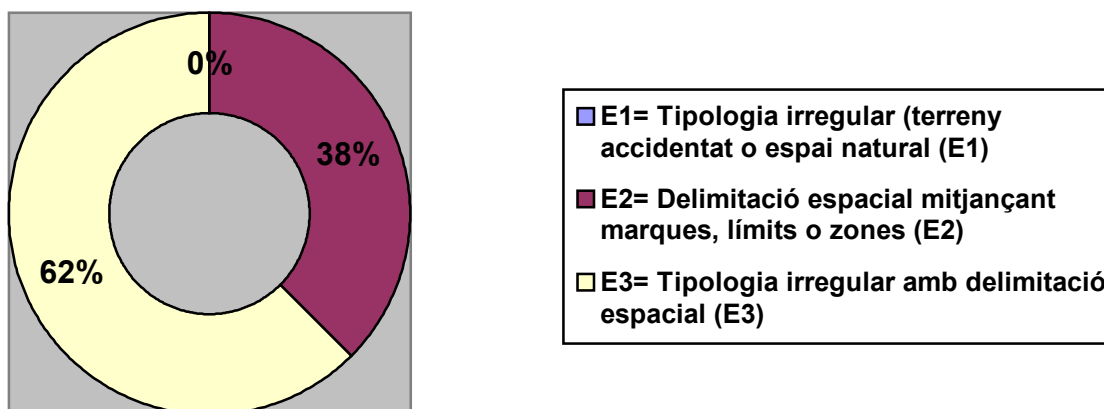


De l'ampli ventall possible, les praxis amb material es concentren en les seves 2/3 parts en situacions de *1 equip x 1 equip* que actuen de manera *simultània en el temps i alterna en l'espai*. La resta es condensa en situacions de *1 equip x tots*, que juguen de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Un cop ha conclòs l'anàlisi que recull la relació binària entre material i jugadors, es prossegueix a escodrinyar que succeeix quan es combina amb l'element espai.



**GRÀFIC 239. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT ESPAI.**



O sigui que en aquest catàleg de jocs, quan aquests són amb implements i alhora els jugadors s'enfronten a la incertesa espacial, aquesta queda regulada sobretot a través de delimitar l'espai del terreny accidentat de joc o simplement delimitant l'espai domesticat.

La relació entre la presència de material, i el darrer element, el temps, té un comportament semblant al produït respecte la incertesa espacial? El gràfic dóna resposta ràpida a la qüestió plantejada.

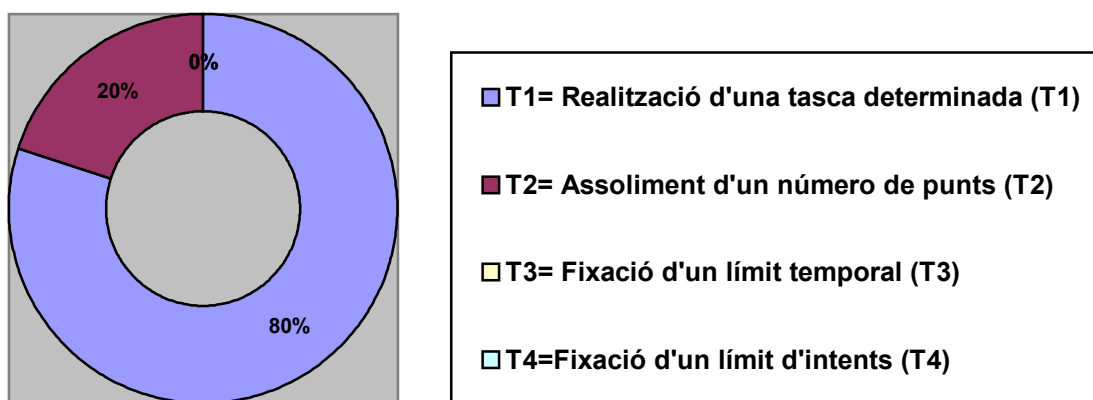
**GRÀFIC 240. PRESENCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A L'ELEMENT TEMPS.**



Els percentatges d'incertesa s'han duplicat respecte l'espai. En el cas del temps, 3 de cada 5 jocs, presenten incertesa temporal en la pràctica lúdica acompanyada de l'ús de materials. Per tant sembla que el material a l'hora de triar "parella de ball", opta abans pel temps de joc (63%) que no pas per l'espai (30%). Es planteja doncs l'interrogant de si hi ha més preocupació en ordenar la fi del joc, que no pas en regular l'espai que permet el seu desenvolupament.

Atenent a la distribució de la incertesa temporal en les seves quatre variables considerades, la interpretació de les dades permeten afirmar que en 4 de cada 5 jocs que els jugadors manipulen materials alhora que s'enfronten amb la incertesa provocada pel temps, aquesta està produïda pel fet d'haver escollit els jugadors acotar el temps de joc, a través d'haver de realitzar una tasca determinada. La resta es produeix mitjançant l'assoliment d'un número de punts.

**GRÀFIC 241.      PRESÈNCIA DE MATERIAL EN RELACIÓ A LES  
VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA L'ELEMENT  
TEMPS.**



Per tal d'oferir un breu resum respecte a la utilització de materials en els jocs de la República Dominicana, s'ha de deixar constància que la seva presència en el catàleg és considerable, si bé no excessiva.

Els jugadors trien en 3 de cada 5 jocs, un únic material com a suport de la pràctica, distribuint-se de manera bastant homogènia els percentatges que fan que a aquest se li confereixi una utilització individual o col·lectiva. La variable que presenta major volum (29%) es concentra en l'ús d'un únic material de manera col·lectiva.

Els materials gairebé no són usats en els jocs cooperatius i molt poc en els sociomotors de col·laboració i oposició. En aquest darrer cas, les 2/3 parts dels jocs es desenvolupen a través d'una estructura d' *1 equip x 1 equip*, que actuen de manera *simultània en el temps i alterna en l'espai*.

Més considerable és la presència de materials en els jocs psicomotors, distribuint-se els percentatges a parts iguals entre la modalitat de joc en solitari i la de joc en paral·lel. L'estructura relacional en la qual cobra major entitat l'ús de materials és en les pràctiques sociomotors individuals i, dins d'aquestes, els 2/3 del total es concentren en els jocs de *tots x tots*. Dins d'aquesta tipologia, 4 de cada 5 jocs es realitzen de manera *simultània en el temps i l'espai*.

Deixant a banda la relació entre material i jugadors, per endinsar-se en la interrelació amb els altres elements, s'ha d'assenyalar que només 3 de cada 10 jocs que empen estris de joc, mantenen incertesa espacial. Quan això succeeix, en 3 de cada 5 jocs es degut a la delimitació espacial d'un terreny irregular.

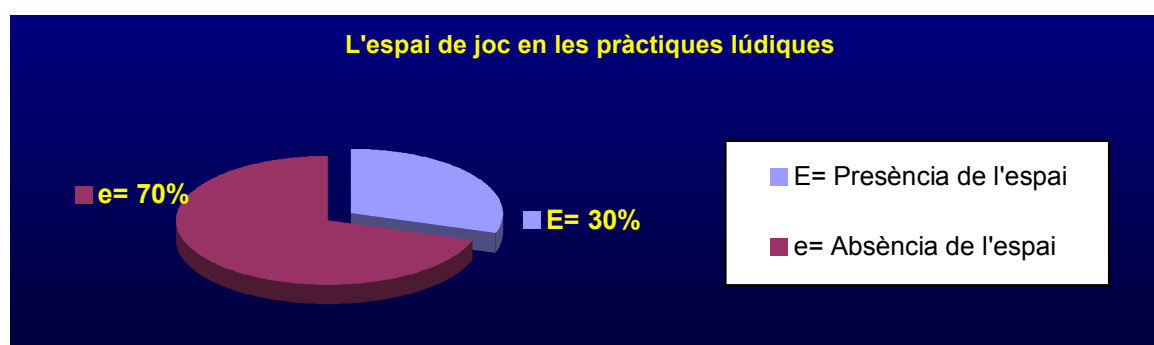
En canvi, la relació entre material i temps és més fecunda. En 3 de cada 5 jocs que es fan servir utensilis, apareix la incertesa temporal. En 4 de cada 5, aquesta es deu a la finalització del joc pel fet d'haver aconseguit algun jugador executar una determinada tasca.

Un cop esmicolats un a un els aspectes referits al material, es passa a analitzar quina relació s'estableix entre l'espai i la resta dels components de la lògica interna.

**c) L'espai:**

Sembla ésser que l'espai no és un factor d'incertesa massa accentuat en el catàleg de jocs dominicans, donat que tal i com posa de manifest el gràfic, només intervé en el 30% de la seva totalitat, mentre que per exemple l'element material suara esmentat ho feia en un 58%.

**GRÀFIC 242. PRESENCIA O ABSENCIA DE L'ESPAI EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**

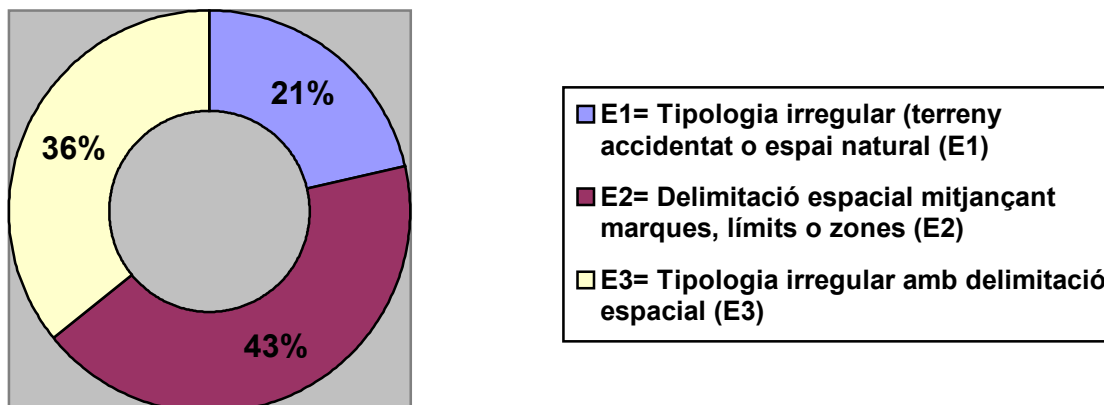


A l'hora de comprovar com es distribueix aquesta incertesa en funció de les seves variables, s'observa en el proper gràfic que queda força repartida entre les tres possibles.

Destaca en primer lloc com és freqüent la delimitació espacial, seguida de molt a prop pels jocs que aquesta delimitació es produeix en un terreny de tipologia irregular. També és important ressaltar que 1 de cada 5 jocs del catàleg de la República Dominicana es porten a terme en un terreny natural o salvatge.

No deixa de sorprendre que si s'aglutinen les dues variables que es desenvolupen en terrenys accidentats o irregulars, al marge que es delimiti o no aquest terreny, s'hi concentren més de les  $\frac{3}{4}$  parts del total de pràctiques que presenten incertesa en l'espai.

**GRÀFIC 243. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



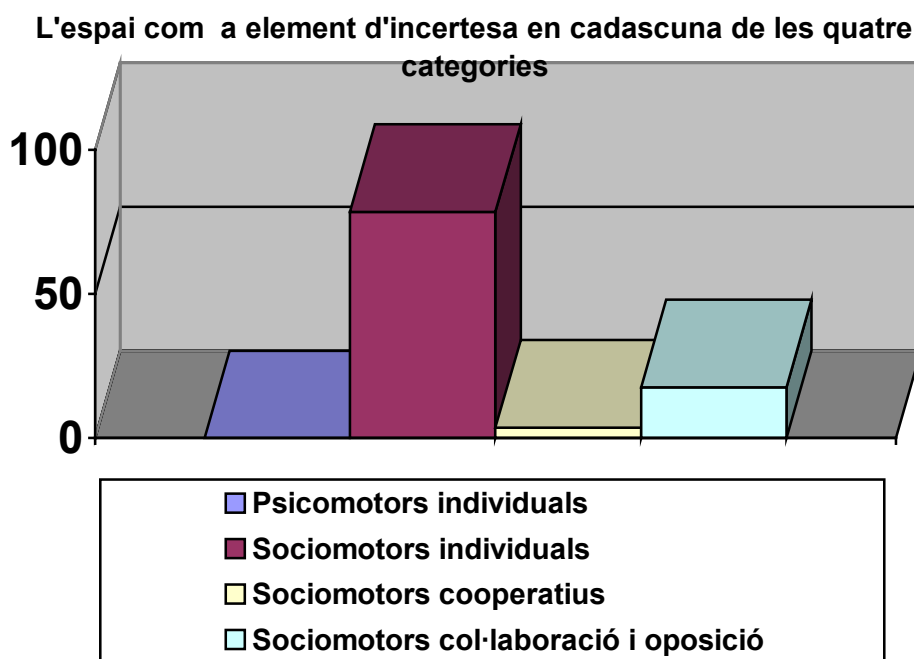
La incertesa espacial però, en quines estructures de relació entre jugadors actua de manera més consistent ?

En el moment que les pràctiques lúdiques es desenvolupen a través d'una estructura psicomotora individual, la incertesa espacial és nul·la. També és força intranscendental el volum d'incertesa que es produeix en la praxis sociomotora cooperativa.

Major presència es dona en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició, si bé el gruix més significatiu es concentra en els sociomotors individuals, que representen gairebé 4 de cada 5 jocs.

Per tant, aquesta distribució suggereix que els jugadors quan s'oposen entre ells, ho fan sota condicions d'incertesa espacial, mentre que si hom ha de jugar en solitari o bé amb els altres, sembla que l'element espai no es fa necessari.

**GRÀFIC 244. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



Un cop dibuixada la distribució per a cada categoria, a continuació es prossegueix indagant de quina manera es reparteix la incertesa espacial entre cadascuna de les variables amb les quals han estat considerades les quatre categories, amb la finalitat d'aprofundir en l'anàlisi.

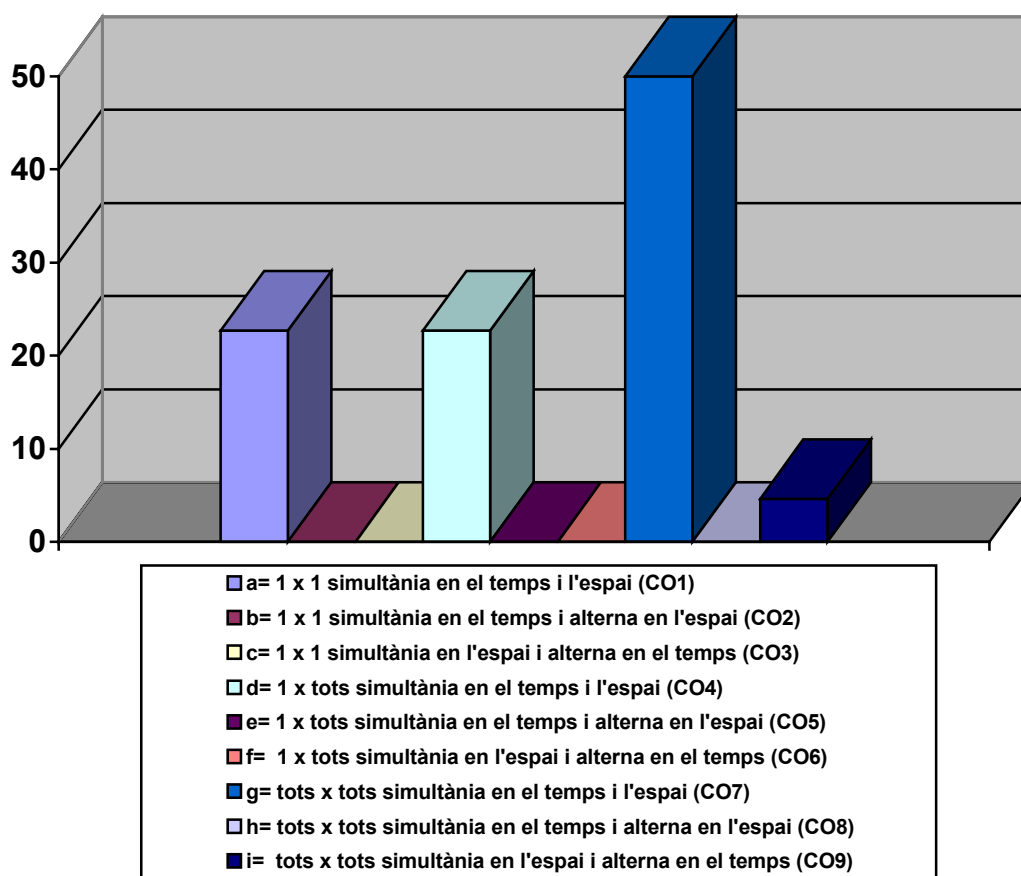
Pel que fa a les pràctiques psicomotors, la incertesa espacial com suara s'ha esmentat és inexistent, per la qual cosa no es necessari reflectir-ho en cap mena de gràfic.

Per contra, al considerar les pràctiques sociomotors individuals, és fonamental recordar que és en aquesta categoria on es concentra un elevat percentatge d'incertesa espacial. De la totalitat de pràctiques lúdiques dominicanes amb incertesa espacial, les sociomotors individuals representen gairebé el 80%.



Dins d'aquestes però, no totes les variables tenen una mateixa importància. De fet de les nou variables dibuixades, només en 4 d'elles es recolza la incertesa espacial. Són les mateixes que en les que s'hi ha produït anteriorment incertesa amb el material. Fins i tot els percentatges són bastant similars.

**GRÀFIC 245. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**

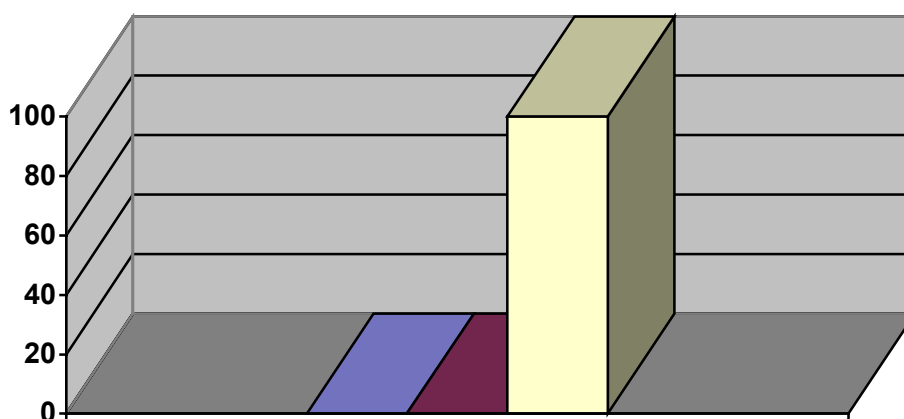


S'observa que més de la meitat de les pràctiques (54,6%), es solidifiquen en els jocs amb una estructura de *tots x tots*; i en un 22,7% en els de *1 x tots* i també en els de *1 x 1*.

A més, s'ha de remarcar que és en aquelles accions que es produeix simultaneïtat d'acció en l'espai i el temps on pràcticament s'hi concentra tota la incertesa en l'espai (95,4%), mentre que la resta ho fa en aquells jocs en els quals l'espai de joc és el mateix i s'alterna el temps.

Quan les relacions que estableixen els protagonistes són de cooperació, la incertesa en l'espai es manifesta concentrant-se en la seva totalitat en aquelles accions en les quals els jugadors col·laboren entre ells executant diverses accions diferents, essent nul·la la presència en les altres dues variables previstes, tal i com es reflecteix en el proper gràfic.

**GRÀFIC 246. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES COOPERATIVES.**

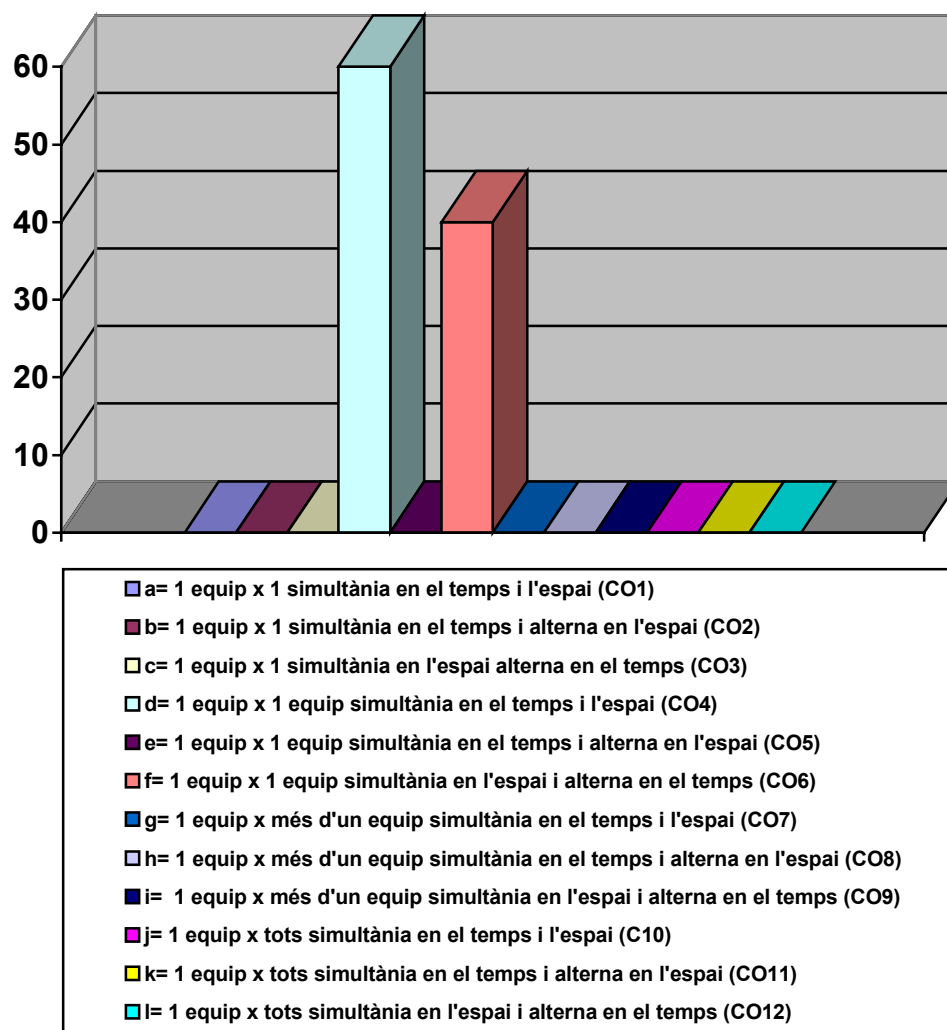


- a= La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció (C10)
- b= La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció (C20)
- c= La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents (C30)

Quan la interrelació dels jugadors presenta una estructura sociomotora de col·laboració i oposició, la incertesa en l'espai només es concentra en jocs de *1 equip x 1 equip*; mentre que en la resta de variables els percentatges són nuls.

En el cas del catàleg de la República Dominicana, s'ha de subratllar que només en les situacions que un equip col·labora contra les accions d'un altre equip, hi ha necessitat per part dels jugadors d'acotar l'espai de joc.

**GRÀFIC 247. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**

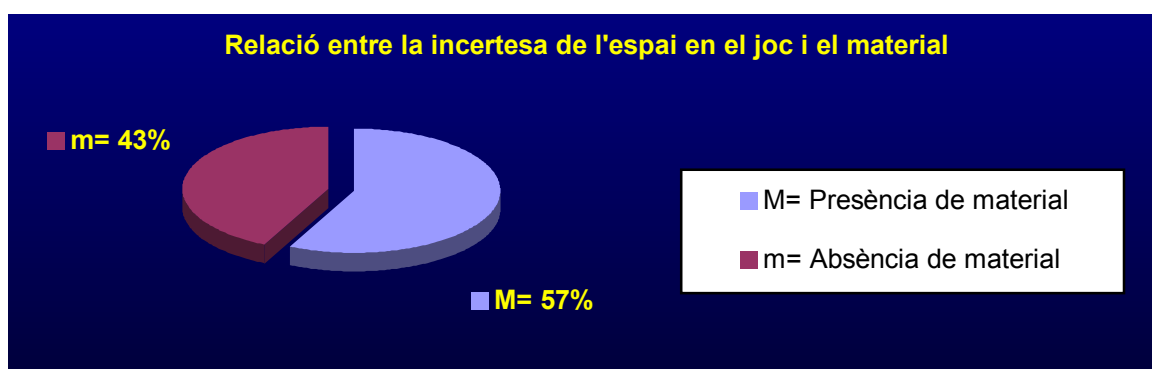


A aquestes observacions cal afegir que el 60% de la totalitat d'incertesa espacial en pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, es produeix de manera simultània en el temps i l'espai de joc, mentre que la resta succeeix en accions també simultànies en l'espai, en les quals però s'hi alterna el temps.

Hom podria interrogar-se respecte que succeeix quan els jocs en els quals l'element espai condiciona l'acció dels jugadors, aquest s'interrelaciona amb altres elements, com és el cas per exemple de la utilització de materials.

Doncs bé, en un 57% dels casos, la incertesa de l'espai ve acompanyada de la incertesa que provoca la manipulació d'algun tipus de material. El percentatge és pràcticament el doble que aquell que es produeix en situació inversa, és a dir, quan hi ha incertesa en el material a la qual s'ha de sumar-hi la incertesa espacial. Per tant, sembla que la incertesa en el material no necessiti tant recórrer a l'espai, com urgeix l'espai a l'element material a fer-ho. Com s'ha posat de manifest en altres catàlegs s'endevina doncs una relació unidireccional més que bidireccional. No obstant aquesta consideració, no es pot passar per alt que la interrelació que s'estableix entre aquests elements, no és tan intensa com es dona en altres catàlegs, com per exemple el de Catalunya.

**GRÀFIC 248. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.**

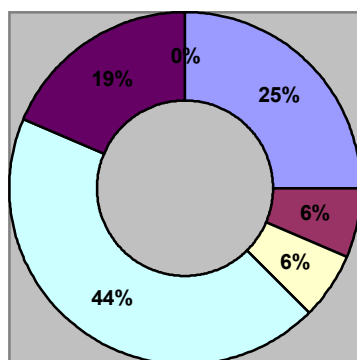


Sota quines variables cristalitza aquesta interrelació entre ambdós elements?

Al agrupar les variables en funció si es fa ús d'un o més materials, les dades indiquen que en el 62% del total de jocs que empren material, es tracta de jocs en els quals s'empra més d'un material, davant del 38% d'aquells en els quals s'utilitza un únic material.

Si es considera el tipus de manipulació que es fa dels materials, ja sigui aquesta de caire col·lectiu o individual, les xifres permeten afirmar que en el 69% del total de jocs que s'empren utensilis de joc, aquests són manipulats de manera individual. En segon lloc hi consten amb un 25% respecte el total, els jocs amb maneig col·lectiu, mentre que la tercera posició és ocupada de manera molt discreta, per aquelles altres pràctiques lúdiques que combinen ambdues formes, amb un 6%.

**GRÀFIC 249. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3=Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu(M6)

Ambdues tendències provoquen que el percentatge més escollit d'entre totes les variants possibles, tal i com s'ha copsat en el gràfic, és l'ús de més d'un material d'utilització individual.

Arriba el torn de considerar la relació entre espai i temps, i s'ha de dir que aquesta és bastant notòria, donat que en un 71,5% de la totalitat de jocs que presenten incertesa espacial, també la presenten en el temps.

Més endavant s'haurà d'observar si la relació inversa manté aquest mateix percentatge.

#### GRÀFIC 250. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ AL TEMPS.

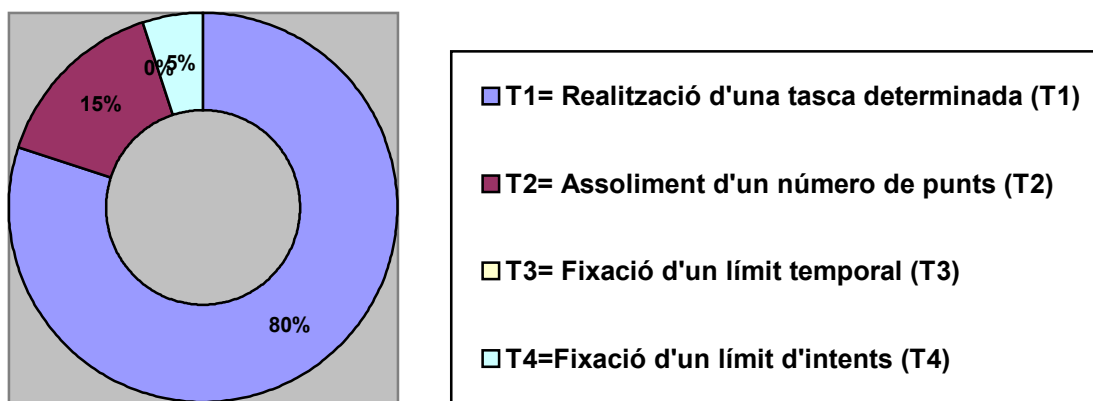


Seguint amb el procediment metodològic elaborat per analitzar la taxonomia proposada en el model COMET, el proper pas és esbrinar el gruix de jocs que es distribueixen en cadascuna de les variables.

Els resultats constaten que quan hi ha incertesa espacial i alhora en n'hi ha en l'element temps, en 4 de cada 5 jocs aquesta ve motivada pel fet que els jugadors posen fi a llur activitat lúdica a través d'haver d'aconseguir l'execució d'una tasca determinada.

També s'ha de fer esment del 15% que obeeix al fet d'haver d'assolir un número de punts. Alhora, subratllar que cap activitat lúdica és jugada a priori fixant-ne la seva durada temporal, mentre que si que hi ha un baix 5% que ve determinada pel fet d'haver establert un precís límit d'intents.

**GRÀFIC 251. PRESENCIA DE LA INCERTESA ESPACIAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA TEMPORAL.**



Després de revisar totes i cadascuna de les qüestions relacionades amb l'element espai, fora interessant efectuar un petit resum que sintetitzi de manera global aquells aspectes més claus pel que fa a aquest element en el catàleg de jocs localitzats a República Dominicana.

Sens dubte el percentatge de la incertesa espacial no és massa acusat, situant-se entorn del 30% de les pràctiques lúdiques del catàleg.

Els motius que l'ocasionen no obstant són variats. En primer lloc sobresurt la delimitació espacial amb un 43% del total de jocs que presenten incertesa, però també és destacable el 32% de pràctiques que la seva incertesa es caracteritza pel fet d'haver de delimitar espacialment un terreny irregular. Si bé, en contrast amb altres catàlegs, una dada sorprenent és que hagi un 26% d'incertesa motivada pel fet de desenvolupar-se la praxis lúdica en terrenys irregulars. Si ambdós darrers percentatges se sumen, el percentatge

de pràctiques efectuades en terrenys de naturalesa salvatge és prou significativa.

En quan a conèixer en quina de les estructures d'interrelació qualla més la incertesa, s'ha de precisar que és nul·la la seva presència entre pràctiques psicomotores individuals i gairebé desestimable en les sociomotores cooperatives. Sembla que la incertesa espacial està renyida amb totes les pràctiques que no signifiquin un desafiament cap als adversaris.

En primer lloc, abastant a 4 de cada 5 jocs que manifesten incertesa espacial, se situen les praxis sociomotores individuals. Dins d'aquestes, la balança s'inclina a favor dels jocs que tenen una estructura de *tots x tots*, la qual arreplega més de la meitat del conjunt d'aquestes pràctiques. La resta es divideix equitativament entre les que opten per jugar *1 x tots* i les que escullen fer-ho sota un *1 x 1*.

Sigui com sigui però, en quasi tots els casos els jugadors trien la *simultaneïtat d'acció en el temps i l'espai*.

Si es fa referència als jocs que es regulen a través de la col·laboració i l'oposició, la variable de desafiament que polaritza la incertesa espacial no és altre que la de *1 equip x 1 equip*, i en aquest cas, els jugadors prefereixen en un 60% de les pràctiques executar l'acció de manera simultània en el temps i l'espai, i la resta fer-ho en un mateix espai però alternant-ne el temps.

Al marge de la relació de l'espai amb els jugadors i atenent a l'ordre establert per tractar la resta d'elements, val a dir que en un 57% dels jocs que tenen incertesa espacial, la presenten alhora també per la manipulació de materials. Quan això succeeix, els jugadors opten en un 62% del jocs per emprar més d'un material i en un 69% per manipular-los de manera individual. Potser ambdós indicadors són els causants de què la variable que reuneix un major volum de praxis, sigui la que es desenvolupa amb més d'un material emprat de manera individual.



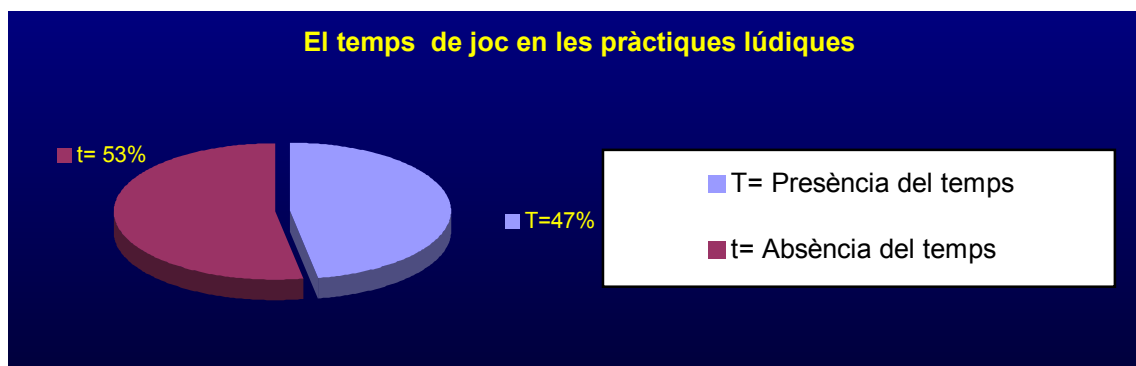
Respecte a la relació entre l'espai i el temps, i a l'espera de com esdevé la relació inversa, s'ha de fer constar que s'hi aglutina el 71,5% de les pràctiques que tenen incertesa espacial. O sigui que es tracta d'un gruix elevat de praxis, que en 4 de cada 5 jocs operen per la necessitat d'haver d'aconseguir els jugadors executar una tasca determinada.

Un cop dilucidat l'element espai, pertoca recercar que és el què passa amb la conjunció entre l'element temps i la resta.

**d) El temps:**

La primera qüestió a investigar és conèixer quin volum d'incertesa temporal es troba present en els jocs del catàleg. El gràfic aporta la resposta.

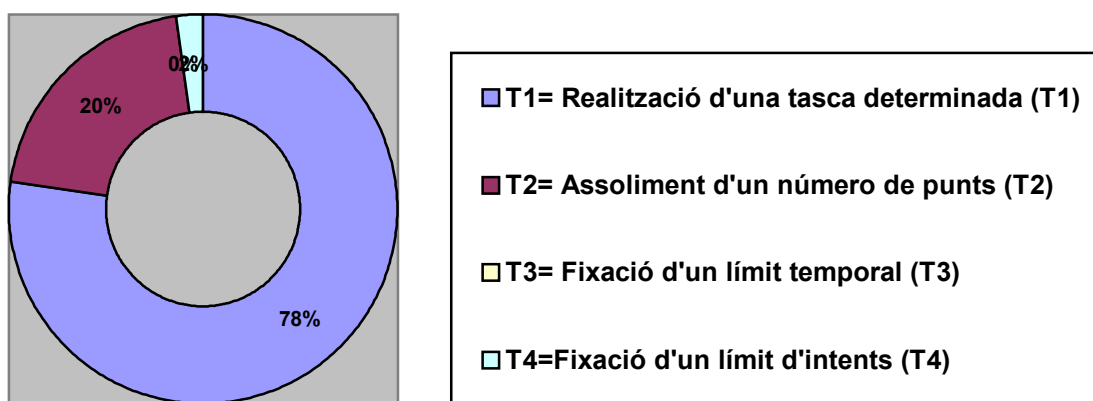
**GRÀFIC 252. PRESENCIA O ABSÈNCIA DE L'ELEMENT TEMPS EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



Gairebé la meitat dels jocs del catàleg atribueixen un rol d'incertesa a l'element temporal. El percentatge està a cavall dels altres elements. D'una banda, el material fa acte de presència en el 58% del total d'activitats lúdiques, mentre que de l'altra costat, l'espai actua amb només un modest 30%. D'aquesta manera, l'element temps se situa en segona posició com a factor d'incertesa, la qual cosa també ha succeït en d'altres catàlegs, com per exemple el de Catalunya.

Ara bé, en quines de les variables considerades en la proposta taxonòmica manifesta una major vitalitat?

**GRÀFIC 253. VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN LES PRÀCTIQUES LÚDIQUES.**



Com és habitual, la variable amb un percentatge més elevat, és la que indica aquelles pràctiques que acoten la seva durada pel fet d'haver aconseguit el/s jugador/s la realització o no d'una tasca determinada, la qual afecta a més de les  $\frac{3}{4}$  parts de les praxis que manifesten incertesa temporal. En segona posició, s'ha de mencionar els jocs que finalitzen perquè els jugadors han assolit un precís nombre de punts. Aquesta variable es troba arrelada en 1 de cada 5 jocs.

Un cop més, la mesura precisa del temps per fixar-ne la seva durada no es troba present en cap ni un dels jocs estudiats en el catàleg. El percentatge obtingut en la variable referida a posar fi al joc en funció d'un nombre acordat d'intents, és pràcticament irrellevant.

De fet els resultats obtinguts no difereixen tampoc massa dels que s'han examinat al analitzar com es distribuïa la incertesa temporal quan les pràctiques manifestaven incertesa espacial.

¿Com afecta no obstant la incertesa temporal en cadascuna de les quatre categories amb les quals els jugadors s'interrelacionen?

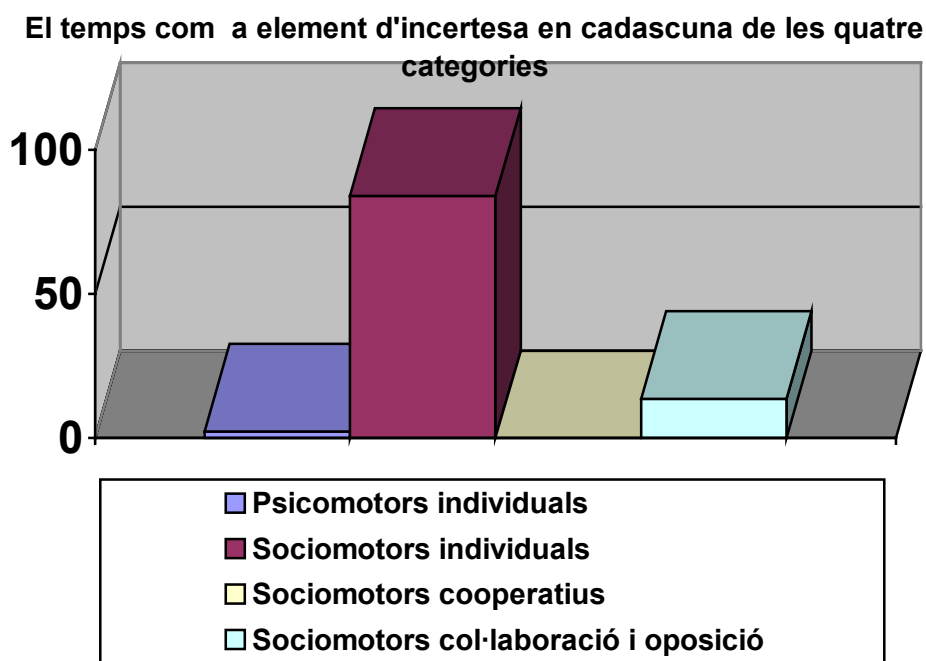
El proper gràfic testimonia que la distribució no difereix pas massa de la que s'obté quan hom es refereix a l'element espacial. Així, si respecte a l'espai les pràctiques psicomotores individuals no presentaven cap mena d'incertesa, pel que fa al temps, el percentatge és igualment molt baix (2,3%). Les pràctiques cooperatives no inclouen el factor d'incertesa temporal, i ho fan d'una manera molt tímida respecte a l'espai (3,7%). Les praxis de col·laboració i oposició, mantenen de la mateixa manera, resultats força ajustats alhora que una mica més voluminosos. Així, si pel que fa a l'espai se situaven entorn el 17,7%, amb el temps el percentatge és de 13'6%.

Aquesta equitat es repeteix en les praxis que concentren majors nivells d'incertesa. L'estructura sociomotora individual, aglutinava en l'espai un 78,6% del total de pràctiques que manifestaven incertesa espacial, mentre que afecta a un 84,1% del total de les que presenten incertesa temporal.

A més d'aquest paral·lelisme entre ambdós elements, el qual s'ha intentat posar en evidència, s'ha de subratllar que els percentatges més significatius, referint-se ara en exclusiva a l'element temps, van associats a les activitats lúdiques que comporten desafiament entre jugadors.

Com s'ha mencionat en altres catàlegs el fenomen podria explicar-se al considerar que l'absència d'enfrontament amb altres jugadors quan es juga en solitari o bé amb els altres, fa que esdevingui innecessari posar fi al joc d'una determinada manera, mentre que en les situacions lúdiques competitives, acotar el temps es converteix en una manera d'establir un guanyador.

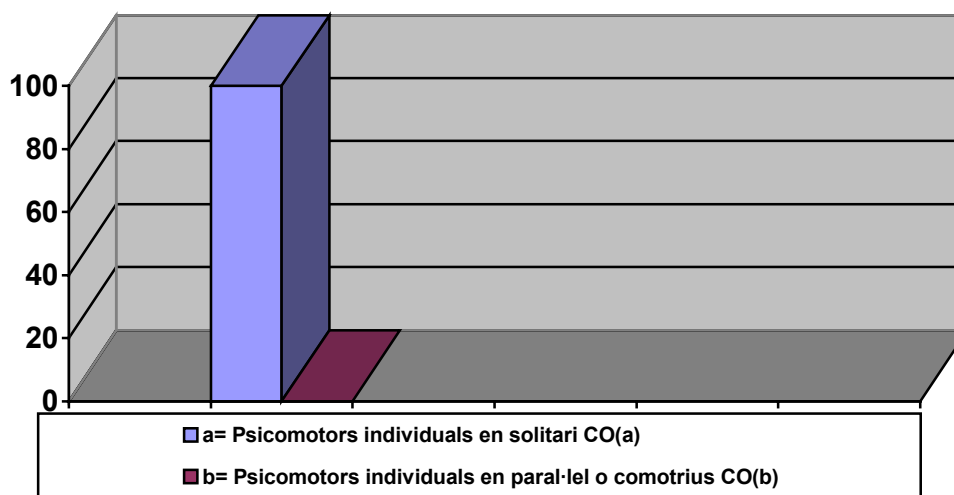
**GRÀFIC 254. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INTERACCIÓ AMB ELS JUGADORS.**



És el moment d'endinsar-se en cada tipologia d'estructura per analitzar-ne el pes específic de cadascuna de les variables formulades en la proposta taxonòmica.

Respecte les pràctiques psicomotores individuals, que no són precisament un paradigma com a cau de praxis afectades d'incertesa temporal, s'observa en el proper gràfic com aquesta és manifesta en exclusiva en aquells jocs que són practicats en solitari (100%).

**GRÀFIC 255. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A CADASCUNA DE LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES PSICOMOTORES INDIVIDUALS.**

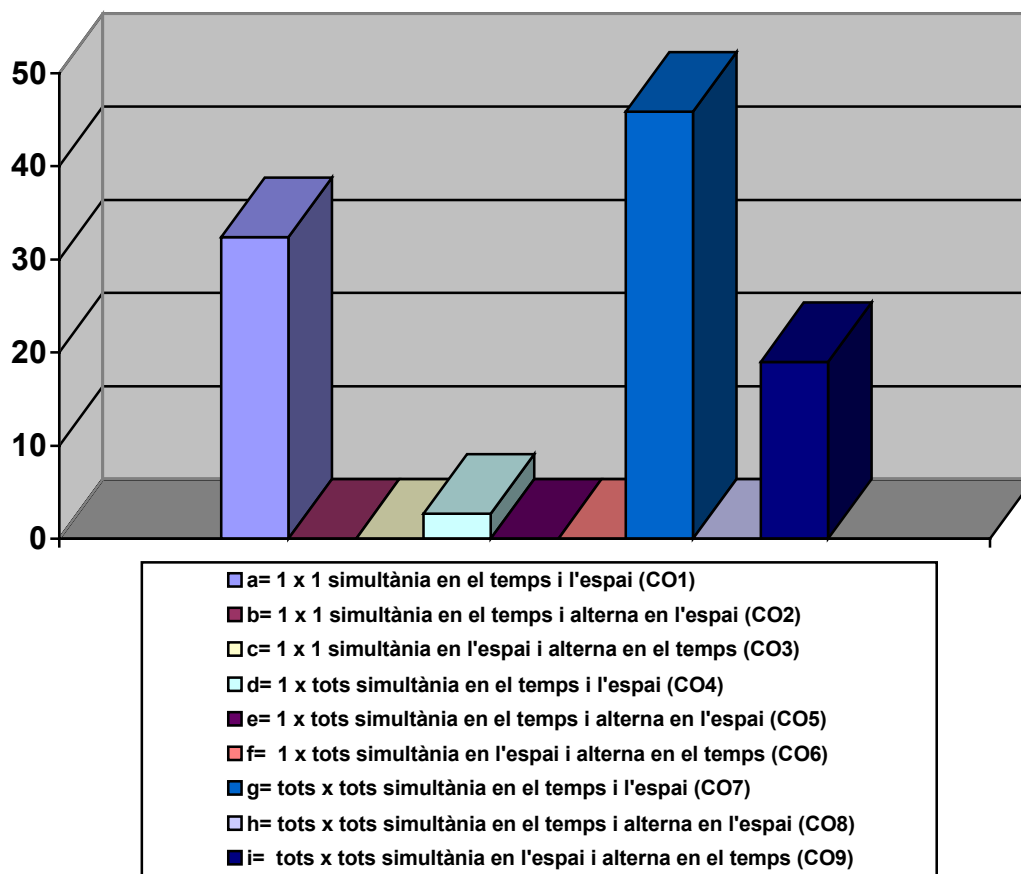


Al centrar-se en les pràctiques amb incertesa espacial desenvolupades a partir d'una estructura sociomotora individual, la variable que condensa gairebé 2/3 d'aquestes, és la de *tots x tots*. El terç restant pertany pràcticament als jocs de *1 x 1*. La resta, un percentatge molt baix, gira entorn les praxis jugades en situació de *1 x tots*.

Com s'ha afirmat a l'hora d'interpretar altres catàlegs, es diria que és en aquelles situacions on els jugadors poden interactuar amb més multiplicitat de variades accions entre ells, en les quals s'han d'acotar i precisar aquestes en funció del temps -i també de l'espai- de joc.

De manera contundent, els practicants elegeixen en 4 de cada 5 jocs del catàleg, executar accions de manera *simultània en el temps i l'espai*, mentre que la resta es refereix a aquells jocs en els quals l'espai de joc és el mateix i s'alterna el temps.

**GRÀFIC 256. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES INDIVIDUALS.**

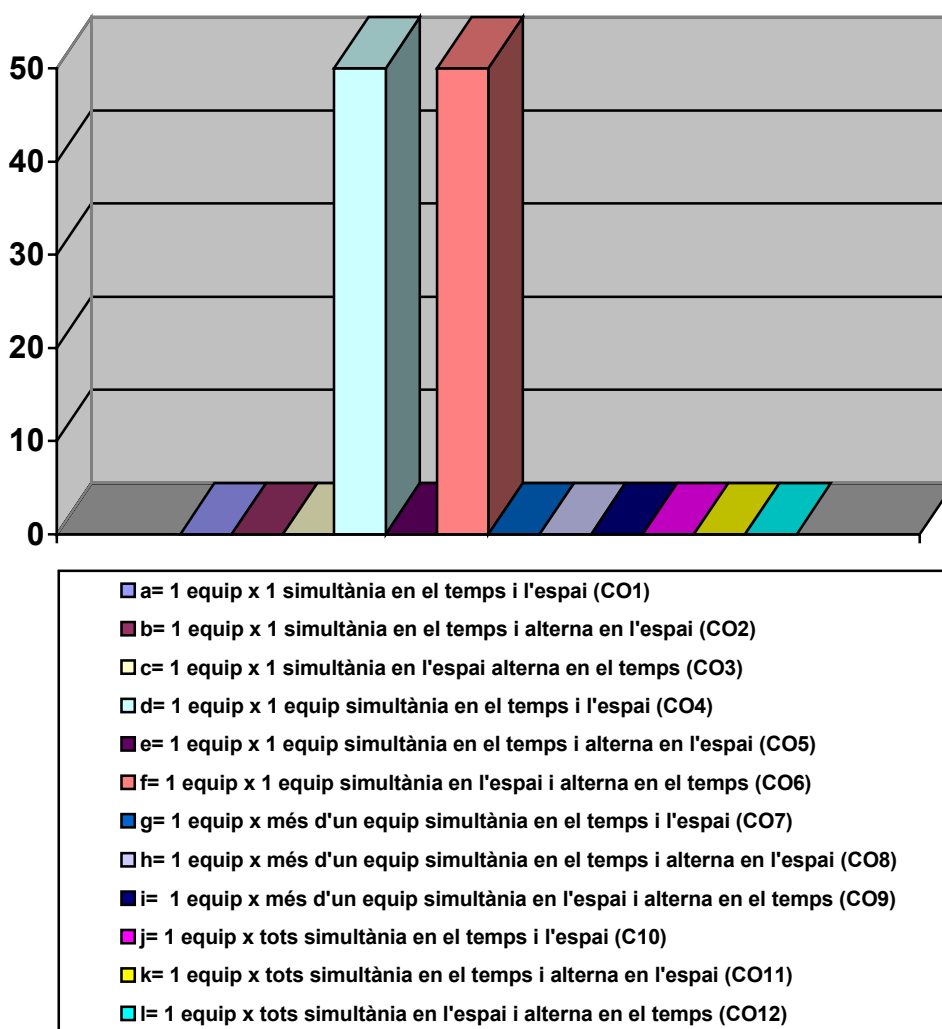


Quan la interrelació dels jugadors esdevé sota el paraigües sociomotor de col·laboració i oposició, la incertesa temporal es concentra únicament en l'estructura d'*1 equip x 1 equip*. Dins d'aquesta, es reparteix a parts iguals, entre aquelles praxis en les quals els jugadors actuen de manera simultània en el temps i l'espai, i aquells jocs on els seus protagonistes actuen de manera simultània en l'espai i alterna en el temps.

Per tant, com mostra el gràfic, hi ha 10 variables en les quals no apareix cap mena d'incertesa temporal. De fet, les dades no difereixen massa de les obtingudes al considerar l'element espai.

Com s'ha argüït en altres catàlegs, potser la situació relacional de *1 equip x 1 equip*, exigeix més que les altres estructures que són força més dissimètriques, per a què l'element temps –i també l'espai- exerceixin com a garants d'un marc equilibrat de forces, de manera que tan sols l'equip que es mostri més competent durant el transcurs del joc sàpiga desequilibrar-lo al seu favor.

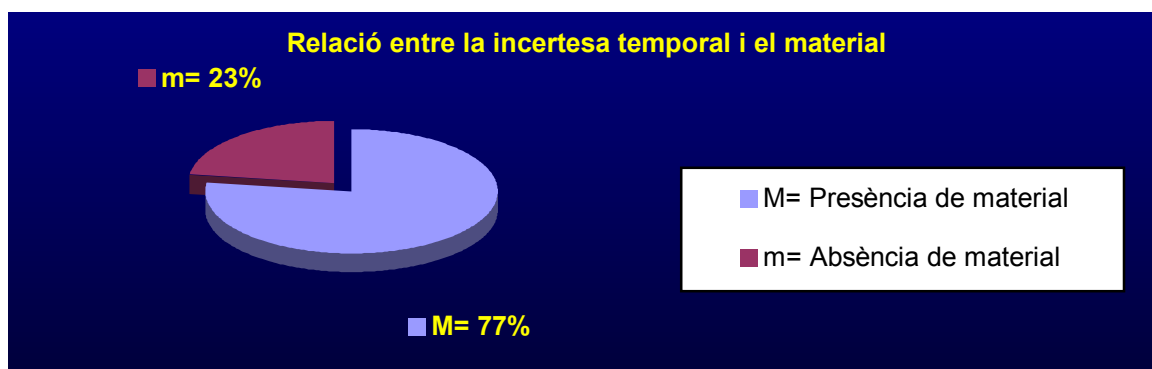
**GRÀFIC 257. DISTRIBUCIÓ DE LA PRESENCIA D'INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA A LES PRÀCTIQUES SOCIOMOTORES DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.**



Un cop revisades les relacions entre l'element temps i els jugadors, l'anàlisi avança estudiant el lligam que s'estableix amb la resta d'elements, essent el material, el primer que segueix a continuació.

El gràfic dóna resposta a la següent qüestió: ¿en les pràctiques lúdiques que hi ha incertesa en el temps, es dóna presència de materials?

**GRÀFIC 258. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ AL MATERIAL.**



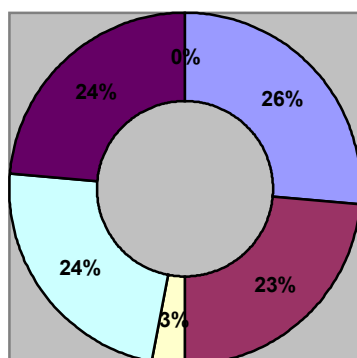
En més de  $\frac{3}{4}$  del total de jocs que tenen incertesa temporal, la resposta és afirmativa. El percentatge és més elevat que el produït al relacionar-ho amb l'element espai, el qual concentrava el 57% de les pràctiques.

Es fa palès doncs un estret lligam entre temps i material, fins i tot superior al que es dóna en la situació inversa, és a dir, entre material i temps, i que com s'ha mencionat anteriorment aglutinava a un 63% d'activitats lúdiques.

Per tant, si el binomi temps-material funciona, sota quines variables actua de forma més evident?



**GRÀFIC 259. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**



- M1= Un únic material d'ús individual (M1)
- M2= Un únic material d'ús col·lectiu (M2)
- M3= Un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu (M3)
- M4= Més d'un material d'ús individual (M4)
- M5= Més d'un material d'ús col·lectiu (M5)
- M6= Més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M6)

La interpretació de les dades evidencia que dels jocs que tenen incertesa en el temps i alhora els seus practicants empen materials, en el 53% es tracta de jocs en el quals s'empra un únic material, enfront del 47% d'aquells que s'utilitza més d'un material. Hi ha doncs bastant equilibri entre ambdues possibilitats. Els percentatges però, difereixen sensiblement als que s'han mostrat quan hom es referia a l'espai, ja que aleshores en el 62% de les praxis es manipulava més d'un material.

L'equilibri torna a repetir-se entre el volum de jocs que es desenvolupen de manera individual i col·lectiva, malgrat la balança s'inclini lleugerament cap als primers, el qual pot xifrar-se en un 50% enfront un 47%, quedant la resta per a aquelles pràctiques que permeten l'ús combinat d'ambdues maneres de procedir.

Altres cops és verificable que el comportament difereix ostensiblement al que es dona quan hi ha incertesa de material en pràctiques que tenen presència d'incertesa espacial (69% maneig individual; 25% manipulació col·lectiva; i 6% ambdues formes).

Com a cloenda interpretativa del catàleg de jocs localitzats a República Dominicana, arriba el moment de mesurar el paper que desenvolupa l'espai de joc, com a factor d'incertesa en les ocasions en les quals es produeix la incertesa temporal.

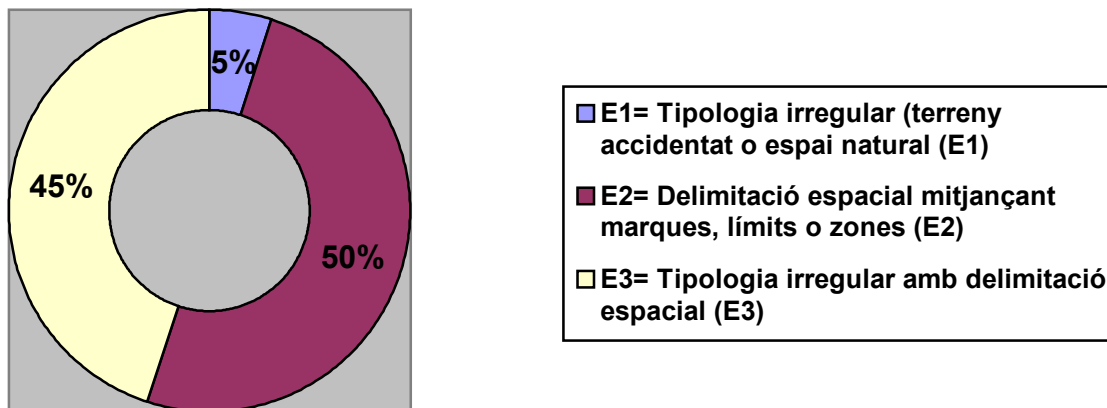
#### GRÀFIC 260. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A L'ESPAI.



Com a tàndem temps-espai la relació és menys intensa, com ho reflecteix el seu percentatge mostrat al gràfic (46%), que la situació a la inversa d'espai-temps (71,5%). De la mateixa manera que és menor també, que la produïda respecte a la utilització de material en jocs amb incertesa temporal (57%).

Per tant sembla que quan actua la incertesa temporal, l'espai es fa fonedís, si més no en més de la meitat de les pràctiques. No obstant aquesta apreciació, quan es perfila com a component d'incertesa, com és aquesta?

**GRÀFIC 261. PRESENCIA DE LA INCERTESA TEMPORAL EN RELACIÓ A LES VARIABLES AMB LES QUALS ES MANIFESTA LA INCERTESA ESPACIAL.**



En la meitat dels jocs que presenten incertesa temporal i alhora espacial, aquesta es posa de manifest per la delimitació de l'espai, l'altre meitat gairebé es concentraria en la variable que permet actuar en espais de tipologia irregular amb delimitació espacial, si no fos pel percentatge que li roba les pràctiques efectuades en terrenys de tipologia irregular, malgrat aquest sigui baix.

Aquesta distribució de percentatges en la tríade de variables crida l'atenció, perquè resulta força diferent a la que ofereixen unes mateixes variables quan es tenen en consideració totes les pràctiques del catàleg que manifesten incertesa espacial ( $E_1 = 43\%$ ;  $E_2 = 36\%$ ;  $E_3 = 26\%$ ), tal i com s'ha vist anteriorment en l'anàlisi de l'element espai.

El fort descens que experimenta la variable  $E_1$  (referida a les pràctiques que operen en un terreny irregular), que passa d'un 43% a un 5%, permet apuntar que si el joc manifesta incertesa temporal, la pràctica ja no es desenvolupa en un terreny irregular, o si més no, si es tria aquest tipus de terreny s'opta per regular-lo amb un límits espacials ben definits.

Per contra sembla que quan les pràctiques lúdiques que presenten incertesa temporal (la majoria d'elles per la realització d'una tasca determinada), són acompanyades d'incertesa espacial, la variable que mesura la realització de la pràctica en un espai domèstic, pla i regular, guanya major protagonisme.

Ultimada la interpretació de les dades obtingudes a partir de l'aplicació de la proposta taxonòmica en el catàleg de jocs localitzats a República Dominicana, es porta a terme un resum referit a les característiques principals amb les quals actua el protagonista temps en relació amb la resta d'actors del joc.

En quan a importància de percentatges, el temps com a factor d'incertesa, se situa en segon lloc, entremig del material, que ocupa la primera posició i l'espai que s'ubica en la tercera. Gairebé en la meitat dels jocs del catàleg hi ha incertesa temporal, la qual és motivada en  $\frac{3}{4}$  parts de les ocasions degut a què els participants escullen haver d'aconseguir la realització d'una acció determinada per posar fi al joc, si bé també cal esmentar que en 1 de cada 5 jocs, decideixen fer-ho mitjançant l'assoliment d'un precís nombre de punts.

En la distribució de la incertesa temporal en cadascuna de les 4 categories d'interrelació dels jugadors, els resultats presenten força similitud amb els obtinguts al considerar la incertesa espacial.

En el cas del temps, aquesta es concentra sobretot en les pràctiques sociomotores individuals, amb un percentatge 6 vegades superior a l'obtingut en les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició. En les cooperatives hi ha absència d'incertesa i en les psicomotors individuals aquesta és quasi nul·la i es concentra en els jocs en solitari.

Si hom es deté a observar com són els jocs amb incertesa espacial desenvolupats sota una estructura sociomotora individual, la variable que condensa gairebé  $\frac{2}{3}$  d'aquestes, és la de *tots x tots*, mentre que el terç restant

pertany pràcticament als jocs en els quals els jugadors escullen una estructura de 1 x 1.

Al marge de l'estructura escollida, els protagonistes si semblen actuar amb un criteri similar a l'hora de triar la manera de realitzar l'acció, tal i com ho confirma que en 4 de cada 5 jocs del catàleg prefereixin l'execució d'accions de manera *simultània en el temps i l'espai*, i si no, fer-ho en un mateix espai de joc en el qual s'alterni el temps.

Si els jugadors practiquen un joc sociomotor de col·laboració i oposició, la incertesa temporal es concentra únicament en l'estructura d'*1 equip x 1 equip*, repartint-se equitativament el percentatge de jocs entre els que actuen de manera simultània en el temps i l'espai, i aquells altres que ho fan de manera simultània en l'espai i alterna en el temps.

En el moment de valorar la relació amb l'element material, convé precisar en primer lloc, que en més de les  $\frac{3}{4}$  parts de pràctiques amb incertesa temporal, els seus protagonistes seleccionen fer ús de materials. Es constata doncs un vincle acusat entre temps i material, el qual és superior al que existeix entre material i temps, que concentra un 63% de praxis lúdiques.

A raó de les possibilitats d'examen que brinda aglutinar les variables per característiques comunes, els jocs amb incertesa temporal que alhora empen material, presenten unes distribucions molt equilibrades en quan a percentatges.

D'una banda, aquest equilibri es fa palès pel fet que hi ha un 53% de jocs en els quals s'empra un únic material, i un 47% en els que s'utilitza més d'un material. De l'altra, aquest equilibri torna a repetir-se, si hom considera el volum de jocs que es desenvolupen manipulant-lo de manera individual (50%) i col·lectiva (47%).

Els percentatges obtinguts no obstant, divergeixen de manera lleu als que s'han indicat al referir-se a l'espai. Per exemple, aleshores la balança s'inclinava cap a les praxis en les quals es manipula més d'un material (62%). També si es té en compte qui manipula aquest material, els resultants abocaven aquests resultats tant distints: 69% maneig individual; 25% manipulació col·lectiva; i 6% ambdues formes combinades.

L'últim element al qual cal relacionar amb la incertesa temporal és l'espai. S'ha de dir d'entrada que el binomi actua en menor intensitat que quan els components se situen en l'ordre invers. La incertesa espacial no cobreix ni la meitat de les pràctiques que manifesten incertesa temporal, mentre que hi ha gairebé  $\frac{3}{4}$  parts que manifesten incertesa temporal entre aquelles praxis que presenten incertesa espacial.

Les causes que motiven aquesta incertesa espacial són dues bàsicament: delimitació de l'espai i actuar en espais de tipologia irregular amb delimitació espacial.

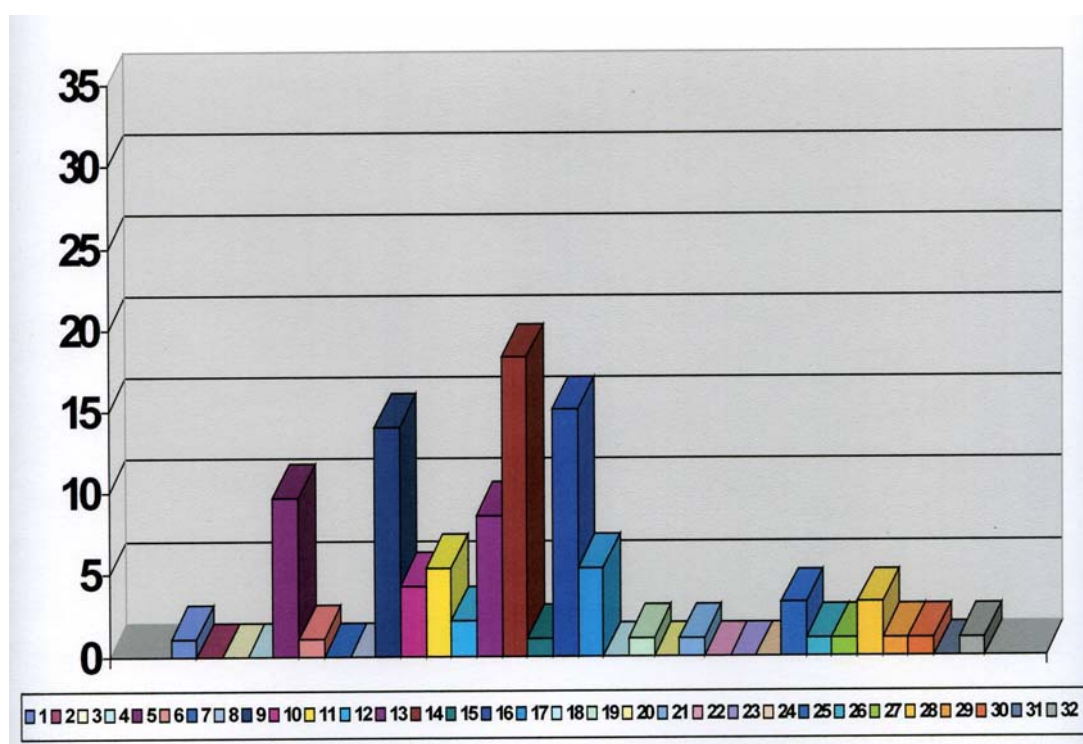
Un cop examinats tots i cadascun dels elements de la proposta taxonòmica i desenvolupada la metodologia que permet afinar la seva anàlisi, es passa a extreure en una taula el % de cadascuna de les 32 categories establertes, per a què les dades siguin d'utilitat per a un posterior capítol que pretindrà juxtaposar i comparar els catàlegs del present estudi entre sí.

Amb una mateixa finalitat s'ensenyen aquests resultats traspassats a un gràfic com a manera idònia de copsar a l'instant el pes específic de cada categoria en relació al conjunt de pràctiques lúdiques.

**TAULA 5. PERCENTATGE DE JOCS DEL CATÀLEG EN CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**

PSICOMOTORS INDIVIDUALS								
1	2	3	4	5	6	7	8	TOTAL
1'07%	0%	0%	0%	9'68%	1'07%	0%	0%	11'82%
SOCIOMOTORS INDIVIDUALS								
9	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL
13'98%	4'30%	5'39%	2'15	8'60%	18'29%	1'07%	15'05%	68'83%
SOCIOMOTORS COOPERATIUS								
17	18	19	20	21	22	23	24	TOTAL
5'39%	0%	1'07%	0%	1'07%	0%	0%	0%	7'53%
SOCIOMOTORS COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ								
25	26	27	28	29	30	31	32	TOTAL
3'23%	1'07%	1'07%	3'23%	1'07%	1'07%	0%	1'07%	11'82

**GRÀFIC 262. DISTRIBUCIÓ DEL NOMBRE DE JOCS SEGONS CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL "COMET".**



Fins aquí han estat explicitades les discussions que han estat formulades a partir dels resultats obtinguts en l'aplicació de la proposta taxonòmica en cadascun dels catàlegs que configuren aquest estudi.

És obvi que una lectura atenta de l'anàlisi de cada catàleg permet albirar en primera instància força conclusions respecte a la comparació entre catàlegs.

El nombre desigual de jocs que conformen els catàlegs obliga però, a ésser prudents a l'hora d'avançar resultats en aquest sentit i, tal com s'ha donat notícia en el capítol reservat a explicar el mètode emprat, pertoca abans que res formular l'anàlisi estadística pertinent, per tal de copsar l'abast de les diferències significatives que es puguin donar entre les proporcions que s'obtenen fruit de l'aplicació taxonòmica en les diverses categories i variables amb les quals s'han concretat els elements que integren la lògica interna lúdica.

Com s'ha anunciat també anteriorment, els resultats de la juxtaposició i comparació de catàlegs ha estat ubicada en l'Annex 3, reservant el proper capítol en exclusiva a la discussió dels resultats que s'han obtingut mercès a la utilització del mètode comparatiu que permet conèixer les diferències entre proporcions.



**SEGONA PART    APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA:  
COMPARACIÓ DELS CATALÈGS DE JOCS A PARTIR DE LA  
LÒGICA INTERNA.**

**CAPÍTOL 7  
DISCUSSIÓ DELS RESULTATS  
DE LA COMPARACIÓ DELS CATÀLEGS DE JOCS.**

*L'essència de la investigació taxonòmica original és l'anàlisi del material i la síntesi dels resultats dins d'una classificació. Encara que en la pràctica aquestes passes són sovint combinades, realment aquestes són dues operacions separades. La primera d'elles consisteix en la troballa i l'avaluació de les diferències, la segona en el descobriment de punts de semblança.*

*Methods and Principles of Systematic Zoology (1953)*

ERNST MAYR, GORTON LINSLEY I ROBERT USINGER

En l'Annex 3 es mostren els resultats de la juxtaposició i de la comparació dels catàlegs de jocs, emprant com a mètode per contrastar les diferències, el càlcul de diferències entre proporcions. El capítol té per finalitat abordar en profunditat la discussió dels resultats obtinguts. Aquesta discussió però, es complementa amb les especulacions esgrimides en el capítol anterior, en el qual han estat considerats de manera independent cadascuns dels catàlegs.

El capítol s'enceta abordant les diferències, per passar a continuació a remarcar les concordances.

Abans d'entrar en detall en la discussió particularitzada de cada element, convé assenyalar que per a cadascuna de les categories variables a comparar, s'efectuen un total de déu càlculs de diferències significatives, pel fet de comparar entre sí, com és sabut, un total de cinc catàlegs (A respecte B, C, D i E; B respecte C, D, i E; C respecte D i E; i finalment, D respecte E).

En alguns casos, la manca de dades en un determinat catàleg no permet establir la comparació amb la resta de catàlegs. En altres situacions, és l'absència de dades en tots els catàlegs respecte una determinada categoria o variable qui provoca la impossibilitat d'efectuar els corresponents càlculs.

No obstant aquestes incidències, en la majoria d'ocasions sí ha estat possible determinar l'índex de diferència significativa.

En primer lloc, hom fa referència als resultats obtinguts pel que fa a la relació entre jugadors, per continuar de manera successiva amb el material, l'espai i el temps. La discussió de les resultats de la comparació en quan a diferències es tanca analitzant cadascuna de les categories del model COMET.<sup>1</sup>

## **7.1. DIFERÈNCIES EN LA RELACIÓ ENTRE JUGADORS.**

L'anàlisi arrenca estudiant les possibles diferències significatives per a cadascuna de les quatre categories i el total de jocs de catàleg.

En quan als jocs psicomotors es donen diferències significatives d'una banda, entre els catàlegs de Catalunya i de la República Dominicana, i d'altra banda entre els catàlegs de Colòmbia i Marroc. Alhora es produeix una diferència molt significativa entre Marroc i la República Dominicana.

---

<sup>1</sup> Totes les taules i gràfics que apareixen al llarg del capítol són d'elaboració pròpia.

Respecte els jocs de caràcter sociomotor individual, hi ha que ressaltar quatre diferències molt significatives focalitzades en la comparació del catàleg de Colòmbia amb els altres quatre catàlegs restants.

Si s'entra a considerar els d'estructura sociomotora cooperativa, la situació es repeteix. Colòmbia manté constant les diferències molt significatives respecte la resta.

Pel que fa als jocs sociomotors de col·laboració i oposició, destaquen dues diferències significatives: una entre Colòmbia i Marroc; l'altra, entre Marroc i República Dominicana.

La propera taula permet visualitzar els resultats de manera més clara.<sup>2</sup> La simbologia a emprar és la següent:

- A) Catalunya
- B) Colòmbia
- C) Marroc
- D) Perú
- E) República Dominicana
- 1) Psicomotors individuals
- 2) Sociomotors individuals
- 3) Sociomotors cooperatius
- 4) Sociomotors de col·laboració i oposició

Quan el nombre està escrit amb negreta representa que la diferència és molt significativa, si no figura amb negreta, la diferència és significativa.

---

<sup>2</sup> Veure també: Annex 3, taules 2, 3, 4 i 5, pp. 485 i 486.

TAULA 1.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA RELACIÓ ENTRE ELS JUGADORS.

	A	B	C	D	E
A		<b>2 3</b>			<b>1</b>
B			<b>1 2 3 4</b>	<b>2 3</b>	<b>2 3</b>
C					<b>1 4</b>
D					
E					

Per tant, d'un total de 40 possibles diferències significatives, es produeixen 1 de significativa i 12 de molt significatives (32,5%). Dues són entre Catalunya i Colòmbia, 1 entre Catalunya i Rep. Dominicana; 4 entre Colòmbia i Marroc; 2 entre Colòmbia i Perú; 2 entre Colòmbia i República Dominicana, i finalment 2 entre Marroc i República Dominicana.

El catàleg que presenta en menys ocasions desproporcions respecte d'altres catàlegs és Perú, que manifesta dissimilituds en dos casos, Catalunya en 3, República Dominicana en 5, Marroc en 6 i finalment, Colòmbia, que és el catàleg que presenta major discrepància envers els altres catàlegs, ho fa en 10 situacions comparatives.

No s'observa cap mena de diferència proporcional entre els catàlegs de jocs de Catalunya i de Marroc i Perú. Tampoc entre Marroc i Perú, ni entre Perú i República Dominicana.

Les dissemblances que es concentren en el catàleg de Colòmbia, venen motivades perquè conté un nombre inferior de jocs sociomotors individuals respecte la resta de catàlegs, que contrarresta amb un major volum de jocs d'estructura cooperativa. Aquesta abundància de jocs cooperatius també fan que sigui feble la proporció de jocs sociomotors de col·laboració i oposició respecte Marroc.

Marroc presenta menor nombre de jocs psicomotors que la República Dominicana, la qual cosa compensa amb major volum de jocs de col·laboració i oposició que aquesta.

Després d'aquestes consideracions generals referides a les relacions entre jugadors, és el torn de capbussar-se en els resultats obtinguts en els jocs psicomotors individuals, en les variables que el determinen, així com en la seva relació amb la resta d'elements que configuren la lògica interna lúdica.

### 7.1.1. Diferències significatives en els jocs psicomotors individuals.

D'un total de 21 indicadors interrelacionats, és a dir, d'un volum de 210 possibles diferències significatives, no hi ha dades en un total de 11 indicadors (o sigui 110 operacions) i manquen dades parcials en 26 ocasions. Per tant, dels 84 càlculs efectuats, hi ha un total de 20 diferències significatives (23,8%), de les quals 14 són molt significatives.

La pròxima taula permet localitzar entre quins catàlegs es produeixen, indicant amb negreta aquelles que són molt significatives.

TAULA 2.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN ELS JOCS PSICOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A		<b>xxxxxx</b>	<b>xx</b>	<b>xxxxxx</b>	xxxx
B					
C					
D					<b>xx</b>
E					

Al interessar-se pel nombre d'ocasions que un catàleg presenta diferències significatives respecte altres catàlegs, la taula posa en evidència el predomini de les disparitats en el catàleg de Catalunya, que les manté en 18 ocasions. El segon lloc, a molta distància, l'ocupen els catàlegs de Colòmbia, Perú i la República Dominicana, tots tres amb 6 ocasions. En darrera posició, apareix el catàleg de Marroc amb només 2 ocasions.

Tot seguit es desgranen aquestes xifres, indicant en quins elements són presents les diferències entre proporcions<sup>3</sup>.

Pel que fa al jocs practicats de manera solitària, el catàleg de Catalunya presenta una diferència molt significativa respecte Colòmbia i significativa respecte Perú. A Catalunya es practiquen un major volum de jocs d'aquesta mena.

Al referir-se als jocs comotrius o en paral·lel, es repeteix la situació però a la inversa, Catalunya presenta una diferència molt significativa respecte Colòmbia i significativa respecte Perú, motivada per la manca de jocs d'aquesta naturalesa.

En la resta no hi ha disparitat, per la qual cosa es pot afirmar que les proporcions de jocs solitaris i comotrius es mostren equilibrades entre catàlegs, llevat de les suara esmentades.

Al estudiar la incertesa provocada per la utilització de material en els jocs psicomotors individuals, les discrepàncies es concentren en el catàleg de Perú que presenta una proporció inferior de jocs amb material que els catàlegs de Catalunya, Marroc i República Dominicana.

Si hom entra en detall en el comportament de les sis variables amb què podria operar la incertesa de material, cal tenir present que quatre d'elles ( $M_2$ ,  $M_3$ ,  $M_5$  i  $M_6$ ) no poden tenir en aquesta categoria cap adscripció perquè en els

---

<sup>3</sup> Veure els resultats a l'Annex 3, pp. 487-497.

jocs de caràcter individual no és possible contemplar la utilització col·lectiva del material.

En els jocs que empen un únic material d'ús individual ( $M_1$ ), s'ha de precisar en primer lloc que la manca de jocs en el catàleg de Perú no permet establir diferències entre aquest catàleg de jocs i la resta, i en segon lloc que les desproporcions es presenten entre el catàleg de Catalunya i els de Colòmbia, Marroc i República Dominicana. En els dos primers la diferència és molt significativa, mentre que respecte al tercer, la diferència és significativa.

El catàleg de jocs de Catalunya presenta major volum de jocs psicomotors individuals en els quals el jugador ho fa emprant un únic material.

En l'altra variable, la que atén als jocs que el jugador empra més d'un material ( $M_4$ ), la situació que es produeix és la inversa, Colòmbia, Marroc i en menor intensitat República Dominicana, presenten major volum de manifestacions lúdiques en els quals el jugador no es conforma en utilitzar un únic material.

La relació amb l'espai no reverteix diferències significatives a mencionar. Indicar si de cas que els cinc catàlegs es decanten per la manca d'incertesa espacial.

En darrer terme, en quan a la interrelació amb el temps val a dir que els jocs de Colòmbia, Marroc i Perú no manifesten incertesa temporal. Les diferències entre proporcions que es donen afecten sobretot al catàleg de Catalunya que presenta, d'una banda, una diferència molt significativa respecte al de Colòmbia pel fet que els seus jocs contenen en major nombre d'ocasions la incertesa temporal i, d'altra banda, una diferència significativa per idèntic motiu respecte al catàleg de la República Dominicana.

### 7.1.2. Diferències significatives en els jocs sociomotors individuals.

De 28 indicadors interrelacionats, que equival a un potencial hipotètic de 280 diferències significatives, no hi ha dades de 3 indicadors (l'equivalent a 30 operacions) i manquen dades parcials en 16 ocasions.

O sigui que de 234 operacions per contrastar possibles diferències significatives, han aparegut un total de 60 (25,6%) de les quals 29 són molt significatives, les quals s'indiquen de manera numèrica en negreta en la propera taula que recull la seva totalitat.

TAULA 3.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN ELS JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A		3/3	4/7	2/7	6/1
B			22	51	22
C				23	53
D					
E					

Al revisar quin és el nombre de vegades que es localitzen diferències significatives en un determinat catàleg, Catalunya és el catàleg de jocs que més disparitats amb d'altres concentra, ja que en té 33, seguit del de Marroc amb 28. Després, amb igual nombre de vegades, segueixen Colòmbia i Perú que despleguen 20 casos de discrepància. I tanca finalment la relació la República Dominicana amb un total de 19.

#### a) Els jugadors.

Al resseguir les maneres amb les quals els jugadors estableixen la relació entre ells i considerant que l'acció lúdica pot realitzar-se en cada tipus



de relació de manera simultània en el temps i l'espai, simultània en el temps i alterna en l'espai, o bé simultània en l'espai i alterna en el temps, dels resultats obtinguts es desprèn per a cadascuna de les nou categories les següents puntualitzacions:

a) 1 x 1 simultània en el temps i l'espai. ( $\overline{CO_1}$ )

Apareixen únicament dues diferències significatives entre el catàleg de la República Dominicana i els de Colòmbia i Marroc, pel fet que en el de la República Dominicana hi ha un major nombre de jocs d'aquesta mena.

b) 1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\overline{CO_2}$ )

D'una banda assenyalar que no hi ha jocs catalogats en alguns catàlegs i, d'altra banda, subratllar que en aquells que contenen adscripcions d'activitats lúdiques no s'observen diferències significatives entre proporcions.

c) 1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\overline{CO_3}$ )

Hi ha dues diferències molt significatives entre el catàleg de jocs de Catalunya i els de Marroc i Perú. Els dos darrers presenten major volum de jocs d'aquesta naturalesa.

Aquest major volum fa que en la comparació de catàlegs entre Marroc i República Dominicana també s'observi una diferència significativa.

d) 1 x tots simultània en el temps i l'espai. ( $\overline{CO_4}$ )

Es detecten un total de 6 diferències significatives entre proporcions. El catàleg de Catalunya presenta diferència significativa amb el de Colòmbia i molt significativa amb el de Marroc. Catalunya presenta un índex menor de jocs en aquesta variable.

El catàleg de Colòmbia manté diferència molt significativa amb el de Perú i significativa respecte el de la República Dominicana. Això ve produït pel fet de comptar Colòmbia amb un major nombre de jocs.

El catàleg de Marroc també manté diferències molt significatives en relació als catàlegs de Perú i República Dominicana que presenten un nombre menor de jocs en aquesta variable.

e) 1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_5$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

f) 1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_6$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

g) tots x tots simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_7$ )

En aquesta variable es detecta altre cop diferències significatives. El catàleg de Marroc donat el seu minvat nombre de jocs, presenta una diferència molt significativa respecte el catàleg de Catalunya, de Perú i de República Dominicana i significativa en relació al catàleg de Colòmbia.

h) tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_8$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

i) tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_9$ )

No hi ha diferències significatives llevat d'aquella que es dona entre el catàleg de jocs de Catalunya i de la República Dominicana.

Les diferències constatades queden plasmades en la següent taula en la qual es presenta amb negreta aquelles que són de naturalesa molt significativa.

TAULA 4.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA RELACIÓ ENTRE JUGADORS EN ELS JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A		x	xxx	x	x
B			x	x	xx
C				xx	xxxx
D					
E					

De les 90 possibles diferències significatives, s'ha de descartar la impossibilitat d'establir els corresponents càlculs per manca de dades en 3 variables, a les quals cal afegir-hi la no disposició de 6 dades parcials. O sigui que d'un total de 54 càlculs realitzats, es detecta en 16 ocasions diferències significatives (29,6%), de les quals 9 són molt significatives.

Pel que fa al nombre de vegades que un catàleg presenta alguna diferència significativa respecte a un altre catàleg, Perú és el que menys dissimilituds presenta amb la resta (4). El segueixen en ordre ascendent Colòmbia (5); Catalunya (6); República Dominicana (7); i Marroc (10).

S'observa que, estudiades les relacions dels jugadors, el catàleg del Marroc que és el de major nombre de diferències significatives, presenta discrepàncies en 3 ocasions respecte el de Catalunya, 1 en relació a Colòmbia, 2 confrontant amb el de Perú, i 4 comparant-lo amb el de la República Dominicana.

Els jugadors del Marroc es decanten més per accions lúdiques de *1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps* o bé per situacions de *1 x tots simultània en el temps i l'espai*, que no pas per jocs que impliquin una relació de *tots x tots simultània en el temps i l'espai*.

**b) El material.**

El catàleg de Catalunya presenta diferències significatives respecte els catàlegs de Marroc i República Dominicana i molt significatives en relació amb els de Colòmbia i Perú.

Són nul·les les dissemblances entre la resta de catàlegs pel que fa a la utilització de material.

En el cas de Catalunya, la discrepància es posa de manifest pel fet que en els seus jocs, els jugadors opten per una major utilització de materials.

Si hom es deté a escodrinyar els resultats apareguts al operar amb les variables formulades, dels 60 càlculs potencials, i considerant que no s'han pogut efectuar 3 d'ells en una de les variables per manca de dades, es fa palès un nombre total de 9 diferències significatives (15,7%), de les quals 2 són molt significatives.

Aquesta taula permet saber entre quins catàlegs es focalitzen les desproporcions, indicant amb una creu en negreta les diferències molt significatives.

TAULA 5.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES VARIABLES FORMULADES EN LA UTILITZACIÓ DE MATERIAL EN ELS JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A		<b>x</b>		<b>xx</b>	<b>xx</b>
B			x	x	
C				<b>xx</b>	
D					
E					

Si hom atén al nombre de vegades que presenten diferències significatives cadascun dels catàlegs, ordenats de menor a major, el resultat que s'obté és el següent: República Dominicana (2); Colòmbia i Marroc (3); i Catalunya i Perú (5).

És hora de detenir-se a discutir els resultats de cadascuna de les sis variables.

La primera variable, la que correspon a la utilització d'un únic material d'ús individual ( $M_1$ ), és on el comportament dels catàlegs resulta ésser més dissemblant. D'una banda, Catalunya manifesta diferències significatives respecte la República Dominicana i molt significatives respecte Colòmbia i Perú, pel fet de disposar de pocs jocs en els quals els jugadors operin amb només un material. D'altra banda, apareixen també diferències significatives respecte el catàleg de Marroc i els de Colòmbia i Perú, donat que els dos darrers catàlegs disposen de més manifestacions lúdiques comptabilitzades amb un únic material.

Pel que fa la segona i tercera variable, és a dir quan hom considera la utilització d'un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ ) o bé la utilització combinada d'un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu ( $M_3$ ), es precis fer notar l'absència de diferències significatives entre proporcions.

En la quarta variable, que contempla emprar més d'un material d'ús individual ( $M_4$ ), hi ha diferències significatives entre el catàleg de Perú i els de Catalunya i Colòmbia, ja que Perú presenta un major volum de jocs d'aquesta mena.

Pel que fa a la cinquena variable, referida a la utilització de més d'un material d'ús col·lectiu ( $M_5$ ), només es detecta una diferència significativa entre el catàleg de Marroc i el de Perú, pel fet que Marroc acull en el seu catàleg major nombre de jocs d'aquesta variable.

En la darrera de les variables, la sexta, que opera amb més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu (M<sub>6</sub>), tot just apareix una diferència significativa entre els catàlegs de Catalunya i la República Dominicana. El primer conté un major índex de jocs que no pas el segon.

### c) L'espai

Les diferències significatives entre proporcions de jocs sociomotors individuals que manifesten incertesa en l'espai són gairebé inexistents. Només es produeix una entre els catàlegs de Catalunya i Colòmbia. El catàleg colombià és menys procliu a desenvolupar jocs amb incertesa espacial que el catàleg de jocs català.

Si es prenen en consideració les tres variables amb que s'ha acotat la incertesa espacial, hom detecta aleshores un major volum de diferències significatives.

De les 30 possibles interrelacions, no es disposa de dades a l'hora d'efectuar una d'elles. Per tant, dels 29 encreuaments, es materialitzen un total de 13 diferències (44,8%), 8 de les quals són molt significatives, tal i com la propera taula evidencia amb negreta:

TAULA 6.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES VARIABLES FORMULADES PER A LA INCERTESA ESPACIAL EN ELS JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A			<b>XX</b>	<b>XX</b>	<b>XX</b>
B				<b>XX</b>	<b>XX</b>
C				<b>X</b>	<b>XX</b>
D					
E					

Si hom analitza el nombre de vegades que un determinat catàleg presenta diferències significatives o molt significatives envers un altre, els catàlegs de Catalunya i República Dominicana enceten la relació amb un total de 6 ocasions, seguits dels catàlegs de Marroc i Perú amb 5, i tanca l'enumeració el de Colòmbia amb 4.

Al detenir-se a estudiar cada variable, en la primera d'elles, aquella que contempla una tipologia irregular pel fet de desenvolupar-se l'acció lúdica en un terreny accidentat o espai natural ( $E_1$ ), Catalunya presenta una diferència molt significativa respecte els catàlegs de Marroc i Perú, i significativa envers el catàleg de la República Dominicana. El catàleg català conté menor nombre de jocs practicats en un terreny irregular.

Més disparitat es troba en la segona variable considerada, aquella que aplega els jocs que es desenvolupen en una delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones ( $E_2$ ). La República Dominicana posa de manifest diferències molt significatives respecte els catàlegs de Catalunya, Colòmbia i Marroc. Els jocs dominicans sembla que no precisen de delimitacions espacials precises. També el catàleg de Perú presenta aquesta peculiaritat, si més no, es detecten diferències significatives respecte els catàlegs de Catalunya i Colòmbia.

Si hom atén a la tercera variable, la qual considera aquelles manifestacions lúdiques que es realitzen en un terreny irregular amb delimitació espacial ( $E_3$ ), el gruix de diferències significatives entre proporcions torna a ésser considerable. En primer lloc, Catalunya manifesta disparitat respecte Marroc. Hi ha una diferència molt significativa entre els seus catàlegs, perquè el català conté més manifestacions lúdiques jugades sota el paraigües d'aquesta variable.

En segon lloc, Colòmbia manté una diferència significativa respecte Perú i molt significativa respecte la República Dominicana. Colòmbia en relació a aquests catàlegs es presenta mancat d'aquesta mena d'espais d'acció lúdica.

Un fet semblant es produeix en tercer lloc respecte el catàleg de Marroc, el qual presenta diferències molt significatives en relació als de Perú i República Dominicana, degut al baix nombre de jocs d'aquesta tipologia en el catàleg marroquí.

**d) El temps.**

De la mateixa manera que ha succeït amb l'element espai, el temps presenta només un cas de diferència significativa. En aquest cas la desproporció es manifesta entre els catàlegs de Catalunya i Marroc, motivada perquè la proporció de jocs amb incertesa temporal és superior a la marroquina.

Si entren a col·lació les variables temporals, les dissemblances augmenten. Dels 40 possibles encreuaments, 6 no es poden efectuar per manca de dades, per tant d'un total de 36 interrelacions, apareixen 10 diferències significatives (27,7%), de les quals 6 són molt significatives, que són mostrades en la propera taula en negreta.

TAULA 7.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES VARIABLES FORMULADES PER A LA INCERTESA TEMPORAL EN ELS JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A			<b>XX</b>	<b>XX</b>	
B			<b>XX</b>	<b>XX</b>	
C					<b>XX</b>
D					
E					

Els catàlegs que presenten un major nombre de vegades diferències significatives respecte a d'altres són: en primer lloc Marroc amb 6, seguits en



segon lloc de Catalunya, Colòmbia i Perú, tots tres amb 4 i, finalment en tercer lloc, la República Dominicana amb 2.

Un cop referits els aspectes més generals, es passa a discutir entorn a cadascuna de les quatre variables temporals.

En la primera, aquella que atén a la realització d'una tasca determinada ( $T_1$ ), els catàlegs de Marroc i Perú presenten un nombre de jocs inferior a la resta d'alguns catàlegs. Aquesta discrepància provoca en el catàleg de Marroc diferències molt significatives amb el de Catalunya i Colòmbia, i significatives en relació al de la República Dominicana. En el catàleg de Perú les desproporcions són molt significatives en comparació amb els catàlegs de Catalunya i Colòmbia.

En la segona, la variable que té en compte l'assoliment d'un número de punts ( $T_2$ ), es mantenen unes mateixes disparitats, però aquestes són d'ordre invers. En aquest cas, els catàlegs de Marroc i Perú, tenen un volum més gran de jocs que els catàlegs suara esmentats. Així doncs, el catàleg de Marroc presenta diferències molt significatives respecte els catàlegs de Catalunya i Colòmbia i de caire significatiu en relació al de la República Dominicana. Pel que fa al catàleg del Perú, les diferències són molt significatives en contrast amb els de Catalunya i Colòmbia.

En quan a la tercera i quarta variable, les que fan referència a la fixació d'un límit temporal ( $T_3$ ) o la fixació d'un límit d'intents ( $T_4$ ), o manquen dades per establir el càlcul o bé no presenten cap mena de diferència significativa.

### **7.1.3. Diferències significatives en els jocs sociomotors cooperatius.**

D'un total de 21 indicadors que permeten mesurar la interrelació dels elements, la qual cosa representa arribar a un topall hipotètic de 210 diferències significatives, no hi ha dades en 104 indicadors.

Per tant, de 106 operacions vàlides per contrastar possibles diferències significatives, han aparegut un total de 7 (6,6%), de les quals 1 resulta ésser molt significativa, la qual apareix indicada en negreta en la propera taula que recull la seva totalitat.

TAULA 8.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN ELS JOCS SOCIOMOTORS COOPERATIUS.

	A	B	C	D	E
A		xx			
B			xx		xxx
C					
D					
E					

Al revisar quin és el nombre de vegades que es localitzen diferències significatives en un determinat catàleg, Colòmbia és el catàleg de jocs que més disparitats amb d'altres concentra, amb un total de 7, seguit del de la República Dominicana amb 3. Continuen la relació amb igual nombre de vegades els catàlegs de Catalunya i Marroc que apareixen 2 vegades.

**a) Els jugadors.**

La interrelació dels jocs sociomotors cooperatius es mesura a través de tres possibles variables. La discussió dels resultats per a cadascuna d'elles és la següent:

- a) La totalitat de jugadors realitzen simultàniament o successiva una mateixa acció (C<sub>1</sub>O).

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

b) La totalitat de jugadors executen simultàniament o successiva més d'una acció ( $C_2\bar{O}$ ).

Al marge que manquen dades en tres indicadors, assenyalar que tampoc es posa de manifest cap diferència significativa.

c) La totalitat de jugadors col·laboren entre ells en accions variades ( $C_3\bar{O}$ ).

En aquesta variable es detecta una diferència molt significativa entre el catàleg de Colòmbia i el de Marroc, i una diferència significativa entre el de Colòmbia i el de la República Dominicana. Els jocs colombians atresoren una menor proporció de manifestacions cooperatives.

La propera taula recull les diferències significatives trobades en les tres variables:

TAULA 9.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA RELACIÓ ENTRE JUGADORS EN ELS JOCS SOCIOMOTORS COOPERATIUS.

	A	B	C	D	E
A					
B			x		x
C					
D					
E					

De les 30 possibles interrelacions, falten dades per efectuar 3 operacions. De les 27 restants, només hi ha 2 diferències significatives (7,4%), de les quals una d'elles és molt significativa.

En quan als països, Colòmbia és el catàleg que mostra en 2 ocasions diferències significatives cap a la resta, mentre que Marroc i la República Dominicana ho fan en 1 ocasió.

Per tant, poques disparitats es produeixen en els catàlegs al considerar les relacions que estableixen els jugadors en els jocs d'estructura sociomotora cooperativa.

#### **b) El material.**

El catàleg de Colòmbia manté diferències significatives respecte el catàleg de Marroc. Colòmbia hauria de tenir respecte del Marroc un major nombre de jocs en el quals els seus jugadors empresin materials.

Entre la resta de catàlegs no hi ha disparitats pel que fa a la manipulació de materials.

Al atendre a les variables amb les quals s'analitza el material, dels 60 càlculs que es podrien efectuar, manquen dades en 47 ocasions. És de subratllar però que en cap dels 13 càlculs restants es produeix cap discrepància entre catàlegs.

#### **c) L'espai.**

En primer lloc, es posa de manifest que de 20 càlculs, manquen dades en 6 d'ells. Per tant, d'un total de 14 operacions relatives a interrelacions espacials, hi ha 4 diferències significatives (28,5%).

En segon lloc, assenyalar que les diferències significatives es donen entre els catàlegs de Colòmbia i Catalunya, així com també entre els de Colòmbia i la República Dominicana.

En ambdós casos la disparitat entre els catàlegs es produeix pel fet que Colòmbia presenta un nombre inferior de jocs cooperatius que impliquin incertesa en l'espai.

En tercer i últim lloc, esmentar que pel que fa a les variables espacials, dels 30 càlculs possibles, manquen dades en 28 d'ells. En els dos restants no hi ha diferències significatives (0%).

c) **El temps.**

En cap dels 5 catàlegs hi ha jocs sociomotors cooperatius que presentin incertesa temporal.

#### **7.1.4. Diferències significatives en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició.**

D'un total de 31 indicadors interrelacionats, que equival a un potencial hipotètic de 310 diferències significatives, no hi ha dades de 10 indicadors (l'equivalent a 100 operacions) i manquen dades parcials en 33 ocasions.

O sigui que de 177 operacions per contrastar possibles diferències significatives, han aparegut un total de 43 (24,2%) de les quals 20 són molt significatives, les quals s'indiquen de manera numèrica en negreta en la propera taula que recull la seva totalitat.

TAULA 10.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN ELS JOCS SOCIOMOTORS DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A		2	3/3	4/2	7
B			2/2	5	2/2
C				2	2/1
D					3/1
E					

Si es pren en consideració quin és el nombre de vegades que es localitzen diferències significatives en un determinat catàleg, Catalunya és el catàleg de jocs que més disparitats mostra respecte altres, ja que en té 21, seguit del de la República Dominicana amb 18 i el de Perú amb 17. Clouen la relació els catàlegs de Colòmbia i Marroc ambdós amb 15.

**a) Els jugadors.**

S'ha de tenir en compte que de 12 indicadors, un per variable, no hi ha dades en 7, a les quals cal afegir la manca de dades parcials en 2 ocasions, per la qual cosa les interrelacions factibles representen un total de 48, de les quals s'aprecien diferències significatives en 5 d'elles (10,4%), entre les quals hi ha 1 de molt significativa.

A continuació, es fa referència exclusiva als resultats que apareixen en cadascuna de les dotze variables.

**a) 1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. ( CO<sub>1</sub> )**

El catàleg de Colòmbia presenta dues diferències significatives, una respecte el catàleg de Marroc i l'altra en contrast amb el catàleg de Perú. En ambdós casos Colòmbia presenta un volum superior de jocs que desenvolupen aquesta variable.

b) 1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>2</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

c) 1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>3</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

d) 1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>4</sub>)

No es presenta cap mena de diferència significativa.

e) 1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>5</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

f) 1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>6</sub>)

El catàleg de la República Dominicana és l'únic que evidencia disparitat respecte d'altres catàlegs. En concret, presenta una diferència molt significativa en relació al de Catalunya, i significativa en contrast amb els catàlegs de Colòmbia i Marroc.

En tots els casos, la República Dominicana sobresurt en comparació amb els catàlegs suara esmentats en quan a nombre de jocs que tenen en consideració aquesta variable.

g) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>7</sub>)

No es presenta cap mena de diferència significativa.

h) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>8</sub>).

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

i) 1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>9</sub>).

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

j) 1equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>10</sub>)

No es presenta cap mena de diferència significativa.

k) 1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>11</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

l) 1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>12</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

La propera taula condensa les diferències detectades entre catàlegs, indicant en negreta aquelles que resulten molt significatives.

TAULA 11.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA RELACIÓ ENTRE JUGADORS EN ELS JOCS SOCIOMOTORS DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A					<b>x</b>
B			<b>x</b>	<b>x</b>	<b>x</b>
C					<b>x</b>
D					
E					

Pel que fa saber en quins dels catàlegs es concentra un major nombre de diferències significatives, destaca en primer lloc la República Dominicana i Colòmbia, ambdós amb 3, seguit del catàleg de Marroc que les presenta en 2 ocasions, i tanquen la relació els catàlegs de Catalunya i Perú, ambdós amb 1.

**b) El material.**

Entre els catàlegs de Marroc i Perú hi ha dissemblances, donat que presenten entre ambdós diferències significatives. En canvi no s'observa cap mena de disparitat entre les proporcions de jocs que configuren la resta de catàlegs.



La discrepància posada en evidència es produeix pel fet que en els jocs de Marroc els seus jugadors empen materials com a suport del joc en major nombre d'ocasions que en el catàleg de Perú.

Si s'examinen els resultats que implica manejar les variables formulades, dels 6 indicadors, n'hi ha 2 que estan mancats de dades, a la qual cosa cal afegir la manca parcial de dades també en 13 ocasions. Per tant, d'un total de 27 ocasions, n'hi ha 11 que presenten una diferència significativa (40,7%), essent 4 d'elles molt significatives.

La propera taula permet saber entre quins catàlegs es produeixen les desproporcions, indicant amb una creu en negreta les diferències que són molt significatives.

TAULA 12.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES VARIABLES FORMULADES EN LA UTILITZACIÓ DE MATERIAL EN ELS JOCS SOCIOMOTORS DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A			<b>xx</b>	<b>xx</b>	<b>xx</b>
B			<b>x</b>	<b>xx</b>	<b>x</b>
C					<b>x</b>
D					
E					

Si es té en consideració el nombre de vegades que presenten diferències significatives cadascun dels catàlegs, a excepció del catàleg de Catalunya que en presenta 5, tota la resta de catàlegs en tenen 4.

Arriba el torn d'aturar-se a discórrer al voltant dels resultats de cadascuna de les sis variables.

En la primera variable, la que correspon a la utilització d'un únic material d'ús individual ( $M_1$ ), la República Dominicana presenta diferències molt significatives respecte els catàlegs de Catalunya i de Marroc, donat que en els jocs localitzats a la República Dominicana és més emprat la manipulació d'un únic material d'ús individual que en els altres catàlegs suara esmentats.

Al considerar la segona, la que atén a la utilització d'un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ ), es constata força disparitat. D'una banda, Catalunya presenta diferències molt significatives respecte els catàlegs de Marroc i la República Dominicana i una diferència significativa en relació al catàleg de Perú. Entre els jocs catalans abunda aquesta variable. Un comportament similar mostra el catàleg de Colòmbia que posa de manifest diferències significatives respecte els catàlegs de Marroc, Perú i la República Dominicana.

En la tercera variable, aquella que té en compte la utilització combinada d'un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu ( $M_3$ ), no hi ha jocs en cap dels catàlegs, per la qual cosa es fa evident la similitud entre catàlegs.

També en la quarta variable, que contempla emprar més d'un material d'ús individual ( $M_4$ ), es produeix una idèntica situació. L'absència de jocs en els catàlegs implica una semblança entre aquests.

La cinquena variable, en la que s'empra més d'un material d'ús col·lectiu ( $M_5$ ), Perú mostra diferències significatives en contrast amb els catàlegs de Catalunya i Colòmbia, pel fet que Perú té major nombre de jocs d'aquesta naturalesa. També hi ha una diferència significativa entre el catàleg de Marroc i Catalunya, motivada pel fet que Marroc acull en el seu catàleg un major nombre de jocs d'aquesta variable.

Pel que fa a l'última de les variables, la sexta, que aplega aquells jocs que operen amb més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu ( $M_6$ ), no es produeixen diferències significatives entre catàlegs.

**c) L'espai.**

De les 20 possibles interrelacions, es localitzen un total de 8 diferències significatives entre les proporcions de jocs dels catàlegs (40%). D'aquestes, 6 són molt significatives.

El catàleg de Colòmbia presenta diferències significatives respecte el de Perú, i molt significatives en relació als catàlegs de Catalunya, Marroc i República Dominicana.

Els jocs colombians sociomotors de col·laboració i oposició, tenen un nombre inferior de presència d'incertesa espacial que la resta dels catàlegs esmentats.

Al valorar el pes de les tres variables emprades per cenyir la incertesa espacial, cal tenir en compte que de les 30 possibles interrelacions, no es disposa de dades a l'hora d'efectuar 12 d'elles. Per tant, dels 18 encreuaments, es materialitzen un total de 7 diferències significatives (38,8%). D'aquestes, 4 són molt significatives, tal i com la propera taula evidencia amb negreta.

TAULA 13.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES VARIABLES FORMULADES PER A LA INCERTESA ESPACIAL EN ELS JOCS SOCIOMOTORS DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A			<b>xx</b>		<b>xx</b>
B					
C					x
D					<b>xx</b>
E					

Si es pren en consideració el nombre de vegades que un determinat catàleg presenta diferències significatives o molt significatives envers un altre, el catàleg amb menor nombre de diferències significatives és el de Perú (2), seguit de Marroc (3), després de Catalunya (4) i finalment el de la República Dominicana (5). El catàleg de Colòmbia no en presenta cap, però és pel fet que aquest catàleg no conté cap joc que presenti incertesa espacial, amb la qual cosa no es poden creuar les dades.

Si hom s'endinsa a inspeccionar cada variable, en la primera d'elles, aquella que contempla una tipologia irregular pel fet de desenvolupar-se l'acció lúdica en un terreny accidentat o espai natural ( $E_1$ ), la República Dominicana posa de manifest varies disparitats. D'una banda una diferència significativa envers el catàleg del Marroc. D'altra banda, dues diferències molt significatives. Una referida al catàleg de Catalunya. L'altra respecte el catàleg de Perú.

Aquestes diferències venen produïdes pel fet que en el cas de la República Dominicana abunden els jocs desenvolupats en un terreny accidentat.

En aquesta mateixa variable, Catalunya també evidencia diferències significatives respecte el catàleg de Marroc, motivada per una inferior proporció de jocs que puguin adscriure's en aquesta variable.

En la segona variable considerada, aquella que aplega els jocs que es desenvolupen en una delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones ( $E_2$ ), la situació canvia. En aquesta ocasió, la República Dominicana presenta d'una banda, una diferència molt significativa respecte el catàleg de Catalunya i d'altra banda, una diferència significativa respecte el catàleg de jocs de Perú. Ara són Catalunya i Perú els catàlegs que posen sobre la taula la seva abundància de pràctiques jugades en espais delimitats.

Pel que fa al catàleg de jocs catalans, també mostra la seva diferència significativa respecte el catàleg de Marroc pel motiu argüït fa uns instants.

En darrer lloc, al centrar-se en la tercera variable, la que contempla els jocs que es duen a terme en un terreny irregular amb delimitació espacial ( $E_3$ ), val a dir que no es dóna cap mena de diferències significatives entre proporcions.

**d) El temps.**

En quan als resultats relacionats amb l'element temporal i els jocs sociomotors de col·laboració i oposició, en primera instància s'ha de fer esment que dels 20 encreuaments de dades, es produeixen diferències significatives en 4 ocasions (20%).

El catàleg de Perú manifesta diferències significatives envers els catàlegs de Catalunya i la República Dominicana, per la menor proporció de jocs peruans que presentin incertesa temporal.

Al considerar els resultats de les variables temporals, la discussió es centra en indicar que dels 4 indicadors, un per variable, en un no hi ha dades i en els altres tres falten dades en 6 ocasions. Així doncs, dels 24 encreuaments factibles, es troben diferències significatives en 6 d'ells (25%), de les quals 5 són molt significatives, tal i com s'exposa en la propera taula on queden reflectides en negreta.

TAULA 14.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES VARIABLES FORMULADES PER A LA INCERTESA TEMPORAL EN ELS JOCS SOCIOMOTORS DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A			<b>xx</b>	<b>xx</b>	<b>xx</b>
B					
C					
D					
E					

Els catàlegs que mostren un major nombre de vegades diferències significatives respecte a d'altres són: en primer lloc Catalunya amb 6, seguits en segon lloc de Marroc, Perú, i República Dominicana amb 2. El catàleg de Colòmbia no presenta cap mena de diferència significativa envers la resta.

És hora d'avançar en dilucidar el comportament dels catàlegs entorn a cadascuna de les quatre variables temporals.

En la primera, aquella que atén a la realització d'una tasca determinada ( $T_1$ ), el catàleg de Catalunya posa de manifest diferències molt significatives en relació als catàlegs de Marroc, Perú i República Dominicana. Aquesta desproporció es produeix perquè entre els jocs catalans abunda en major grau el fet d'aconseguir executar una determinada acció que posa fi al joc.

En la segona, la variable que té en compte l'assoliment d'un número de punts ( $T_2$ ), es mantenen gairebé unes mateixes disparitats, però aquestes són d'ordre invers. En aquest cas, els catàlegs de Marroc, Perú i la República Dominicana, tenen un volum més gran de jocs que el catàleg de Catalunya. Els resultats indiquen que Catalunya presenta diferències significatives envers el catàleg de Marroc i diferències molt significatives respecte els catàlegs de Perú i de la República Dominicana.

En quan a la tercera, que fa referència a la fixació d'un límit temporal ( $T_3$ ) o manquen dades per establir el càlcul o bé els catàlegs no presenten cap mena de diferència significativa entre ells.

Per finalitzar, respecte la quarta variable, la que determina la fixació d'un límit d'intents ( $T_4$ ), fer constar que cap catàleg conté jocs amb aquestes característiques.

Un cop revisades les quatre categories de relacions entre jugadors, la propera taula mostra una visió de conjunt respecte les diferències significatives detectades, indicant els corresponents percentatges.

TAULA 15.- PERCENTATGES DE DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES EN LES RELACIONS ENTRE JUGADORS.

<b>JUGADORS</b>			
<b>PSICOMOTORS</b>	23,8%	variables	20%
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material      30%</li> <li>• Espai          ----</li> <li>• Temps          ----</li> </ul>			
<b>SOCIOMOTORS INDIVIDUALS</b>	25,6%	variables	29,6%
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material      40%      variables      15,7%</li> <li>• Espai          10%      variables      44,8%</li> <li>• Temps          10%      variables      27,7%</li> </ul>			
<b>SOCIOMOTORS COOPERATIUS</b>	6,6%	variables	7,4%
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material      5%      variables      0%</li> <li>• Espai          28,5%      variables      0%</li> <li>• Temps          ----      variables      ----</li> </ul>			
<b>SOCIOM. DE COL-LAB. I OPO.</b>	24,2%	variables	10,4%
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material      10%      variables      40,7%</li> <li>• Espai          40%      variables      38,8%</li> <li>• Temps          20%      variables      25%</li> </ul>			

## 7.2. DIFERÈNCIES EN LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.

El percentatge de disparitats entre proporcions de catàlegs de jocs al considerar el volum de jocs amb els quals s'empren materials o no, és de l'ordre d'un 40%, perquè de 20 encreuaments, es produeixen diferències significatives en 8 d'ells, totes elles són molt significatives.

Les diferències molt significatives es donen entre el catàleg de Colòmbia i els catàlegs de Catalunya, Marroc i la República Dominicana, pel fet que en el catàleg colombià hi ha una menor proporció de jocs en els quals els jugadors utilitzen materials.

També es produeix una diferència molt significativa entre el catàleg de Catalunya i Perú. En aquesta ocasió, hi ha un major volum de jocs catalans que fan servir material respecte els jocs peruans.

En la propera taula es visualitzen els resultats esmentats.

TAULA 16.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.

	A	B	C	D	E
A		<b>xx</b>		<b>xx</b>	
B			<b>xx</b>		<b>xx</b>
C					
D					
E					

Si es tenen en compte el nombre de vegades que un determinat catàleg presenta diferències significatives en relació a d'altres, els catàlegs de Marroc, Perú i la República Dominicana en comptabilitzen 1, el de Catalunya 2 i, finalment, el de Colòmbia 3.



Un cop discutits aquests resultats generals, pertoca saber quines són les dissemblances que es donen en funció de les 6 variables amb les quals s'analitza la utilització del material.

En aquest sentit val a dir, que dels 6 indicadors o 60 possibles encreuaments, manquen dades parcials en 3 d'ells. Per tant, entre els 57 restants, hi ha un total de 14 diferències significatives (24,5%), de les quals 4 són molt significatives.

A la taula s'observen aquestes diferències significatives que es produeixen entre catàlegs, indicant amb negreta les que són molt significatives.

TAULA 17.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA UTILIZACIÓ DE MATERIALS, EN FUNCIÓ DE LES SEVES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A		<b>xx</b>	x	<b>xx</b>	<b>xx</b>
B			<b>xx</b>		
C				<b>xxx</b>	<b>xx</b>
D					
E					

Si hom atén al nombre de vegades que es produeixen en un determinat catàleg les desproporcions, els resultats indiquen que la República Dominicana i Colòmbia en sumen 4, seguit de Catalunya amb 7 i Marroc amb 8.

És el moment de constatar quin és el comportament en cadascuna de les variables.

En la primera de les variables, la referida a la utilització d'un únic material d'ús individual ( $M_1$ ), el comportament dels catàlegs és força dissemblant. Per un costat, Catalunya manifesta una diferència significativa

respecte la República Dominicana i molt significativa respecte Colòmbia perquè disposa d'un menor volum de jocs en els quals els jugadors operen amb només un material. Per un altre costat, Marroc mostra diferències molt significatives respecte Colòmbia i Perú, també pel mateix motiu, és a dir, per disposar de menys manifestacions lúdiques comptabilitzades amb un únic material.

S'ha de destacar que en la segona i la tercera variable, és a dir quan hom considera la utilització d'un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ ) o bé la utilització combinada d'un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu ( $M_3$ ), no es dona cap mena de diferències significatives entre proporcions.

En la quarta variable, referida a aquella que empra més d'un material d'ús individual ( $M_4$ ), el catàleg de Perú posa de manifest diferències molt significatives envers el de Catalunya i de caràcter significatiu en relació al del Marroc. Perú disposa de major nombre de jocs. També a la República Dominicana li succeeix aquesta domini respecte el catàleg de Catalunya, amb el qual manté una diferència significativa.

En la cinquena variable, referida a usar més d'un material d'ús col·lectiu ( $M_5$ ), el catàleg del Marroc manifesta disparitats amb tota la resta, pel fet que presenta diferències significatives en relació als altres catàlegs. En el seu catàleg hi ha una major proporció de jocs catalogats en aquesta variable.

Pel que fa a la darrera de les variables, la sexta, que opera amb més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu ( $M_6$ ), tot i considerar que Colòmbia, Perú i la República Dominicana no hi tenen catalogat cap joc, per la qual cosa no es poden efectuar càlculs entre els seus catàlegs, es detecta que Catalunya presenta diferències significatives en relació a Colòmbia i a la República Dominicana, perquè comptabilitza un major índex de jocs. També hi ha diferència significativa entre Marroc i la República Dominicana per un mateix motiu, el predomini numèric en els jocs marroquins.

### 7.2.1. Diferències significatives en relació a la utilització del material en funció de la tipologia d'interrelació dels jugadors.

#### a) Jocs psicomotors individuals.

En primer lloc, en quan als jocs psicomotors, es donen diferències significatives en 6 encreuaments (60%), de les quals 4 són molt significatives.

En els jocs psicomotors dels catàlegs de la República Dominicana i de Colòmbia s'opera amb un nombre superior de material que en la resta de catàlegs. En concret, d'una banda, la República Dominicana presenta diferència significativa respecte els catàlegs de Catalunya i Perú, i alhora molt significativa envers el de Marroc. D'altra banda, Colòmbia posa de manifest diferències molt significatives en relació als catàlegs de Catalunya, Marroc i Perú.

La propera taula les evidencia, marcant-les en negreta quan són de caire molt significatiu.

TAULA 18.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA UTILIZACIÓ DE MATERIALS EN JOCS PSICOMOTORS.

	A	B	C	D	E
A		<b>x</b>			x
B			<b>x</b>	<b>x</b>	
C					<b>x</b>
D					x
E					

Al tenir en consideració el nombre de vegades que un catàleg presenta diferències amb la resta, Catalunya, Marroc i Perú en comptabilitzen 2, mentre que Colòmbia i la República Dominicana 3.

Si es passa a considerar les variables atorgades als jocs psicomotors, dels 20 encreuaments, manquen dades en 8 ocasions. Per tant, de les 12 restants, hi ha 2 diferències significatives (16,6%), ambdues són molt significatives.

Aquestes diferències molt significatives es produeixen entre els catàlegs de Catalunya i Colòmbia. El primer es decanta més per la utilització de materials en jocs solitaris, mentre que el segon ho fa pels de caire comotriu.

### **b) Jocs sociomotors individuals.**

En els jocs sociomotors individuals, es produeixen 5 diferències significatives (50%), de les quals 3 són molt significatives. Els catàlegs de Catalunya i Perú empen més material en jocs sociomotors individuals, perquè per un costat, Catalunya manifesta diferències significatives en relació al catàleg de Marroc i molt significatives en relació al catàleg de Colòmbia, mentre que per l'altre costat, Perú presenta diferències significatives en relació a la República Dominicana i molt significatives respecte a Colòmbia i Marroc.

La propera taula il·lustra aquests resultats, destacant en negreta les diferències molt significatives.

TAULA 19.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA UTILIZACIÓ DE MATERIALS EN JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A		<b>x</b>	x		
B				<b>x</b>	
C				<b>x</b>	
D					x
E					

Pel que fa al nombre de vegades que un determinat catàleg evidencia diferències significatives amb la resta, la República Dominicana ho fa en 1 ocasió; Catalunya, Colòmbia i Marroc en 2; i Perú en 3.

Si hom entra a considerar les possibles desproporcions entre catàlegs quan es prenen en consideració cadascuna de les 9 variables amb que s'han definit els jocs sociomotors individuals, dels 9 indicadors, no hi ha dades en 3 d'ells, i alhora manquen dades parcials en 7 ocasions. Per tant, els resultats indiquen que de 53 encreuaments efectuats, hi ha 13 diferències significatives (24,5%), de les quals 10 són molt significatives, com es mostra en la propera taula.

TAULA 20.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA UTILIZACIÓ DE MATERIALS EN JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS, EN FUNCIÓ DE LES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A		x	xxx	x	
B					
C				xx	xxxx
D					xx
E					

Al considerar el nombre de vegades que cada catàleg manifesta disparitat amb la resta, precisar que Colòmbia ho fa en 1 ocasió, Perú i Catalunya en 5, República Dominicana en 6, i en major nombre, Marroc amb 9.

Per a cadascuna de les nou categories els resultats testimonien el següent:

- a) 1 x 1 simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{C}O_1$ )

El catàleg de Marroc presenta diferències molt significatives en relació als catàlegs de Perú i la República Dominicana, pel menor volum de jocs d'aquesta variable entre els jocs marroquins.

b) 1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_2$ )

En aquesta variable manquen dades per efectuar en alguns casos els càlculs, degut a la manca de jocs. No obstant remarcar que no apareix cap mena de diferència significativa.

c) 1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_3$ )

Catalunya presenta diferències molt significatives respecte els catàlegs de Colòmbia, Perú i Marroc, pel seu menor volum de jocs, a l'igual que li succeeix a la República Dominicana que manifesta diferències molt significatives en relació als catàlegs de Marroc i Perú.

d) 1 x tots simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_4$ )

El catàleg de Marroc manté una diferència molt significativa en relació al catàleg de Catalunya i significativa envers els catàlegs de Perú i la República Dominicana. Els tres presenten un nombre menor de jocs en aquesta variable que els apareguts en el cas marroquí.

e) 1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_5$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

f) 1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_6$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

g) tots x tots simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_7$ )

El catàleg de Marroc presenta diferències molt significatives respecte el de Catalunya i la República Dominicana. Els jocs marroquins tenen una menor proporció. També hi ha una diferència significativa entre el catàleg de Perú i la República Dominicana, motivat igualment per un menor volum de jocs peruans.

h) tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_8$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

i) tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_9$ )

No hi ha diferències significatives.

Un cop discutides dues de les interrelacions, arriba el torn d'especular al voltant dels jocs sociomotors cooperatius.

**c) Jocs sociomotors cooperatius:**

Dels 10 encreuaments efectuats, només s'ha produït una única diferència molt significativa (10%). Es tracta del catàleg de Catalunya respecte el de Colòmbia, que destaca per un major volum de jocs d'aquesta tipologia, tal i com dona fe la propera taula.

TAULA 21.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS EN JOCS SOCIOMOTORS COOPERATIUS.

	A	B	C	D	E
A		x			
B					
C					
D					
E					

Si s'entra a considerar les 3 variables, referir que no es produeix cap mena de diferència significativa entre catàlegs.

#### d) Jocs sociomotors de col·laboració-oposició.

En la darrera de les quatre categories establertes per definir la interrelació entre els jugadors, apareixen 4 diferències significatives (40%), una de les quals és molt significativa.

El catàleg de Marroc presenta, d'una banda diferències significatives en relació als catàlegs de Catalunya, Colòmbia, i Perú, i d'altra banda, molt significativa respecte al catàleg de la República Dominicana. Per tant, Marroc mostra la seva fortalesa en aquesta mena d'interacció, tal i com evidencia la propera taula, la qual indica en negreta la diferència molt significativa.

TAULA 22.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS EN JOCS SOCIOMOTORS DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A			x		
B			x		
C				x	<b>x</b>
D					
E					

En aquesta taula es pot observar com Marroc presenta en 4 ocasions disparitats amb la resta, mentre que la resta de catàlegs només la manifesten en 1 ocasió.

Al atendre les dissemblances que apareixen quan es ponderen les variables, es dona notícia que dels 12 indicadors, un per variable, en 7 d'ells no hi ha dades, a la qual cosa cal afegir 9 ocasions en les quals tampoc apareixen jocs. Així doncs, de 41 encreuaments factibles, hi ha 9 diferències significatives (21,9%), una de les quals és molt significativa.

Els resultats per a cadascuna de les variants són els següents:



a) 1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. ( CO<sub>1</sub>)

El catàleg de Colòmbia presenta una diferència significativa respecte Marroc, perquè en els jocs colombians es posa de manifest un volum superior de jocs que desenvolupen aquesta variable.

b) 1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ( CO<sub>2</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

c) 1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>3</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

d) 1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>4</sub>)

Cadascun dels catàlegs de Marroc i Perú presenten diferències significatives respecte els catàlegs de Colòmbia i la República Dominicana, per la major proporció de jocs marroquins i peruans que els mencionats de Colòmbia i la República Dominicana, els quals es mostren febles en aquesta mena de relacions entre jugadors.

e) 1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>5</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

f) 1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>6</sub>)

El catàleg de la República Dominicana és el que contempla disparitat respecte d'altres catàlegs. En concret, presenta una diferència molt significativa en relació al de Catalunya, i significativa en contrast amb el catàleg de Marroc. En ambdós casos els jocs dominicans tenen una menor proporció.

g) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>7</sub>)

No es presenta cap mena de diferència significativa.

h) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>8</sub>).

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

- i) 1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>9</sub>).

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

- j) 1equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>10</sub>)

El catàleg de Marroc presenta una diferència significativa respecte els de Colòmbia i de la República Dominicana. Els jocs marroquins es caracteritzen per una menor proporció en aquesta variable.

- k) 1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>11</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

- l) 1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>12</sub>)

No hi ha presència de jocs d'aquesta mena en cap catàleg.

La propera taula condensa les diferències detectades entre catàlegs, indicant en negreta aquelles que resulten ésser molt significatives.

TAULA 23.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LA UTILIZACIÓ DE MATERIALS EN JOCS SOCIOMOTORS DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ, EN FUNCIÓ DE LES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A					<b>x</b>
B			xxx	x	
C					xxx
D					x
E					

En quan a referir en quins dels catàlegs es concentra un major nombre de diferències significatives, destaca de menor a major, en primer lloc Catalunya amb 1 ocasió; seguit, en segon lloc de Perú, amb 2; en tercer lloc Colòmbia, amb 4; en quart, la República Dominicana, amb 5; i finalment, en cinquena posició Marroc, amb 6.

## 7.2.2. Diferències significatives en relació a la utilització del material i l'espai.

Les diferències significatives entre proporcions de jocs que empen material i que manifesten alguna incertesa en l'espai se situen entorn un percentatge del 40%.

El catàleg de jocs de Colòmbia posa de manifest una menor proporció de jocs que altres catàlegs, que fan que presenti diferències significatives respecte els catàlegs de Marroc i Perú i, de caràcter molt significatiu respecte Catalunya.

El catàleg de jocs català ara guarda dissimilituds amb el de la República Dominicana. La diferència és molt significativa i es produeix pel fet que Catalunya condensa un major volum de jocs amb incertesa espacial.

Al tenir en compte les variables espacials, en el conjunt de les 30 possibles interrelacions afloren un total de 14 diferències (46,6%), de les quals 8 són molt significatives, les quals queden reflectides en negreta en la propera taula:

TAULA 24.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB UTILITZACIÓ DE MATERIALS, SEGONS LES VARIABLES D'INCERTESA ESPACIAL.

	A	B	C	D	E
A			<b>xx</b>	<b>xx</b>	<b>xx</b>
B				<b>xx</b>	<b>xx</b>
C				<b>x</b>	<b>xx</b>
D					<b>x</b>
E					

Segons el nombre de vegades que un determinat catàleg presenta diferències significatives o molt significatives envers un altre, el catàleg de la República Dominicana encapçala la relació amb un total de 7 ocasions, seguit pels catàlegs de Catalunya i Perú amb 6, del Marroc amb 5 i, en darrer lloc, el de Colòmbia que tanca l'enumeració amb 4.

Pel que fa a la discussió de disparitats en cadascuna de les variables, en la primera d'elles, aquella que contempla una tipologia irregular pel fet de desenvolupar-se l'acció lúdica en un terreny accidentat o espai natural ( $E_1$ ), Marroc presenta una diferència molt significativa respecte els catàlegs de Catalunya i de la República Dominicana. El catàleg marroquí conté major nombre de jocs practicats en un terreny irregular.

Aquest fet, succeeix també entre el catàleg de Perú i els de Catalunya i la República Dominicana, on es percep una diferència significativa.

En la segona variable considerada, aquella que concentra els jocs que es desenvolupen en una delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones ( $E_2$ ), la República Dominicana i Perú evidencien les seves febleses respecte els catàlegs de Catalunya o Colòmbia.

El catàleg català posa de manifest diferències molt significatives respecte els catàlegs de Perú i la República Dominicana. En paral·lel, el catàleg colombià presenta diferències significatives també respecte els catàlegs de Perú i la República Dominicana. Els jocs peruans i dominicans sembla que no precisen de delimitacions espacials precises, o si més no, en menor proporció que la que implica el desenvolupament de jocs catalans i colombians.

Al prendre en consideració la tercera variable, aquella que atén els jocs que es realitzen en un terreny irregular amb delimitació espacial ( $E_3$ ), val a dir que, en primer lloc, la República Dominicana manifesta diferències molt significatives respecte els catàlegs de Catalunya, Colòmbia i Marroc, perquè en

els jocs dominicans es dona una major proporció de jocs practicats segons es defineix en aquesta variable.

En segon lloc, pel motiu acabat d'esmentar, Perú guarda una diferència molt significativa respecte Marroc i significativa respecte Colòmbia.

En tercer lloc, també per idèntica raó, Catalunya posa de manifest una diferència significativa respecte el catàleg de Marroc.

### **7.2.3. Diferències significatives en relació a la utilització del material i el temps.**

El percentatge de diferències significatives envers les proporcions de jocs que utilitzen material i alhora manifesten incertesa en el temps, cal situar-lo en un 50%.

El catàleg de jocs de Colòmbia presenta diferències molt significatives respecte els catàlegs de Catalunya i Perú, i significativa en relació al de la República Dominicana. Els jocs colombians mostren aquesta disparitat per la manca d'un major volum de jocs que presentin incertesa temporal mentre els seus jugadors manipulen els materials de joc.

Perú també presenta una diferència molt significativa respecte el catàleg de Marroc i significativa en relació al de la República Dominicana. En aquest cas, però la causa que ho determina és el major nombre de jocs peruans que es resolen amb incertesa temporal.

Després d'aquestes consideracions generals, convé precisar que si hom escodrinya el comportament dels catàlegs a partir de les variables temporals, dels 40 possibles encreuaments, manquen dades en 9 d'ells, per tant, dels 31 restants es comptabilitzen un total de 12 diferències significatives ( 38,7%) de

les quals 7 són molt significatives, que són les que es mostren tot seguit marcades amb negreta.

TAULA 25.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB UTILITZACIÓ DE MATERIALS, SEGONS LES VARIABLES D'INCERTESA TEMPORAL.

	A	B	C	D	E
A			<b>XX</b>	<b>XXX</b>	<b>X</b>
B			<b>XX</b>	<b>XX</b>	
C					<b>XX</b>
D					
E					

Al considerar en quins catàlegs es produeixen un major nombre de vegades diferències significatives respecte la resta, en primer lloc sobresurten els catàlegs de Catalunya i del Marroc, ambdós amb 6; en segon lloc, segueix el catàleg de Perú, amb 5; en tercer lloc, Colòmbia amb 4; i tanca la classificació la República Dominicana que ho fa en 3 ocasions.

Si hom estudia cadascuna de les variables per separat, la discussió deixa al descobert que en la primera d'elles, aquella que atén a la realització d'una tasca determinada ( $T_1$ ), el catàleg de Marroc posa de manifest les seves diferències molt significatives en relació als catàlegs de Catalunya, Colòmbia i República Dominicana. Tots tres compten amb major presència de jocs d'aquesta mena.

També al catàleg de jocs peruans, li succeeix quelcom semblant, si bé de menor intensitat. El catàleg de Perú presenta d'una banda, una diferència molt significativa respecte el catàleg català, i de l'altra, una diferència significativa en contrast amb la proporció dels jocs colombians.

En la segona variable, aquella en la qual la finalització del joc es produeix per l'assoliment d'un determinat número de punts ( $T_2$ ), s'ha de donar

notícia del fet que Marroc presenta diferències molt significatives envers els catàlegs de Catalunya i de Colòmbia, i significativa en comparació amb el catàleg de la República Dominicana. Entre els jocs marroquins hi ha major tendència a optar per aquesta variable. Hom acaba d'estudiar com en l'anterior variable, la tendència era a la inversa.

El catàleg de Perú també posa de manifest la seva diferència molt significativa respecte el catàleg de Catalunya i significativa quan es compara amb el de Colòmbia. El motiu és l'argüit fa uns instants en referir-se al jocs marroquins.

El darrer apunt en relació a la segona variable centra la seva atenció en la diferència significativa que es produeix entre els catàlegs de la República Dominicana i el de Catalunya, donat el menor nombre de jocs catalans adscrits a aquesta variable.

En quan a la tercera, que fa referència a la fixació d'un límit temporal ( $T_3$ ) o manquen dades per establir el càlcul o bé els catàlegs no presenten cap mena de diferència significativa entre ells.

Per finalitzar, la quarta variable, aquella que determina la fixació d'un límit d'intents ( $T_4$ ), malgrat manquen dades per determinar en algunes comparacions les possibles disparitats entre catàlegs, només s'aprecia una diferència significativa entre els catàlegs de Catalunya i del Perú, perquè els jocs catalans contenen un menor nombre de jocs d'aquesta mena.

En darrera instància i abans de passar a discutir els resultats que es produeixen entorn l'espai, la propera taula mostra una visió de conjunt respecte els percentatges de diferències significatives detectades en relació als jocs en els quals els jugadors manipulen materials.

TAULA 26.- PERCENTATGES DE DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES EN RELACIÓ AL MATERIAL I LA RESTA D'ELEMENTS PRESENTS EN LA LòGICA INTERNA.

<b>MATERIAL</b>	40%	variables	24,5%
<b>JUGADORS</b>			
• Jocs Psicomotors indiv.	60%	variables	16,6%
• Jocs Soc. Indiv.	50%	variables	24,5%
• Jocs Soc. Cooperatius	10%	variables	0%
• Jocs Soc. Col·lab. i opos.	40%	variables	21,9%
<b>ESPAI</b>	40%	variables	46,6%
<b>TEMPS</b>	50%	variables	38,7%

### 7.3. DIFERÈNCIES EN LA INCERTESA ESPACIAL.

La dissimilitud entre proporcions de catàlegs de jocs quan es pren en consideració el volum de jocs amb relació a l'element espai, es pot xifrar en un percentatge d'un 50%, perquè dels 20 encreuaments possibles, es produeixen diferències significatives en 10 d'ells, les quals són en tots els casos molt significatives.

Les diferències molt significatives es donen entre el catàleg de Colòmbia i tota la resta de catàlegs, pel fet que en el catàleg colombià hi ha menor proporció de jocs en els quals l'acció lúdica implica incertesa espacial.

També es produeix una diferència molt significativa entre el catàleg de Catalunya i el de Colòmbia i el de la República Dominicana. En aquesta ocasió, hi ha major volum de jocs catalans que presenten incertesa espacial que no pas de jocs colombians i dominicans. En la propera taula es perceben els resultats suara esmentats.



TAULA 27.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN RELACIÓ A L'ELEMENT ESPAI.

	A	B	C	D	E
A		<b>xx</b>			<b>xx</b>
B			<b>xx</b>	<b>xx</b>	<b>xx</b>
C					
D					
E					

Si es tenen en compte el nombre de vegades que un determinat catàleg presenta diferències significatives en relació a d'altres, el catàleg de Colòmbia atresora el màxim possible, és a dir 8. Es destaca que és la primera vegada que això succeeix. La relació avança mencionant els catàlegs de Catalunya i de la República Dominicana, ambdós amb 4. Es conclou l'ordre apareixent en tercer lloc els catàlegs de Marroc i de Perú.

Al passar a discutir els resultats obtinguts en els catàlegs en funció de les variables espacials, val a dir que en el conjunt de les 30 possibles interrelacions traspunten un total de 12 diferències (40%), de les quals 4 són molt significatives, tal i com es mostren en negreta en la propera taula:

TAULA 28.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA ESPACIAL, EN FUNCIÓ DE LES SEVES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A			<b>xx</b>	<b>xx</b>	<b>xx</b>
B				<b>xx</b>	<b>xx</b>
C				<b>x</b>	<b>x</b>
D					
E					

Segons el nombre de vegades que un determinat catàleg presenta diferències significatives o molt significatives envers un altre, el catàleg de Catalunya lidera la relació amb 6 vegades. El segueix la República Dominicana amb 5 ocasions, molt a prop dels catàlegs de Colòmbia i Perú que ho fan 4 ocasions i, en darrer lloc, el de Marroc que finalitza l'ordenament amb 3.

Al centrar l'atenció en cadascuna de les variables, s'han de fer tot un seguit de comentaris. Per a la primera d'elles, la que regula una tipologia irregular pel fet de desenvolupar-se l'acció lúdica en un terreny accidentat o espai natural ( $E_1$ ), Catalunya mostra diferències molt significatives en relació al catàleg de Marroc i de caràcter significatiu respecte els catàlegs de Perú i la República Dominicana. Els jocs catalans mostren menor tendència a emprar aquest tipus de terreny que els jocs recollits en els catàlegs mencionats.

En la segona variable, on s'aglutinen els jocs que es desenvolupen en una delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones ( $E_2$ ), el catàleg de Catalunya presenta disparitats envers els catàlegs de Perú i de la República Dominicana. En quan al primer, la diferència és significativa. Pel que fa al segon, és de naturalesa molt significativa. Per tant, entre els jocs catalans hi ha un major predomini de l'ús dels espais delimitats.

Succeeix gairebé el mateix entre els catàlegs de Colòmbia i els de Perú i la República Dominicana. Ambdós mantenen una diferència significativa amb Colòmbia, per la manca d'un major volum de jocs d'aquesta naturalesa.

En la tercera i última de les variables espacials, aquella que regula els jocs que es realitzen en un terreny irregular amb delimitació espacial ( $E_3$ ), convé donar notícia de que els catàlegs de Marroc i Colòmbia en alguns casos posen de manifest diferències significatives amb d'altres donada la seva baixa taxa de jocs desenvolupats sota el paraigües d'aquesta variable.

Així doncs, d'una banda el catàleg de Colòmbia presenta diferències significatives respecte els catàlegs de Perú i de la República Dominicana, mentre que d'altra banda, el catàleg de Marroc posa de relleu, una diferència

significativa versus el catàleg català, i molt significatives cap als catàlegs de Perú i la República Dominicana.

### **7.3.1. Diferències significatives en relació a la incertesa espacial en funció de la tipologia d'interrelació dels jugadors.**

#### **a) Jocs psicomotors individuals.**

En aquesta tipologia val a dir que en alguns catàlegs hi ha manca de jocs, per la qual cosa és impossible establir-hi diferències. Això no obstant, assenyalar que no s'aprecia cap mena de diferència significativa entre catàlegs.

#### **b) Jocs sociomotors individuals.**

En aquesta tipologia es donen 2 diferències significatives (20%). El catàleg de Colòmbia evidencia diferències significatives en relació als catàlegs de Catalunya i Marroc. Hi ha major volum de jocs colombians amb incertesa espacial desenvolupats sota una estructura sociomotora individual, tal i com es posa en relleu mitjançant la taula mostrada a continuació.

TAULA 29.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA ESPACIAL DE CAIRE SOCIOMOTOR INDIVIDUAL.

	A	B	C	D	E
A		x			
B			x		
C					
D					
E					

Pel que fa al nombre de vegades que un determinat catàleg evidencia diferències significatives amb la resta, Catalunya i Marroc ho fan en 1 ocasió, mentre que Colòmbia ho fa en 2.

Al tenir en compte les possibles desproporcions que apareixen entre catàlegs quan es consideren cadascuna de les 9 variables amb què s'han definit els jocs sociomotors individuals, dels 9 indicadors, no hi ha dades en 3 d'ells, i alhora manquen dades parcials en 7 ocasions. Per tant, els resultats indiquen que dels 53 encreuaments efectuats, hi ha 6 diferències significatives (11,3%), de les quals 3 són molt significatives, com es mostra en la propera taula.

TAULA 30.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA ESPACIAL DE CAIRE SOCIOMOTOR INDIVIDUAL EN FUNCIÓ DE LES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A			xx	x	
B					
C					xx
D					x
E					

Al considerar el nombre de vegades que cada catàleg manifesta dissimilituds amb la resta, indicar que Perú ho fa en 2 ocasions, Catalunya i República Dominicana en 3, mentre que Marroc ho fa en 4.

Per a cadascuna de les nou categories els resultats testimonien el següent:

- a) 1 x 1 simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_1$ )

No hi ha diferències significatives.

b) 1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_2$ )

En aquesta variable manquen dades per efectuar en alguns casos els càlculs, degut a la manca de jocs. No obstant remarcar que no apareix cap mena de diferència significativa.

c) 1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_3$ )

Catalunya presenta diferències significatives respecte els catàlegs de Marroc i Perú, pel seu menor volum de jocs.

d) 1 x tots simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_4$ )

No hi ha diferències significatives.

e) 1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_5$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

f) 1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_6$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

g) tots x tots simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_7$ )

El catàleg de Marroc presenta diferències molt significatives respecte a Catalunya i la República Dominicana. Els jocs marroquins tenen una menor proporció.

h) tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_8$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

i) tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_9$ )

El catàleg de la República Dominicana mostra la seva feblesa en la proporció de jocs d'aquesta variable davant els catàlegs de Marroc i del Perú. Respecte el primer, la diferència és significativa, mentre que en contrast amb el segon, la diferència és molt significativa.

**c) Jocs sociomotors cooperatius.**

Dels 10 encreuaments efectuats, manquen dades en 3 ocasions. És remarcable però que no hi ha a l'igual que ha succeït en els jocs psicomotors individuals cap mena de diferència significativa entre proporcions de jocs dels cinc catàlegs. En l'estudi de les variables els resultats també evidencien òbviament la carència de diferències significatives.

**d) Jocs sociomotors de col·laboració-oposició.**

En aquesta tipologia d'interrelació es posa de manifest una única diferència significativa (10%).

El catàleg de Colòmbia posa al descobert una diferència significativa en relació al catàleg de Marroc, mostrant la seva feblesa en aquesta mena d'interacció, tal i com evidencia la propera taula.

TAULA 31.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA ESPACIAL DE CAIRE SOCIOMOTOR DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A					
B			x		
C					
D					
E					

Si hom es fixa en el comportament dels catàlegs quan entren en joc les variables, convé precisar que dels 12 indicadors, un per variable, en 7 d'ells no hi ha dades, a les quals cal afegir 26 ocasions en les quals tampoc apareixen jocs. Per tant, de 24 encreuaments factibles, només hi ha 1 diferència

significativa (2,4%), la qual és molt significativa. Els resultats per a cadascuna de les variants és el següent:

a) 1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. ( CO<sub>1</sub>)

En alguns encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent. No obstant, assenyalar que no es produeixen diferències significatives.

b) 1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ( CO<sub>2</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

c) 1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>3</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

d) 1equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>4</sub>)

En alguns encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent. No obstant, assenyalar que no n'hi ha diferències significatives.

e) 1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>5</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

f) 1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>6</sub>)

En alguns encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent, és remarcable però que hi ha 1 diferència molt significativa entre el catàleg de Catalunya i el de la República Dominicana. Aquest darrer catàleg compta amb un major volum de jocs.

g) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>7</sub>)

En alguns encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent. No obstant, assenyalar que no hi ha diferències significatives.

h) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai.  
(CO<sub>8</sub>).

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

i) 1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps.  
(CO<sub>9</sub>).

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

j) 1equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>10</sub>)

En alguns encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent. No obstant, assenyalar que no hi ha diferències significatives.

k) 1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>11</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

l) 1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>12</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

La propera taula posa en evidència l'única diferència detectada entre els catàlegs, marcant-la en negreta per ésser de naturalesa molt significativa.

TAULA 32.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA ESPACIAL DE CAIRE SOCIOMOTOR DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ EN FUNCIÓ DE LES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A					<b>x</b>
B					
C					
D					
E					



### **7.3.2. Diferències significatives en relació a la incertesa espacial i la utilització del material.**

Pel que fa al percentatge de diferències significatives que es produeix en la comparació de les proporcions dels diferents catàlegs, en relació als jocs que manifesten incertesa en l'espai i alhora incertesa o no en el material, convé precisar que se situa a l'entorn del 10%. Només en un dels possibles encreuaments entre dos catàlegs es dona dissimilituds significatives. En concret la disparitat existeix entre els catàlegs de Catalunya i la República Dominicana, perquè aquest darrer catàleg presenta una menor proporció de jocs amb incertesa en el material.

Arribats a aquests punt, fora interessant conèixer quines són les disparitats que sorgeixen en funció de les 6 variables amb les quals s'analitza la utilització del material.

En primer lloc, i abans de passar a la discussió de cada variable, fer esment que dels 6 indicadors o 60 possibles encreuaments, manquen dades parcials en 4 d'ells. Per tant, dels 56 restants, hi ha un total de 8 diferències significatives (14,6%), de les quals 3 són molt significatives.

A la propera taula es mostren aquestes diferències significatives que es produeixen entre catàlegs, indicant amb negreta aquelles que són molt significatives.

TAULA 33.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA ESPACIAL DE CAIRE SOCIOMOTOR DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ, EN FUNCIÓ DE LA INCERTESA MATERIAL I LES SEVES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A		x	x	x	
B			x		
C				xx	xx
D					
E					

Si es considera el nombre de vegades que un determinat catàleg manifesta disparitats, els resultats assenyalen que els catàlegs de Colòmbia i la República Dominicana són aquells que menor nombre presenten, doncs ho fan en 2 ocasions. Seguits de Catalunya i Perú que ho fan en 3 ocasions i, en darrer lloc, Marroc amb 6.

En quan a discutir sobre quin és el comportament en cadascuna de les variables, val a dir que en la primera de les variables, la referida a la utilització d'un únic material d'ús individual ( $M_1$ ), és on el comportament dels catàlegs és força dissemblant.

D'una banda, el catàleg de Catalunya presenta diferències significatives en relació als de Colòmbia i Perú, que es mostren amb una major proporció de jocs en aquesta variable. D'altra banda, quelcom similar li succeeix al catàleg de Marroc envers els de Colòmbia (diferència molt significativa), el de Perú (diferència molt significativa) i la República Dominicana (diferència significativa).

Fer menció que en la segona i la tercera variable, és a dir quan hom considera la utilització d'un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ ) o bé la utilització combinada d'un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu ( $M_3$ ), no es dóna cap mena de diferència significativa entre proporcions.

En la quarta variable, referida a aquella que emprava més d'un material d'ús individual ( $M_4$ ), el catàleg de Marroc mostra una diferència significativa respecte el catàleg de la República Dominicana, perquè els jocs marroquins no empenen tant aquesta tipologia de materials com ho fan els dominicans.

En la cinquena variable, referida a usar més d'un material d'ús col·lectiu ( $M_5$ ), el catàleg del Marroc manifesta disparitats molt significatives amb el catàleg de Catalunya i significatives envers el de Perú, perquè en el catàleg marroquí hi ha major proporció de jocs catalogats en aquesta variable.

Pel que fa a la darrera de les variables, la sexta, que opera amb més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu ( $M_6$ ), tenint present que Colòmbia, Perú i la República Dominicana no hi tenen catalogat cap joc, per la qual cosa no es poden efectuar càlculs entre els seus catàlegs, no es produeix cap mena de diferència significativa entre els catàlegs.

### **7.3.3. Diferències significatives en relació a la incertesa espacial i el temps.**

El percentatge de diferències significatives envers les proporcions de jocs que utilitzen material i alhora manifesten incertesa en el temps, cal situar-lo en un 20%.

El catàleg de jocs de Marroc posa de manifest per un costat, una diferència molt significativa respecte el catàleg de Catalunya i per l'altre costat, una altra qualificada de significativa respecte el de Colòmbia. Els jocs marroquins mostren aquesta disparitat per la inclusió d'una major quantitat de pràctiques lúdiques que presenten a més a més d'incertesa en l'ús de l'espai, també en el temps.

Al constatar l'actitud dels catàlegs a partir de les seves variables temporals, dels 40 possibles encreuaments, manquen dades en 9 d'ells, per

tant, dels 31 restants es comptabilitza un total de 9 diferències significatives (29%) de les quals 5 són molt significatives, que són les que es mostren tot seguit marcades amb negreta.

TAULA 34.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA ESPACIAL DE CAIRE SOCIOMOTOR DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ, EN FUNCIÓ DE LA INCERTESA TEMPORAL I LES SEVES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A			<b>xx</b>	<b>xx</b>	x
B			<b>xx</b>	<b>xx</b>	
C					
D					
E					

Al apreciar en quins catàlegs es produeixen un major nombre de vegades diferències significatives respecte la resta, en primer lloc destaca el catàleg de Catalunya amb 6 ocasions, seguit dels catàlegs de Colòmbia, Marroc i Perú, que ho fan en 4 ocasions.

Al detenir-se en cadascuna de les variables per separat, la discussió per a la primera d'elles, aquella que atén a la realització d'una tasca determinada ( $T_1$ ), posa de manifest que el catàleg de Catalunya presenta diferències molt significatives en relació als catàlegs de Marroc i Perú.

També el catàleg de Colòmbia es troba en una situació similar, donat que reflexa disparitats molt significatives envers Marroc i significatives en relació al catàleg de Perú. De fet, tant Marroc com Perú es mostren febles pel que fa a la proporció de jocs en aquesta variable al comparar-los amb els jocs catalans o colombians.

En la segona variable, aquella en la qual la finalització del joc es produeix per l'assoliment d'un determinat número de punts ( $T_2$ ), es produeix la

situació inversa a l'anterior. Apuntar que Catalunya presenta diferències molt significatives envers els catàlegs de Marroc i Perú, pel fet d'inventariar un menor volum de jocs d'aquesta naturalesa. Colòmbia mostra diferències significatives versus els catàlegs de Marroc i Perú. La raó de la diferència és la suara esmentada per al cas català.

En quan a la tercera, que fa referència a la fixació d'un límit temporal ( $T_3$ ) o manquen dades per establir el càlcul o bé els catàlegs no presenten cap mena de diferència significativa entre ells.

Per finalitzar, la quarta variable, aquella que determina la fixació d'un límit d'intents ( $T_4$ ), malgrat manquen dades per determinar en algunes comparacions les possibles disparitats entre catàlegs, només s'aprecia una diferència significativa entre els catàlegs de Catalunya i de la República Dominicana, provocada per una inferior proporció de jocs catalans que es desenvolupen sota el paraigües d'aquesta variable.

A tall de síntesi que aglutini els resultats esmentats al referir-se a l'element espai, i abans d'entrar en la discussió dels resultats que es produeixen entorn de l'element temporal, es recull en una taula una visió conjunta dels percentatges de diferències significatives dels quals s'ha donat notícia en aquest apartat de l'estudi.

TAULA 35.- PERCENTATGES DE DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES EN RELACIÓ A L'ESPAI I LA RESTA D'ELEMENTS PRESENTS EN LA LÒGICA INTERNA.

<b>ESPAI</b>	50%	variables	40%
<b>JUGADORS</b>			
• Jocs Psicomotors indiv.	0%	variables	0%
• Jocs Soc. Indiv.	20%	variables	11,3%
• Jocs Soc. Cooperatius	0%	variables	0%
• Jocs Soc. Col·lab. i opos.	10%	variables	2,9%
<b>MATERIAL</b>	10%	variables	14,6%
<b>TEMPS</b>	20%	variables	29%

#### 7.4. DIFERÈNCIES EN LA INCERTESA TEMPORAL.

Les dissemblances significatives entre proporcions de catàlegs de jocs quan s'analitza a partir de l'element temps, se situen entorn un percentatge d'un 40%, perquè dels 20 encreuaments possibles, es produeixen diferències significatives en 8 d'ells, les quals són en tots els casos molt significatives.

El catàleg de jocs de Colòmbia destaca per presentar diferències molt significatives respecte els catàlegs de Catalunya, Perú i República Dominicana. El volum proporcional de jocs colombians amb incertesa temporal és molt significativament inferior en comparació amb els altres tres catàlegs.

A més a més, referir que el catàleg de Catalunya també es caracteritza per mostrar una diferència molt significativa en relació al catàleg de Marroc. Hi ha un major volum de jocs catalans que es decanten cap a la incertesa temporal.

En aquesta taula es recullen els resultats objecte de discussió.

TAULA 36.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN RELACIÓ A L'ELEMENT TEMPS.

	A	B	C	D	E
A		<b>xx</b>	<b>xx</b>		
B				<b>xx</b>	<b>xx</b>
C					
D					
E					

Al considerar el nombre de vegades que un determinat catàleg presenta diferències significatives en relació a altres, el catàleg de Colòmbia ho fa en 6 ocasions. El segueix en ordre decreixent el catàleg de Catalunya amb 4. Tanquen la relació en tercer lloc, els catàlegs de Marroc, Perú i la República Dominicana que ho fan en 2 ocasions.

En la discussió dels resultats obtinguts en els catàlegs en funció de llurs variables temporals, s'ha de fer constar que dels 40 possibles encreuaments, manquen dades en 6 d'ells, per tant, dels 34 restants es comptabilitza un total de 12 diferències significatives (35,3%) de les quals 7 són molt significatives, que són les que es mostren tot seguit marcades amb negreta.

TAULA 37.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA TEMPORAL, EN FUNCIÓ DE LES SEVES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A			<b>xx</b>	<b>xxx</b>	<b>xx</b>
B			<b>xx</b>	<b>xx</b>	
C					x
D					
E					

El catàleg que presenta diferències significatives respecte altres catàlegs en un major nombre d'ocasions és el de Catalunya, que ho fa en 7 ocasions. Després segueixen els catàlegs de Marroc i Perú amb 5. A continuació, i amb tercer lloc, ve el catàleg de Colòmbia amb 4. Finalitza la relació decreixent, el catàleg de la República Dominicana, amb 3 ocasions.

Si hom s'atura a discutir el comportament dels catàlegs per a cadascuna de les variables, per a la primera d'elles, aquella que atén a la realització d'una tasca determinada ( $T_1$ ), s'ha de fer constar que el catàleg de Marroc evidencia d'una banda diferències molt significatives envers els catàlegs de Catalunya i Colòmbia i d'altra banda, diferències significatives en comparació al catàleg de la República Dominicana. Les disparitats anotades es produeixen per una menor proporció de jocs marroquins que utilitzen aquesta variable per finalitzar les manifestacions lúdiques.

Per idèntica causa, el catàleg de Perú presenta diferències molt significatives respecte els catàlegs de Catalunya i Colòmbia. El motiu s'estén al catàleg de la República Dominicana, que posa de manifest una diferència significativa envers el catàleg de Catalunya.

En la segona variable, aquella en la qual la finalització del joc es produeix per l'assoliment d'un determinat número de punts ( $T_2$ ), succeeix la situació inversa a l'anterior. Apuntar que Catalunya presenta diferències molt significatives envers els catàlegs de Marroc, Perú i la República Dominicana, perquè disposa d'un menor volum de jocs d'aquesta naturalesa. Colòmbia mostra diferències molt significatives en relació als catàlegs de Marroc i diferències significatives respecte el catàleg de Perú. La raó d'aquesta diferència és la mateixa que la referida als jocs catalans.

En quan a la tercera, que fa referència a la fixació d'un límit temporal ( $T_3$ ) o manquen dades per establir el càlcul o bé els catàlegs no presenten cap mena de diferència significativa entre ells.



Per finalitzar, la quarta variable, la que determina la fixació d'un límit d'intents ( $T_4$ ), malgrat manquen dades per determinar en algunes comparacions les possibles disparitats entre catàlegs, només s'aprecia una diferència significativa entre els catàlegs de Catalunya i de Perú, ocasionada per una quantitat menor de jocs catalans que es realitzen a l'aixopluc d'aquesta variable.

#### **7.4.1. Diferències significatives en relació a la incertesa temporal en funció de la tipologia d'interrelació dels jugadors.**

##### **a) Jocs psicomotors individuals.**

En aquesta tipologia val a dir que en alguns catàlegs n'hi ha manca de jocs, per la qual cosa és impossible establir-hi diferències. Al marge però d'aquesta apreciació, indicar que no es dona cap mena de diferència significativa entre catàlegs.

##### **b) Jocs sociomotors individuals.**

En aquesta tipologia es donen 2 diferències significatives (20%). El catàleg de Perú mostra diferències significatives en relació als catàlegs de Catalunya i Marroc. És observable un menor volum de jocs peruans amb incertesa espacial desenvolupats sota una estructura sociomotora individual, tal i com evidencia la propera taula.

TAULA 38.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA TEMPORAL DE CAIRE SOCIOMOTOR INDIVIDUAL.

	A	B	C	D	E
A				x	
B					
C				x	
D					
E					

En quan al nombre de vegades que un determinat catàleg evidencia diferències significatives amb altres, Catalunya i Marroc ho fan en 1 ocasió, mentre que Perú ho fa en 2.

Si hom atén a les possibles dissemblances que apareixen entre catàlegs quan es consideren cadascuna de les 9 variables amb les quals han estat definides els jocs sociomotors individuals, dels 9 indicadors, no hi ha dades en 3 d'ells, i alhora manquen dades parcials en 7 ocasions. Per tant, els resultats indiquen que dels 53 encreuaments efectuats, hi ha 14 diferències significatives (26,4%), de les quals 6 són molt significatives, com es reflecteix en la propera taula.

TAULA 39.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA TEMPORAL DE CAIRE SOCIOMOTOR INDIVIDUAL EN FUNCIO DE LES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A		x	XXXX	x	x
B					x
C				x	XXXX
D					x
E					

Al atendre al nombre de vegades que cada catàleg manifesta disparitats significatives amb la resta, indicar que Colòmbia ho fa en 2 ocasions; Perú en 3; Catalunya i República Dominicana en 7, i finalment Marroc ho fa en 9 ocasions.

Per a cadascuna de les nou categories els resultats aboquen a les següents discussions:

a) 1 x 1 simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_1$ )

La República Dominicana evidencia diferències molt significatives en relació als catàlegs de Catalunya i del Marroc, a causa d'una inferior proporció de jocs.

b) 1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_2$ )

En aquesta variable manquen dades per efectuar en alguns casos els càlculs degut a la manca de jocs. Val a dir però que Catalunya manifesta una diferència significativa envers el catàleg de Marroc, ocasionada pel seu nombre menor de jocs.

c) 1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_3$ )

Catalunya presenta diferències significatives respecte els catàlegs de Marroc i Perú, donat el seu menor volum de jocs. El catàleg de la República Dominicana també es mostra feble en comparació les proporcions dels catàlegs del Marroc i del Perú, amb qui manté diferències significatives.

d) 1 x tots simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_4$ )

El catàleg de Marroc presenta d'una banda diferències molt significatives en relació als catàlegs de Catalunya i la República Dominicana i, d'altra banda, diferències significatives en relació al de Perú. En els jocs marroquins abunda aquesta variable. El catàleg de Colòmbia, per la mateixa causa, posa de manifest diferències significatives versus el catàleg de la República Dominicana.

e) 1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_5$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

f) 1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_6$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

g) tots x tots simultània en el temps i l'espai. ( $\bar{CO}_7$ )

El catàleg de Marroc presenta diferències molt significatives respecte al de Catalunya i de la República Dominicana. Els jocs marroquins tenen una menor proporció.

h) tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. ( $\bar{CO}_8$ )

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

i) tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. ( $\bar{CO}_9$ )

No es produeix cap mena de diferència significativa.

### **c) Jocs sociomotors cooperatius.**

S'ha de donar notícia de l'absència en els cinc catàlegs de jocs d'aquesta categoria. Hom dedueix que la cooperació és enemiga de les preses. Les accions lúdiques dels jugadors no es veuen amb la necessitat de regir-se per l'element temporal.

### **d) Jocs sociomotors de col·laboració-oposició.**

En aquesta tipologia d'interrelació entre jugadors únicament es posa de manifest una diferència significativa (10%).

El catàleg de Marroc mostra una diferència significativa en relació al catàleg de Perú. El catàleg marroquí conté un major volum de jocs que no pas el catàleg peruà. La diferència significativa queda recollida en la propera taula.

TAULA 40.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA TEMPORAL DE CAIRE SOCIOMOTOR DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A					
B					
C				x	
D					
E					

En quan al comportament dels catàlegs quan entren en joc les variables, indicar que dels 12 indicadors, un per variable, en 7 d'ells no hi ha dades. A aquesta situació s'han d'afegir un total de 13 ocasions en les quals tampoc apareixen jocs. Per tant, dels 27 encreuaments factibles, només hi ha 2 diferències significatives (7,4%), una de les quals és molt significativa. Els resultats per a cadascuna de les variants és el següent:

a) 1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai. ( CO<sub>1</sub>)

Al marge d'indicar que en alguns encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent, destacar que només hi ha una diferència significativa entre el catàleg de Colòmbia i el de Marroc, pel fet que els jocs marroquins contenen una menor proporció de manifestacions lúdiques d'aquest caire.

b) 1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai. ( CO<sub>2</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

c) 1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>3</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

d) 1 equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>4</sub>)

No hi ha diferències significatives.

e) 1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>5</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

f) 1 equip x 1 equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>6</sub>)

En un dels encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent. Alhora s'ha de dir que es produeix 1 diferència molt significativa entre el catàleg de Catalunya i el de la República Dominicana. Aquest darrer catàleg compta amb un major volum de jocs.

g) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>7</sub>)

En alguns encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent. No obstant, assenyalar que no hi ha diferències significatives.

h) 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>8</sub>).

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

i) 1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>9</sub>).

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

j) 1 equip x tots simultània en el temps i l'espai. (CO<sub>10</sub>)

En alguns encreuaments manquen jocs per poder establir el càlcul corresponent. No obstant, assenyalar que no hi ha diferències significatives.

k) 1 equip x tots simultània en el temps i alterna en l'espai. (CO<sub>11</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

l) 1 equip x tots simultània en l'espai i alterna en el temps. (CO<sub>12</sub>)

No hi ha adscripcions en aquesta variable.

La propera taula posa en evidència les dues úniques diferències localitzades entre els catàlegs, marcant en negreta aquella que té una naturalesa molt significativa.

TAULA 41.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA TEMPORAL DE CAIRE SOCIOMOTOR DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ EN FUNCIÓ DE LES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A					<b>x</b>
B			x		
C					
D					
E					

**7.4.2. Diferències significatives en relació a la incertesa temporal i la utilització del material.**

El percentatge de diferències significatives que es dóna entre les proporcions dels diferents catàlegs, en relació als jocs que presenten incertesa temporal i alhora incertesa o no en el material, se situa al voltant d'un 10%. Només en un dels possibles encreuaments entre dos catàlegs s'ha de remarcar una disparitat significativa. En concret la dissimilitud es materialitza entre els catàlegs de Colòmbia i el del Marroc, pel fet que aquest darrer catàleg conté una menor proporció de jocs amb incertesa en el material.

Per seguir amb el procediment desenvolupat fins ara, pertoca saber quines són les desproporcions significatives que apareixen segons hom

consideri a cadascuna de les 6 variables amb les quals s'ha detallat una possible utilització del material per part dels jugadors.

Primerament val la pena tenir en compte que dels 60 encreuaments potencials, manquen dades parcials en 6 d'ells. Per la qual cosa, dels 54 restants, s'aprecien un total de 7 diferències significatives (12,9%), de les quals 4 resulten ésser molt significatives.

A la propera taula es mostren aquestes diferències significatives que es produeixen entre catàlegs, indicant amb negreta aquelles que són molt significatives.

TAULA 42.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA TEMPORAL DE CAIRE SOCIOMOTOR DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ, EN FUNCIÓ DE LA INCERTESA MATERIAL I LES SEVES VARIABLES.

	A	B	C	D	E
A			<b>x</b>		x
B			<b>x</b>		
C				<b>xx</b>	<b>xx</b>
D					
E					

Si es comptabilitza el nombre de vegades que un determinat catàleg es manifesta significativament dissemblant envers els altres, els resultats posen de relleu que el catàleg de Colòmbia només ho fa en 1 ocasió; que els de Catalunya i Perú ho fan en 2 ocasions; mentre que la República Dominicana ho fa en 3 ocasions i el Marroc, el que més, ho fa en un total de 6 ocasions.

Entrant a discutir cadascuna de les variables, la primera d'elles, aquella que aglutina els jocs que fan utilització d'un únic material d'ús individual ( $M_1$ ), es caracteritza per la menor proporció de jocs del catàleg marroquí, que



presenta diferències molt significatives en relació als catàlegs de Colòmbia, Perú i la República Dominicana.

En la segona de les variables, la que es correspon amb la utilització d'un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ ), no és dona cap mena de diferència significativa entre proporcions. D'igual manera succeeix en la tercera variable, aquella que permet una utilització combinada d'un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu ( $M_3$ ), que al marge de manca d'algunes de les dades, tampoc mostra cap diferència significativa entre proporcions.

En la quarta variable, on els jugadors empren més d'un material d'ús individual ( $M_4$ ), tampoc es donen diferències significatives entre proporcions.

És en la cinquena variable, referida a usar més d'un material d'ús col·lectiu ( $M_5$ ), on el catàleg del Marroc manifesta disparitats molt significatives amb el catàleg de Catalunya i significatives envers el de Perú, perquè en el catàleg marroquí hi ha major proporció de jocs catalogats en aquesta variable.

També en la sexta variable, aquella que atén les pràctiques lúdiques que es desenvolupen amb més d'un material combinant l'ús individual i el col·lectiu ( $M_6$ ), apareixen dues diferències significatives entre proporcions. El catàleg de la República Dominicana compta amb una menor proporció de jocs que els catàlegs de Catalunya i el del Marroc.

### **7.4.3. Diferències significatives en relació a la incertesa temporal i la incertesa en l'espai.**

La disparitat significativa entre proporcions de catàlegs de jocs que presenten incertesa temporal i alhora poden o no presentar-la en relació a l'element espai, se situa en un percentatge del 20%, perquè dels 20 encreuaments possibles, es produeixen diferències significatives en 4 d'ells.

Les diferències significatives pel que fa a la incertesa temporal i alhora espacial es produeixen entre el catàleg de Catalunya i els de Colòmbia i la República Dominicana. Els jocs catalans es comptabilitzen en una proporció significativament major.

Si hom centra l'atenció en les variables espacials, s'ha d'esmentar que d'un total de 30 possibles interrelacions apareixen un total de 13 diferències (43,3%), de les quals 5 són molt significatives, tal i com figuren en negreta en la taula elaborada a rengló següent:

TAULA 43.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN JOCS AMB INCERTESA TEMPORAL, EN FUNCIÓ DE LES VARIABLES ESPACIALS.

	A	B	C	D	E
A		<b>x</b>	<b>x</b>	<b>xx</b>	xx
B				<b>xx</b>	xx
C					xx
D					x
E					

En funció del nombre de vegades que un determinat catàleg presenta diferències significatives o molt significatives envers un altre, el catàleg de la República Dominicana ho fa 7 vegades. A continuació, en ordre decreixent, se situa el catàleg de Catalunya que es troba interpel·lat en 6 ocasions, seguit dels catàlegs de Colòmbia i Perú, que ho fan en 5 ocasions. Clou la relació el catàleg de Marroc amb 3 ocasions.

Al detenir-se a discutir el comportament dels catàlegs per a cadascuna de les variables espacials, cal assenyalar en primer lloc que en totes tres es troben diferències significatives entre proporcions. En la primera d'elles, aquella que regula una tipologia irregular pel fet de desenvolupar-se l'acció lúdica en un terreny accidentat o espai natural (E<sub>1</sub>), Catalunya mostra diferències molt significatives en relació als catàlegs de Colòmbia, Marroc i Perú i de caràcter

significatiu respecte el catàleg de la República Dominicana. Els jocs catalans mostren menor tendència a emprar aquest tipus de terreny que els jocs recollits en els catàlegs mencionats.

A més a més, la República Dominicana també manifesta diferències significatives envers els catàlegs de Marroc i del Perú, per idèntic motiu que l'indicat pel cas català.

En la segona variable, en la qual es concentren els jocs que es desenvolupen en una delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones ( $E_2$ ), el catàleg de Catalunya presenta disparitats envers els catàlegs de Perú i de la República Dominicana. En quan al primer, la diferència és molt significativa. Pel que fa al segon, és significativa. Per tant, entre els jocs catalans hi ha un major predomini de l'ús dels espais delimitats.

Succeeix gairebé el mateix entre el catàleg de Colòmbia i els de Perú i la República Dominicana. El catàleg de jocs peruans manté d'una banda, una diferència molt significativa respecte Colòmbia i, d'altra banda, una diferència significativa en relació a la República Dominicana. Tant Perú com la República Dominicana guarden respecte a Colòmbia una carència en quan al volum de jocs que impliquin alguna incertesa temporal i espacial.

En la tercera i darrera de les tres variables espacials, reguladora dels jocs que es realitzen en un terreny irregular amb delimitació espacial ( $E_3$ ), s'ha de saber que per un costat Colòmbia presenta diferències significatives en la comparació amb els catàlegs de Perú i la República Dominicana, a l'igual que succeeix al catàleg de Marroc respecte al de la República Dominicana. En aquest cas, Colòmbia i Marroc, tenen una proporció inferior de jocs.

Per tal d'aplegar de manera sintètica els diversos resultats als quals hom s'ha referit en el tractament del temps, s'ha afegit la taula adjunta.

TAULA 44.- PERCENTATGES DE DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES EN RELACIÓ AL TEMPS I LA RESTA D'ELEMENTS PRESENTS EN LA LÒGICA INTERNA.

<b>TEMPS</b>	40%	variables	35,3%
<b>JUGADORS</b>			
• Jocs Psicomotors indiv.	0%	variables	0%
• Jocs Soc. Indiv.	20%	variables	26,4%
• Jocs Soc. Cooperatius	0%	variables	0%
• Jocs Soc. Col·lab. i opos.	10%	variables	7,4%
<b>MATERIAL</b>	10%	variables	12,9%
<b>ESPAI</b>	20%	variables	43,3%

Un cop han estat discutits els resultats obtinguts fruit de la comparació dels catàlegs per tal de determinar les possibles diferències significatives en l'estudi de cadascun dels elements que determinen la lògica interna de les manifestacions lúdiques, s'estima convenient encetar un altre apartat que mostri les disparitats entre catàlegs, tenint en compte cadascuna de les 32 categories proposades en el model COMET, indagant d'una banda, el grau significatiu de dissemblança en relació a la categoria d'interrelació entre jugadors<sup>4</sup> i, d'altra banda, en relació al total de jocs de cada catàleg.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Pot ésser útil recordar que els models COMET 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 i 8 pertanyen als jocs psicomotors individuals; els models COMET 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 i 16 estan circumscrits als jocs sociomotors individuals; els models COMET 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 i 24 queden vinculats als jocs sociomotors cooperatius; i finalment, els models COMET 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 i 32 guarden relació amb els jocs sociomotors de col·laboració i oposició.

<sup>5</sup> Els resultats estan recollits en l'Annex 3, en les taules compreses entre la 76 i la 140, pp. 601-624.

## **7.5. DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES EN CADASCUNA DE LES 32 CATEGORIES DEL MODEL “COMET”.**

S'estima oportú, per copsar la magnitud de les diferències significatives en la comparació de catàlegs, discutir els resultats obtinguts d'una banda, en relació a la categoria d'interrelació entre jugadors i d'altra banda, en relació al total de jocs de cada catàleg, a partir de tres nivells de concreció.

El primer nivell fa referència a una visió conjunta i global de les categories. El segon nivell discuteix les dades a partir de reagrupar les 32 categories dintre d'una de les quatre categories de relacions entre jugadors (psicomotors individuals, sociomotors individuals, sociomotors cooperatius i sociomotors de col·laboració i oposició). El tercer nivell de concreció, s'ocupa en exclusiva dels resultats específics que es produeixen en cadascuna de les categories del model COMET.

### **7.5.1. Diferències significatives en les categories del model “COMET” en relació a la categoria d'interrelació entre jugadors.**

En el primer nivell de concreció, la discussió s'inicia donat notícia que dels potencials 320 encreuaments, pel fet que els catàlegs poden ésser creuats entre ells un màxim de 10 vegades per a cadascuna de les 32 categories, no hi ha dades en 8 de les taules de comparació. A aquest fet, cal afegir-hi la manca parcial de dades en 28 ocasions. Per tant, d'un volum total de 212 encreuaments entre catàlegs, es detecten un total de 33 diferències significatives (15,5%), de les quals 11 són molt significatives. La propera taula mostra numèricament aquestes diferències, assenyalant en negreta aquelles que han resultat ésser molt significatives.

TAULA 45.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES 32 CATEGORIES DEL MODEL COMET, EN RELACIÓ A LA CATEGORIA D'INTERRELACIÓ ENTRE JUGADORS.

	A	B	C	D	E
A		2 5	1 3	2 2	1 3
B			1 3	2 2	2
C					1 1
D					1 1
E					

Si s'atén al nombre de vegades que un determinat catàleg podria mantenir diferències significatives amb els altres, d'un potencial de 128 vegades (4 vegades en cadascuna de les 32 taules de comparació), el resultat global indica que Catalunya ho fa en 19 ocasions, seguit en segon lloc de Colòmbia amb 17. En tercer lloc, en ordre decreixent i empatats en nombre d'ocasions, figuren Marroc, Perú i la República Dominicana, amb un total de 10.

TAULA 46.- NOMBRE DE VEGADES QUE UN CATÀLEG MANTÉ DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES AMB ELS ALTRES.

	Psicomotor individual COMET 1 a 8	Sociomotor individual COMET 9 a 16	Sociomotor cooperatiu COMET 17 a 24	Sociomotor col. i opo. COMET 25 a 32	TOTAL
Catalunya	5	6	1	7	19
Colòmbia	4	3	4	6	17
Marroc	0	4	2	4	10
Perú	5	1	0	4	10
R. Dominicana	4	2	1	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>24</b>	<b>66</b>

Afegir a la discussió, que és entre els jocs sociomotors de col·laboració i oposició on més vegades un catàleg manté disparitats significatives amb els altres, mentre que la menor intensitat de dissemblances es produeix entre els jocs sociomotors cooperatius.

Al prosseguir amb el segon nivell de concreció, els resultats es discuteixen ara agrupats en cadascuna de les quatre categories.

**a) Jocs psicomotors individuals (models COMET de l'1 al 8).**

Dels 80 possibles encreuaments, manquen dades senceres en tres taules, a les quals s'ha d'afegir la no disposició de 15 dades parcials. Sobre un total doncs de 35 encreuaments, s'aprecien un total de 9 diferències (25,7%), 6 de les quals són molt significatives, que són mostrades en negreta.

TAULA 47.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES CATEGORIES DEL MODEL COMET 1 a 8, RESPECTE EL TOTAL DE JOCS PSICOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A		<b>xx</b>		<b>x</b>	<b>xx</b>
B				<b>xx</b>	
C					
D					<b>xx</b>
E					

**b) Jocs sociomotors individuals (models COMET del 9 al 16).**

Dels 80 encreuaments executats, els resultats aboquen un total de 8 diferències significatives (10%), de les quals 1 d'elles resulta ésser molt significativa, que és la que apareix amb negreta a la taula.

TAULA 48.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES CATEGORIES DEL MODEL COMET 9 a 16, RESPECTE EL TOTAL DE JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS.

	A	B	C	D	E
A		xx	xx	x	x
B			x		
C					x
D					
E					

**c) Jocs sociomotors cooperatius (models COMET del 17 al 24).**

Dels 80 potencials encreuaments, manquen dades totals en 5 taules. A més a més s'ha d'afegir la no disposició de 3 dades parcials, per la qual cosa d'un total de 27 encreuaments, hi ha 4 diferències significatives (14,8%).

TAULA 49.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES CATEGORIES DEL MODEL COMET 17 a 24, RESPECTE EL TOTAL DE JOCS SOCIOMOTORS COOPERATIUS.

	A	B	C	D	E
A		x			
B			xx		x
C					
D					
E					

**d) Jocs sociomotors de col·lab. i oposició (models COMET del 25 al 32).**

En aquesta categoria, els encreuaments efectuats han estat 70, per la manca de 10 dades parcials. D'aquests cal comptabilitzar un total de 12 diferències significatives (17,1%), entre les quals hi ha 4 de molt significatives.



TAULA 50.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES CATEGORIES DEL MODEL COMET 25 a 32, RESPECTE EL TOTAL DE JOCS SOCIOMOTORS DE COL·LABORACIÓ I OPOSICIÓ.

	A	B	C	D	E
A		xx	xx	xx	x
B			x	xx	x
C					x
D					
E					

Per tant, la discussió en aquest segon nivell queda centrada en senyalar els jocs psicomotors individuals com a categoria en la qual es produeix un percentatge més elevat de diferències significatives, mentre que la menor cal situar-la entre els jocs sociomotors individuals.

És el torn d'endinsar-se en el tercer nivell de concreció, per conèixer el comportament dels catàlegs en cadascuna de les 32 categories.

1) Model COMET 1.

El catàleg de Perú presenta diferències molt significatives respecte els catàlegs de Catalunya, Colòmbia i la República Dominicana, perquè presenta una major proporció de jocs.

2) Model COMET 2.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

3) Model COMET 3.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

4) Model COMET 4.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

5) Model COMET 5.

D'una banda, el catàleg de Catalunya posa de manifest diferències molt significatives respecte els catàlegs de Colòmbia i de la República Dominicana, motivades per una menor proporció de jocs catalans en aquesta categoria.

D'altra banda, el catàleg de Perú, li succeeix gairebé el mateix per idèntica causa. En aquest cas, presenta una diferència molt significativa envers el catàleg de Colòmbia i significativa en comparació al de la República Dominicana.

6) Model COMET 6.

Per un costat s'ha de precisar que manquen 3 dades parcials. Per l'altre, s'ha de dir que el catàleg de Catalunya guarda diferències significatives respecte els catàlegs de Colòmbia i la República Dominicana. La proporció de jocs catalans és més abundant.

7) Model COMET 7.

Si bé manquen dades parcials per poder efectuar 6 encreuaments, en la resta no hi ha cap mena de diferència significativa.

8) Model COMET 8.

A l'igual que en l'anterior categoria, val a dir que si bé manquen dades parcials per poder efectuar 6 encreuaments, en la resta no hi ha cap mena de diferència significativa.

9) Model COMET 9.

El catàleg de Catalunya presenta d'una banda, una diferència molt significativa en relació al catàleg de Colòmbia i, d'altra banda, una diferència significativa respecte al catàleg de Perú. En ambdós situacions, la proporció catalana és més feble.

10) Model COMET10.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

11) Model COMET 11.

El catàleg de Catalunya mostra diferències significatives en relació als catàlegs de Marroc i de la República Dominicana, per tenir menor proporció de jocs que els altres.

12) Model COMET 12.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

13) Model COMET 13.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

14) Model COMET 14.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

15) Model COMET 15.

El catàleg de Marroc presenta diferències significatives versus els catàlegs de Colòmbia i la República Dominicana, donada la seva major proporció de jocs.

16) Model COMET 16.

El catàleg de Catalunya mostra diferències significatives en relació als catàlegs de Colòmbia i Marroc, pel fet de comptabilitzar una proporció més elevada de jocs.

17) Model COMET 17.

Només es produeix una única diferència significativa entre el catàleg de Colòmbia i el de Marroc, perquè el primer gaudeix d'un volum superior de jocs.

18) Model COMET 18.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

19) Model COMET 19.

En primer lloc deixar constància de la manca de dades parcials en tres dels possibles encreuaments. En segon lloc, significar que el catàleg de Colòmbia es caracteritza per una menor proporció de jocs, que fa que sigui significativa la diferència respecte els catàlegs de Catalunya i de la República Dominicana.

20) Model COMET 20.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

21) Model COMET 21.

Es detecta una única diferència significativa. És entre el catàleg de Colòmbia i el de Marroc, per la menor proporció de jocs colombians.

22) Model COMET 22.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

23) Model COMET 23.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

24) Model COMET 24.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

25) Model COMET 25.

És remarcable una única diferència significativa entre el catàleg de Catalunya i el de Perú, provocada per una menor proporció de jocs catalans.

26) Model COMET 26.

Hi ha manca de dades en un encreuament per poder establir la comparació. Al marge d'aquest fet, el catàleg de Colòmbia manté una diferència molt significativa en relació al catàleg de Marroc i significativa versus Perú, perquè disposa d'un major volum de jocs.

27) Model COMET 27.

El catàleg català posa de relleu una diferència molt significativa respecte el catàleg de Marroc i de caràcter significatiu en relació al catàleg de Perú. Els jocs catalans abunden en una menor proporció.

28) Model COMET 28.

D'un banda explicitar la impossibilitat d'efectuar 3 encreuaments per la manca de dades. D'altra banda, posar al descobert les dues diferències molt significatives que s'atribueix el catàleg de Marroc respecte els de Catalunya i la República Dominicana, donada la seva menor proporció de jocs respecte els altres dos catàlegs. El catàleg de Colòmbia també presenta una mateixa problemàtica envers els mateixos catàlegs. En aquest però, les diferències són de caràcter significatiu.

29) Model COMET 29.

Sorgeix en aquest model una única diferència significativa entre el catàleg de Catalunya i el de Colòmbia. Els jocs catalans tenen una proporció més minsa que no pas les manifestacions lúdiques colombianes.

30) Model COMET 30.

Ha estat impossible per manca de dades efectuar 3 encreuaments. Això no obstant no impedeix que es doni una diferència significativa entre el catàleg de Catalunya i el de la República Dominicana, en la qual els jocs catalans resulten amb una proporció inferior.

31) Model COMET 31.

Llevat que 3 encreuaments no poden executar-se per manca de dades, no hi ha cap mena de diferència significativa en les proporcions dels catàlegs.

32) Model COMET 32.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

Un cop repassades totes i cadascuna de les categories, en conjunt es pot destacar tres aspectes importants. En primer lloc, remarcar que manquen dades totals en 8 categories de jocs (models COMET 2, 3, 4, 18, 20, 22, 23, i 24). Les tres primeres guarden relació amb els jocs psicomotors individuals, mentre que les cinc restants són emprades en la taxonomia dels jocs sociomotors cooperatius.

En segon lloc, indicar que no hi ha cap diferència significativa en 8 categories lúdiques (models COMET 7, 8, 10, 12, 13, 14, 31, i 32). La semblança entre proporcions està present en dues categories de jocs psicomotors individuals, en quatre de jocs sociomotors individuals, i en dues referides als jocs sociomotors de col·laboració i oposició.

En tercer lloc, subratllar que en un 50% de les categories és fan operatives les diferències significatives entre proporcions. Les 16 categories (models COMET 1, 5, 6, 9, 11, 15, 16, 17, 19, 21, 25, 26, 27, 28, 29 i 30) es distribueixen segons les següents adscripcions. Les tres primeres als jocs psicomotors individuals, les quatre següents als jocs sociomotors individuals, segueixen tres que es circumscriuen als jocs sociomotors cooperatius, i tanca la relació 6 categories que pertanyen als jocs sociomotors de col·laboració i oposició.

Per tant, llevat de la darrera categoria (sociomotors de col·laboració i oposició) que presenta el doble de diferències significatives que les altres, la resta se situa entorn 3-4 d'un total de 8.

Arribats a aquest punt, hom passa a discutir els resultats de les diferències significatives de cada categoria en relació al total de jocs de cada catàleg.

### 7.5.2. Diferències significatives en les categories del model "COMET" en relació al total de jocs de cada catàleg.

De la mateixa manera que s'ha efectuat en l'apartat anterior, pel que fa al primer nivell de concreció, la discussió s'enceta comentant que dels potencials 320 encreuaments, donat que els catàlegs poden creuar-se entre ells un màxim de 10 vegades per a cadascuna de les 32 categories, no hi ha dades en 8 de les taules de comparació. Al mateix temps advertir de la manca parcial de dades en 28 ocasions. O sigui que d'un volum total de 212 encreuaments entre catàlegs, hom detecta un total de 30 diferències significatives (14,1%), de les quals 9 resulten ésser molt significatives.

Els resultats són força similars als discutits en l'apartat anterior, si bé aquí crida l'atenció el menor nombre de diferències molt significatives, les quals apareixen en negreta en la taula que ve a continuació, que les mostra de manera numèrica.

TAULA 51.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES 32 CATEGORIES DEL MODEL COMET, EN RELACIÓ AL TOTAL DE JOCS DE CADA CATÀLEG.

	A	B	C	D	E
A		<b>3 3</b>	<b>1 4</b>	2	<b>1 2</b>
B			<b>2 3</b>	<b>1 2</b>	<b>1 1</b>
C					2
D					2
E					

Si es presta atenció a la quantitat de vegades que un determinat catàleg podria mantenir diferències significatives amb els altres, d'un potencial de 128 vegades (4 vegades en cadascuna de les 32 taules de comparació), el resultat global assenyalen a Catalunya i Colòmbia com els catàlegs amb major nombre d'incidències, doncs presenten diferències significatives en 16 ocasions. En



segon lloc, està el catàleg de Marroc amb 12. El tercer lloc l'ocupa la República Dominicana amb un total de 9. El que menor nombre de vegades presenta diferències significatives és el catàleg de Perú, que ho fa en 7 ocasions.

TAULA 52.- QUANTITAT DE VEGADES QUE UN CATÀLEG MANTÉ DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES AMB ELS ALTRES.

	Psicomotor individual <b>COMET 1 a 8</b>	Sociomotor individual <b>COMET 9 a 16</b>	Sociomotor cooperatiu <b>COMET 17 a 24</b>	Sociomotor col. i opo. <b>COMET 25 a 32</b>	<b>TOTAL</b>
Catalunya	2	7	2	5	<b>16</b>
Colòmbia	3	4	5	4	<b>16</b>
Marroc	2	4	1	5	<b>12</b>
Perú	2	1	1	3	<b>7</b>
R. Dominicana	3	4	1	1	<b>9</b>
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	<b>60</b>

Les disparitats significatives apareixen amb major nombre entre els jocs sociomotors individuals, si bé molt seguit dels sociomotors de col·laboració i oposició. El menor nombre de dissemblances queda vinculat als jocs sociomotors cooperatius, si bé els jocs psicomotors individuals no resten massa lluny numèricament.

Per abordar la discussió des del segon nivell de concreció, s'han de considerar els resultats agrupant-los en cadascuna de les quatre categories.

**a) Jocs psicomotors individuals (models COMET de l'1 al 8).**

Dels 80 possibles encreuaments, manquen dades senceres en tres taules, a les quals s'ha d'afegir la no disposició de 15 dades parcials. Sobre un total doncs de 35 encreuaments, es materialitzen un total de 6 diferències (17,1%), de les quals 2 són molt significatives, aquelles que apareixen a la taula en negreta.

TAULA 53.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES CATEGORIES DEL MODEL COMET 1 a 8, RESPECTE EL TOTAL DE JOCS DE CADA CATÀLEG.

	A	B	C	D	E
A		<b>x</b>			<b>x</b>
B			<b>x</b>	<b>x</b>	
C					<b>x</b>
D					<b>x</b>
E					

**b) Jocs sociomotors individuals (models COMET del 9 al 16).**

Dels 80 encreuaments efectuats, els resultats indiquen un total de 10 diferències significatives (12,5%). D'aquestes, 2 són molt significatives, que són les que figuren en negreta a la taula.

TAULA 54.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES CATEGORIES DEL MODEL COMET 9 a 16, RESPECTE EL TOTAL DE JOCS DE CADA CATÀLEG.

	A	B	C	D	E
A		<b>xx</b>	<b>xx</b>	<b>x</b>	<b>xx</b>
B			<b>x</b>		<b>x</b>
C					<b>x</b>
D					
E					

**c) Jocs sociomotors cooperatius (models COMET del 17 al 24).**

Dels 80 potencials encreuaments, manquen dades totals en 5 taules. A més a més s'ha d'afegir la no disposició de 3 dades parcials. Així doncs, d'un total de 27 encreuaments, hi ha 5 diferències significatives (18,5%), de les quals 4 són molt significatives.

TAULA 55.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES CATEGORIES DEL MODEL COMET 17 a 24, RESPECTE EL TOTAL DE JOCS DE CADA CATÀLEG.

	A	B	C	D	E
A		xx			
B			x	x	x
C					
D					
E					

**d) Jocs sociomotors de col·lab. i oposició (models COMET del 25 al 32).**

En aquesta categoria s'han portat a terme 70 encreuaments, donada la manca de 10 dades parcials. Entre aquests encreuaments cal inventariar un total de 9 diferències significatives (12,8%), entre les quals destaca 1 de caràcter molt significatiu.

TAULA 56.- DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES I MOLT SIGNIFICATIVES EN LES CATEGORIES DEL MODEL COMET 25 a 32, RESPECTE EL TOTAL DE CADA CATÀLEG.

	A	B	C	D	E
A		x	xxx	x	
B			xx	x	
C					
D					x
E					

Les categories amb major percentatge de diferències significatives se situa al costat dels jocs sociomotors cooperatius i per poc marge també al costat dels jocs psicomotors individuals. En l'altre extrem cal posicionar els jocs sociomotors, freqüentment amb els jocs sociomotors de col·laboració i oposició.

Pel que respecte al tercer nivell de concreció, es precis saber quina és l'actitud dels catàlegs per a cadascuna de les 32 categories.

1) Model COMET 1.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

2) Model COMET 2.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

3) Model COMET 3.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

4) Model COMET 4.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

5) Model COMET 5.

En primer lloc, remarcar que el catàleg de Catalunya posa de manifest diferències molt significatives respecte els catàlegs de Colòmbia i de la República Dominicana, motivat per una menor proporció de jocs catalans en aquesta categoria.

En segon lloc, precisar que el catàleg de Perú, li succeeix gairebé el mateix per idèntica causa. En aquest cas, presenta una diferència significativa envers els catàlegs de Colòmbia i de la República Dominicana.

En tercer lloc, indicar que Marroc també presenta diferències significatives per idèntic motiu respecte els catàlegs de Colòmbia i de la República Dominicana.

O sigui que Colòmbia i la República Dominicana despunten en la proporció dels seus catàlegs respecte els catàlegs de Catalunya, Perú i Marroc.

6) Model COMET 6.

Si bé manquen dades parcials per poder efectuar 3 encreuaments, en la resta no hi ha cap mena de diferència significativa.

7) Model COMET 7.

Si bé manquen dades parcials per poder efectuar 6 encreuaments, en la resta no hi ha cap mena de diferència significativa.

8) Model COMET 8.

A l'igual que en l'anterior categoria, val a dir que si bé manquen dades parcials per poder efectuar 6 encreuaments, en la resta no hi ha cap mena de diferència significativa.

9) Model COMET 9.

El catàleg de Catalunya presenta una diferència significativa en relació al catàleg de Perú, essent la proporció catalana la de menor volum.

10) Model COMET10.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

11) Model COMET 11.

El catàleg de Catalunya mostra diferències significatives en relació als catàlegs de Marroc i de la República Dominicana, per tenir un volum més minvat de jocs que els altres.

12) Model COMET 12.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

13) Model COMET 13.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

14) Model COMET 14.

Es dona una diferència significativa entre el catàleg de Colòmbia i el de la República Dominicana, per un menor nombre de jocs colombians.

15) Model COMET 15.

El catàleg de Colòmbia mostra feblesa en la seva proporció respecte el catàleg de Catalunya amb el qual manté una diferència significativa i en relació al de Marroc, amb el qual la diferència és molt significativa.

En el cas del catàleg de Marroc, també manté diferències significatives envers el catàleg de la República Dominicana, pel menor volum de jocs d'aquest darrer.

16) Model COMET 16.

El catàleg de Catalunya mostra una diferència molt significativa en relació al catàleg de Colòmbia i de caràcter significatiu respecte els catàlegs de Marroc i de la República Dominicana, totes elles fonamentades en una proporció superior de jocs catalans.

17) Model COMET 17.

El catàleg de Colòmbia aconsegueix mantenir diferències molt significatives en relació a tota la resta de catàlegs. Els jocs colombians es mostren amb una major proporció de jocs que no pas els altres catàlegs lúdics.

18) Model COMET 18.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

19) Model COMET 19.

A més a més de deixar constància de la manca de dades parcials en tres dels possibles encreuaments, donar notícia de la manca de diferències significatives entre proporcions.

20) Model COMET 20.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

21) Model COMET 21.

Només hi ha una única diferència significativa. Es dona entre el catàleg de Catalunya i el de Colòmbia, per un volum inferior de jocs catalans.

22) Model COMET 22.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

23) Model COMET 23.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

24) Model COMET 24.

No hi ha dades de jocs en cap dels catàlegs.

25) Model COMET 25.

S'ha de deixar constància d'una única diferència significativa entre el catàleg de Perú i el de la República Dominicana, motivada per un major volum de jocs peruans.

26) Model COMET 26.

Significar només que manca dades per poder efectuar un encreuament entre dos catàlegs. La resta d'encreuaments no comporten cap mena de diferència significativa.

27) Model COMET 27.

El catàleg català posa de relleu una diferència molt significativa respecte el catàleg de Marroc i de caràcter significatiu en relació al catàleg de Perú. Els jocs catalans tenen una menor proporció. A l'igual li succeeix al catàleg de Colòmbia que manté diferències significatives en relació també als catàlegs de Marroc i Perú.

28) Model COMET 28.

D'un banda explicitar la impossibilitat d'efectuar 3 encreuaments per la manca de dades. D'altra banda, enunciar dues diferències de caràcter significatiu que el catàleg de Catalunya manté amb el de Colòmbia i la República Dominicana, motivada per una major proporció de jocs que els altres dos catàlegs.



29) Model COMET 29.

No hi ha cap mena de diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

30) Model COMET 30.

No ha estat possible per manca de dades efectuar 3 encreuaments. Això no obstant no impedeix que es doni una diferència significativa entre el catàleg de Catalunya i el de Marroc, on els jocs catalans tenen una proporció inferior.

31) Model COMET 31.

Llevat que 3 encreuaments no poden executar-se per manca de dades, no hi ha cap mena de diferència significativa en les proporcions dels catàlegs.

32) Model COMET 32.

Hi ha una única diferència significativa entre el catàleg de Colòmbia i el de Marroc, perquè els jocs colombians tenen una menor proporció.

Després de revisar les diferents categories una a una, és precís realitzar tres consideracions rellevants. En primer lloc, coincidint òbviament amb els resultats de l'apartat anterior, recordar que manquen dades totals en 8 categories de jocs (models COMET 2, 3, 4, 18, 20, 22, 23, i 24). Les tres primeres guarden relació amb els jocs psicomotors individuals, mentre que les cinc restants són emprades en la taxonomia dels jocs sociomotors cooperatius.

En segon lloc, ressaltar que no hi ha cap diferència significativa en 11 categories lúdiques (models COMET 1, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 19, 26, 29, i 31). La similitud entre proporcions està present en quatre categories de jocs psicomotors individuals; en tres de jocs sociomotors individuals; en dues relacionades amb els jocs sociomotors cooperatius; i finalment, en dues taxonomies que pertanyen als jocs sociomotors de col·laboració i oposició.

En tercer lloc, precisar que el percentatge de categories del model "COMET" que presenten diferències significatives gira entorn el 40,6%. Les 13 categories (models COMET 5, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 21, 25, 27, 28, 30 i 32) es distribueixen segons les següents adscripcions. La primera d'elles és l'única que pertany als jocs psicomotors individuals; les cinc següents formen part de les referides als jocs sociomotors individuals; les dues que venen a continuació estan vinculades als jocs sociomotors cooperatius. Per últim, les cinc que clouen la relació s'adscriuen als jocs sociomotors de col·laboració i oposició.

De les quatre categories esmentades, hom troba major nombre de diferències significatives entre les referides als jocs sociomotors individuals i als sociomotors de col·laboració i oposició, mentre que per contra, les categories que no són tant dissemblants són les que pertanyen als jocs psicomotors individuals i als jocs sociomotors cooperatius.

Un cop han estat analitzades amb profunditat les dissimilituds que guarden entre sí els catàlegs de jocs, és el torn d'avançar en la part final de l'estudi per evidenciar i treure a la llum quines són les concordances i afinitats que preserven les manifestacions lúdiques atenent als elements que hom ha seleccionat per establir llur classificació.

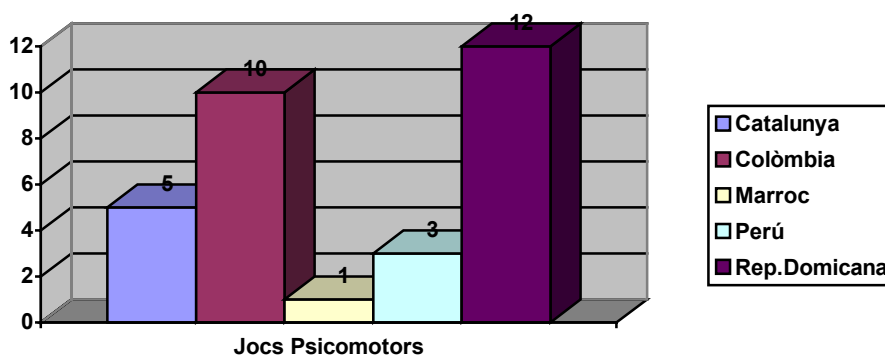
## **7.6. LES CONCORDANCES EN LA RELACIÓ ENTRE JUGADORS.**

En primera instància la discussió dels resultats queda centrada al voltant de diverses reflexions que afecten per un igual a la totalitat de categories referides a la interacció dels jugadors, perquè de fet allò que es pretén és copsar quins són els trets homogenis que es desprenen després d'efectuar d'una banda, una detallada anàlisi del corpus lúdic de cada catàleg de jocs i d'altra banda, inspeccionar amb minuciositat les possibles diferències significatives entre els catàlegs.

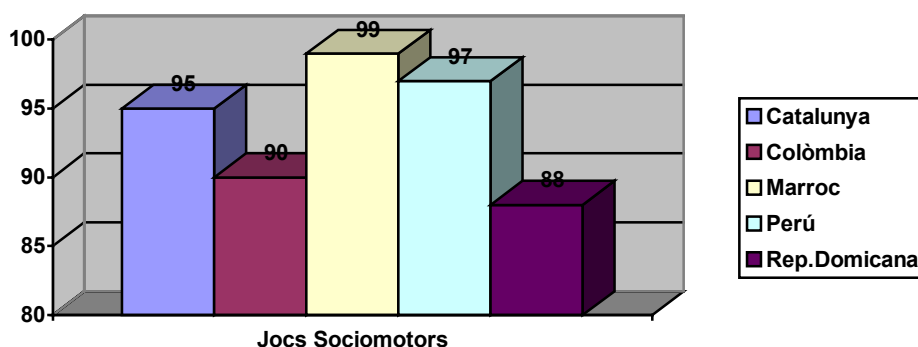
Un cop més s'empra la juxtaposició d'algunes dades de cada catàleg per deixar constància de quins són els trets més significatius de les manifestacions lúdiques recollides en els diversos catàlegs.

La primera qüestió a plantejar la suggereixen els dos propers gràfics.

GRÀFIC 1. PERCENTATGES DE JOCS PSICOMOTORS EN ELS CATÀLEGS DE JOCS.



GRÀFIC 2. PERCENTATGES DE JOCS SOCIOMOTORS EN ELS CATÀLEGS DE JOCS.



El contrast alhora dels dos gràfics evidencia un clar predomini en els catàlegs de l'estructura sociomotora. Es pot afirmar que gairebé un mínim del 90% dels jocs dels catàlegs pertanyen a aquesta estructura. L'explicació rau en la importància que atorga l'individu a jugar en presència d'altres persones.

També podria argüir-se que els autors de les diverses fonts consultades han volgut aportar sobretot uns repertoris de jocs que mostressin la seva vessant més socialitzadora.

La diversitat de fonts però, fa pensar que més enllà d'una visió coincidents per part dels seus autors a l'hora de reflectir una determinada manera de jugar, l'explicació rau senzillament en el fet que són un testimoni d'una lúdica tradicional infantil que recolza la seva manera d'actuar precisament en atorgar un gran valor al joc com a una acció compartida.

És obvi que hom juga sol, però sovint quan l'edat evolutiva permet a l'infant el compartir no només el temps i espai de joc, sinó les regles que li donen sentit a la manifestació lúdica, la balança es decanta de manera contundent i sense equívocs del costat de la sociomotricitat.

En un estudi realitzat per Parlebas (1999) respecte la iconografia que apareix en els gravats de Jacques Stella (1657),<sup>6</sup> el sociòleg francès quantifica amb un 28,7% el percentatge de jocs psicomotors que figuren entre els 69 jocs que aplega dins de la cinquantena de gravats.

Un percentatge lleugerament inferior, del 23,3%, és el que atribueix Joseba Etxebeste (2001) a aquesta categoria, després d'analitzar els elements lúdics de la socialització tradicional dels infants del País Basc, a partir d'una mostra de 851 recollits pel grup Etniker (1993) a *Juegos infantiles en Vasconia*.<sup>7</sup>

Ambdós estudis, un referit a la lúdica de mitjans del segle XVII i l'altra centrat sobretot en el segle XX, coincideixen en què els jocs sociocomotors representen pràcticament  $\frac{3}{4}$  parts del conjunt de jocs.

---

<sup>6</sup> PARLEBAS, P.; (1999) *Op. cit.* pp. 321-354. Veure capítol 1, en l'apartat referit a les primeres enumeracions de jocs, pg. 18.

<sup>7</sup> ETXEBESTE, J.; (2001) *Op. cit.* pg. 44; ETNIKER (1993) *Op. cit.*

Una comunicació de l'autor de la tesi, presentada recentment a un congrés nacional, que recull un breu estudi iconogràfic al voltant d'una emissió filatèlica: "Europa- Juegos infantiles- 1989",<sup>8</sup> posa al descobert l'increment del percentatge dedicat al joc psicomotor, donat que se situa al voltant del 42,6%. Aquest augment considerable referit a la icona lúdica de les acaballes del segle XX, permet albirar una modificació en la tendència lúdica posada de manifest.

Hom es permet apuntar un tema d'estudi que haurà d'ésser objecte de futures investigacions que ho corroborin. La individualització del procés de socialització en les societats postmodernes comporta un possible augment del joc individual respecte del joc col·lectiu. No és aquest però l'espai per encetar aquesta qüestió que ens allunyaria dels nostres propòsits.

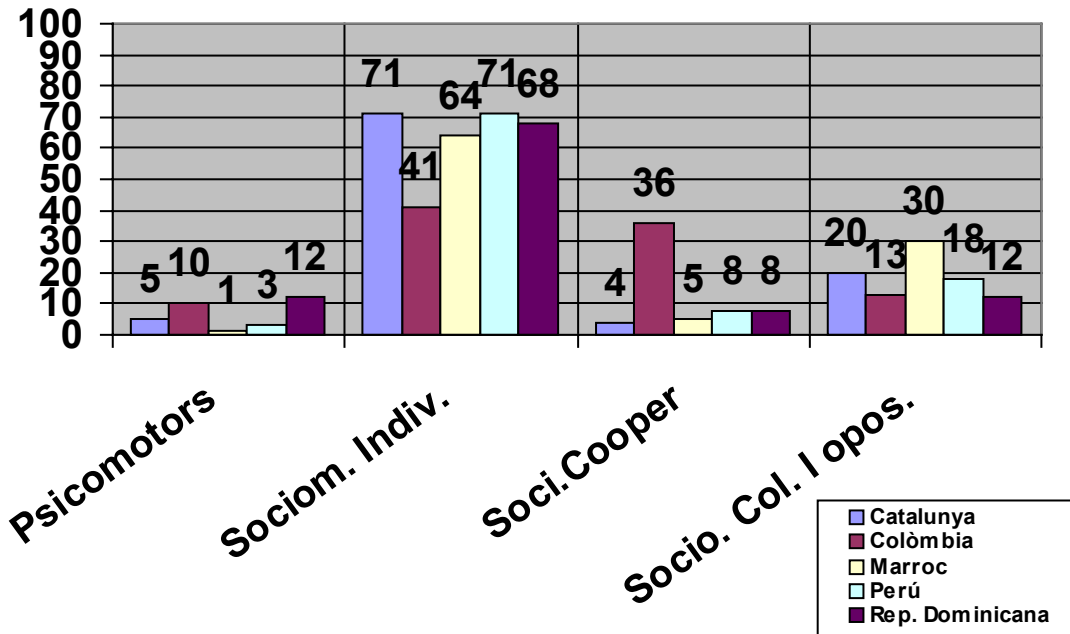
Per tant una primera conclusió es revela de manera contundent. Les pràctiques lúdiques escollides pels jugadors es decanten sense embuts cap a l'estructura sociomotora. Això no obstant, la juxtaposició dels percentatges dels catàlegs per a cadascuna de les categories d'interacció entre jugadors obra la porta a d'altres interpretacions que permeten afinar entorn de quina manera es desenvolupen però les pràctiques.

L'estudi minuciós de les dades que mostra el proper gràfic ha de permetre donar a conèixer quines són les similituds que guarden els catàlegs en quan a les pràctiques lúdiques.

---

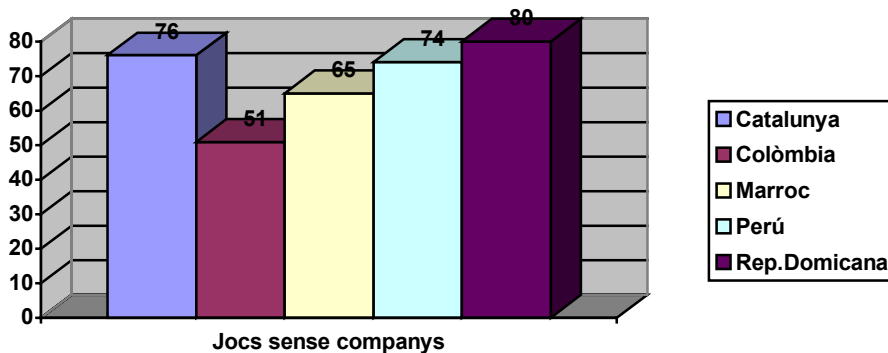
<sup>8</sup> BANTULÀ, J.; "Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: Serie << Europa- Juegos Infantiles- 1989>>" presentada a *VIII Congrés de la AEISAD 2004. Cultures esportives i valors socials*. Barcelona 21, 22 i 23 d'octubre de 2004. Facultat de Psicologia, Ciències de l'Educació i l'Esport. Blanquerna. Universitat Ramon Llull (pendent de publicació).

GRÀFIC 3. PERCENTATGES DE JOCS DELS CATÀLEGS PER A CADASCUNA DE LES CATEGORIES DE RELACIONS ENTRE JUGADORS.

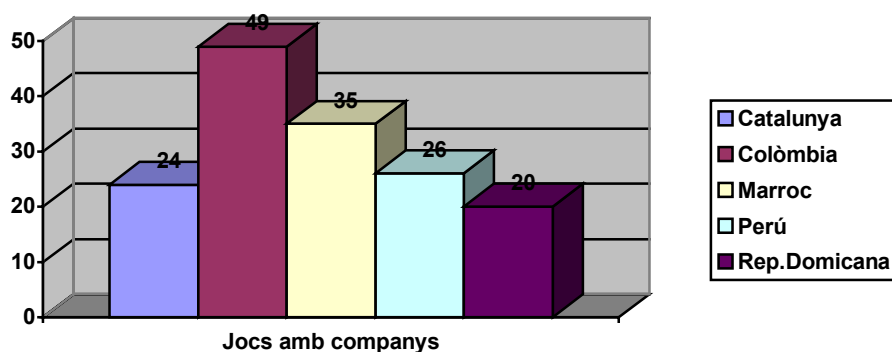


Una segona qüestió a no perdre de vista, és que malgrat pugui semblar contradictori, els jugadors elegeixen sense equívocs el desenvolupament dels seus jocs sense companys (jocs psicomotors + jocs sociomotors individuals) més que no pas efectuar-los amb companys (jocs sociomotors cooperatius + jocs sociomotors de col·laboració i cooperació). El contrast de les dues properes gràfiques no dóna lloc a dubtes de cap mena.

GRÀFIC 4. PERCENTATGES DE JOCS SENSE COMPANYS.



GRÀFIC 5. PERCENTATGES DE JOCS AMB COMPANYS.



Els catàlegs de la República Dominicana, Catalunya i Perú són coincidents en atorgar al voltant de les  $\frac{3}{4}$  parts de les manifestacions lúdiques a jocs sense companys. El catàleg del Marroc ho fa en una proporció menor, un terç de la seva totalitat de pràctiques, mentre que el catàleg que més s'allunya d'aquesta segona concordança és el de Colòmbia, per a qui gairebé hi ha un equilibri entre ambdues modalitats.

Una tercera qüestió a abordar és la coincidència per part dels catàlegs en seleccionar el fet de “jugar contra els altres” (sociomotors individuals) per damunt del “jugar amb els altres” (sociomotors cooperatius). L'estructura cooperativa és tant feble, que fins i tot en un parell de catàlegs és major, per petit que sigui, el percentatge de jocs dedicat a “jugar sense els altres” (psicomotors individuals).

La propera taula corrobora l'explicació, oferint una altra vegada les dades presentades en el gràfic 1.

TAULA 57. PERCENTATGES DELS CATÀLEGS DE JOCS RESPECTE A JUGAR CONTRA ELS ALTRES, AMB ELS ALTRES I SENSE ELS ALTRES.

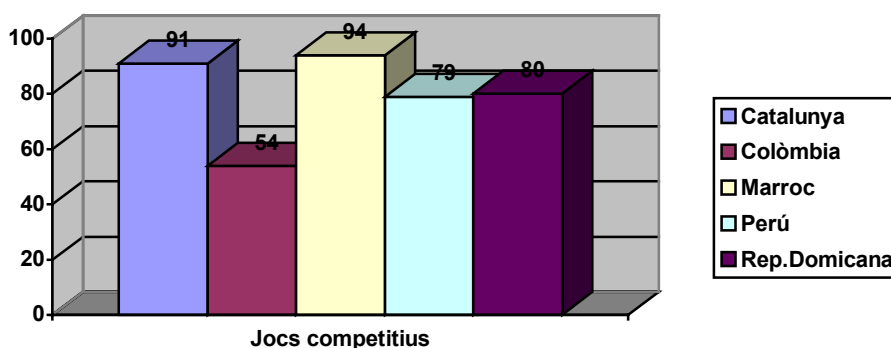
CATÀLEG	JUGAR CONTRA ELS ALTRES	JUGAR AMB ELS ALTRES	JUGAR SENSE ELS ALTRES
CATALUNYA	71%	4%	5%
COLÒMBIA	41%	36%	10%
MARROC	64%	5%	1%
PERÚ	71%	8%	3%
R. DOMINICANA	68%	8%	12%

Els catàlegs de Catalunya, Perú, República Dominicana i, gairebé el catàleg de Marroc, coincideixen en dedicar les 2/3 parts dels seus catàlegs a jugar contra els altres.

Colòmbia posa de manifest una clara diferència, provocada per l'elevada adscripció dels seus jocs a dinàmiques que signifiquen jugar amb els altres, que gairebé igualen a l'opció de jugar contra els altres.

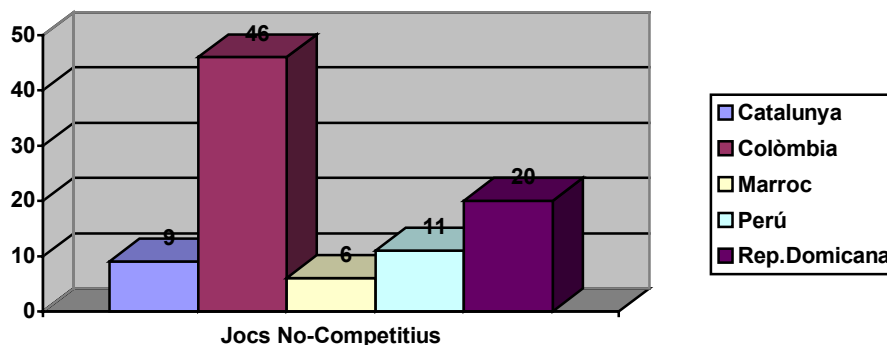
Una quarta qüestió que no es pot passar per alt, és l'analogia dels catàlegs respecte a decantar-se per jocs de naturalesa competitiva, enfront dels jocs no-competitius, tal i com ho confirmen els dos propers gràfics.

GRÀFIC 6. PERCENTATGES DE JOCS COMPETITIVUS.





GRÀFIC 7. PERCENTATGES DE JOCS NO-COMPETITIUS.



Entre els catàlegs de Marroc, Catalunya, República Dominicana i Perú, es pot establir un paral·lelisme pel que fa a la tria del joc competitiu (sociomotors individuals + sociomotors de col·laboració i oposició). L'opció no competitiva (psicomotors individuals + sociomotors cooperatius) només pren força en el catàleg de Colòmbia. Un mínim de 4 jocs de cada 5 dels jocs dels catàlegs estan fonamentats en la competició.

Per tant, prenent en consideració les quatre qüestions esgrimides fins ara, la radiografia del comportament lúdic dels catàlegs mostra un perfil de **joc sociomotor jugat sense companys de manera competitiva contra els altres jugadors**. Només el catàleg de Colòmbia s'aparta d'aquest tret essencial dels catàlegs estudiats.

Els estudis abans esmentats proporcionen en alguns casos dades semblants, en altres però les dissemblances són prou eloqüents, tal i com es posa de manifest en les properes taules.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> En la tesi presentada per Etxebeste es dona un percentatge d'un 1,5% que l'autor atribueix a jocs de naturalesa canviant en el transcurs d'una mateixa partida. És per aquest motiu que la suma dels percentatges d'aquests estudis no assoleixen, si es consideren les parcialitats mostrades, el 100%.

TAULA 58. PERCENTATGES DE JOCS SENSE COMPANYS I AMB COMPANYS RECOLLITS EN ALTRES ESTUDIS.

	SENSE COMPANYS (psicom + soc. ind)	AMB COMPANYS (soc. coop+ soc. c/o)
Parlebas (Stella s. XVII)	54,5%	45,4%
Etxebeste (Atlas Vasconia s.XX)	64,3%	34,2%
Bantulà (Filatèlia 1989)	70,5%	29,5%

Els percentatges d'aquests estudis refermen la preponderància atribuïda als jocs sense companys. En el cas dels gravats de Stella, les dades s'apropen força a les mostrades en el catàleg de Colòmbia.

Pel que fa a considerar la preferència dels jugadors en relació amb jugar contra altres, amb altres o sense altres, els percentatges són els següents:

TAULA 59. PERCENTATGES DE JOCS CONTRA ALTRES, AMB ALTRES I SENSE ALTRES PRESENTS EN ALTRES ESTUDIS.

	CONTRA ALTRES	AMB ALTRES	SENSE ALTRES
Parlebas (Stella s. XVII)	25,8%	30,3%	28,7%
Etxebeste (Atlas Vasconia s.XX)	41%	14,9%	23,3%
Bantulà (Filatèlia 1989)	27,9%	21,3%	42,6%

En el cas dels jocs del segle XVII no preval la fisonomia lúdica que dibuixa el joc fidel a ésser desenvolupat contra els altres. Si que hi ha de nou plena sintonia amb els percentatges d'Etxebeste, i només amb matisos

respecte als aportats per Bantulà, ja que si no es té en consideració el percentatge de jocs psicomotors, altre cop hi ha coincidència amb la característica regnant en els catàlegs de jocs.

Si hom considera entre els models competitiu i no-competitiu, un fet semblant torna a repetir-se, a tenor de les dades que tot seguit es mostren.

TAULA 60. PERCENTATGES DE JOCS COMPETITIUS I NO COMPETITIUS RECOLLITS EN ALTRES ESTUDIS.

	COMPETITIUS (soc. opo + soc c/o)	NO COMPETITIUS (psicom + soc. coop)
Parlebas (Stella s. XVII)	41%	59%
Etxebeste (Atlas Vasconia s.XX)	60,3%	38,2%
Bantulà (Filatèlia 1989)	36,1%	63,9%

Com s'acaba d'anunciar, els gravats de Stella escapen a la tònica dominant dels catàlegs. Si que hi ha plena harmonia amb percentatges atribuïts als jocs bascos d'Etxebeste i només de manera parcial en l'emissió filatèlica estudiada per Bantulà, donat que els jocs no competitius només deixen de prevaler si es desestima l'alt percentatge de jocs psicomotors. Aleshores sí que hi ha domini dels jocs d'oposició per damunt dels cooperatius.

Bé, sigui com sigui, i un cop deixada constància d'aquestes quatre qüestions com a trets amb els quals identificar el corpus lúdic dels catàlegs, i contrastats amb d'altres estudis de caire praxiològic propers a la manera de procedir en aquest estudi, arriba el moment de perfilar el contorn de la silueta lúdica per a cadascuna de les quatre categories d'interaccions entre jugadors, que com és habitual s'inicia amb els jocs de caire psicomotor.

### **7.6.1.      Concordances en els jocs psicomotors individuals.**

Si es pren com a referència el percentatge de jocs que cada catàleg atribueix als seus respectius jocs psicomotors, sobresurten els catàlegs de la República Dominicana amb un 12% i el de Colòmbia amb un 10%, seguits a distància per Catalunya, que presenta un 5% i pel Perú que ho fa amb un 3%. Tanca la classificació el catàleg del Marroc amb un tímid 1%.

Ara bé, si aquests percentatges se situen respecte a la importància que adquireixen en l'interior de cada catàleg respecte a les quatre categories de relacions entre jugadors, val a dir que els jocs amb estructura psicomotora individual ocupen la quarta posició en importància percentual interna, és a dir la darrera posició, en els catàlegs de Colòmbia, Marroc i Perú. En el cas de Catalunya els hi pertoca una tercera posició, i en el cas de la República Dominicana arriben a estar en igual de condicions que els jocs de col·laboració i oposició, disputant-se la segona / tercera plaça. Per tant, els catàlegs concorden en situar els jocs psicomotors entre l'última i penúltima posició.

Es precís recordar que el percentatge de diferències significatives detectades considerant les quatre categories en conjunt, pel que fa a la relació entre jugadors, és d'un 32,5%. El percentatge de diferències significatives assolit de manera individual per part de cadascuna de les categories és el següent: jocs psicomotors individuals 23%; jocs sociomotors individuals 30,7%; jocs sociomotors cooperatius 30,7%; i finalment, jocs sociomotors de col·laboració i oposició 15,3%.

Per tant hom es troba davant de la segona categoria que menys percentatge de diferències significatives atresora respecte les altres. Les diferències s'expliquen perquè la República Dominicana és la que exhibeix major volum de jocs psicomotors, la qual cosa fa que mantingui diferències amb Catalunya, però sobretot amb el catàleg del Marroc que és el que menys importància dedica a aquesta mena de jocs.

Si es considera el percentatge de diferències significatives que registra de manera interna la pròpia categoria en funció de les seves variables en cadascun dels elements que configuren la lògica interna, aquest cal situar-lo entorn el 23,8%, és a dir no arriba a ¼ part del total (un total de 20 diferències, 14 d'elles molt significatives).

Es tracta d'un percentatge gairebé similar al que es registra en altres categories, com és el cas dels jocs sociomotors de col·laboració i oposició que és de 24,2% o dels jocs sociomotors individuals que és de 25,6%. Si s'allunya en canvi del percentatge que registren els jocs sociomotors cooperatius, pel quals les diferències significatives entre catàlegs és de l'ordre d'un 6,6%.

Les proporcions de les dues variables amb les quals s'ha contemplat l'oferta psicomotora, és a dir, jocs solitaris o comotrius, es mostren equilibrades entre els catàlegs, a excepció del comportament de Catalunya que es decanta cap al joc solitari, fent que sorgeixi una diferència molt significativa respecte el catàleg de Colòmbia i una de significativa respecte el de Perú, perquè ambdós elegeixen la vessant comotriu per desenvolupar les pràctiques psicomotores.

En la discussió dels resultats pel que fa a la utilització de material en els jocs psicomotors, els catàlegs coincideixen en atribuir una gran importància a la utilització d'aquest com a suport a l'acció individual. Els percentatges que cada catàleg de jocs psicomotors atribueix a l'ús de materials ho confirmen: Catalunya (90%); Colòmbia (90%); Marroc (100%); Perú (0%); i República Dominicana (91%).

No ha pogut passar per alt que la diferència ve donada pel catàleg de Perú, que fa que mantingui diferències significatives amb Catalunya, Marroc i la República Dominicana, pel fet de no emprar material com a suport del joc psicomotor individual.

Més diferència hom troba a l'hora de considerar les dues úniques variables amb les quals els jocs psicomotors poden actuar. La tria entre emprar un únic material o més d'un per part del jugador, fa que Catalunya es llenci de

cap per la primera fórmula, mentre que el Marroc ho fa per la segona. Dues posicions d'equilibri, en què gairebé els jugadors comparteixen per igual ambdues possibilitats d'utilització del material, es troben en els catàlegs de Colòmbia i la República Dominicana.

Les diferències significatives o molt significatives que s'atribueixen a Catalunya perquè els seus jugadors empren un únic material podrien atribuir-se a la utilització de material més de caire industrial, mentre que en la resta de catàlegs els jugadors empren més estris de joc elaborats de manera artesana. Una altra interpretació a afegir podria raure en el fet que la facilitat per accedir a materials extrets del medi natural és més elevada en els països en els quals la seva població infantil viu més en entorns rurals que no pas el cas de Catalunya en el qual el fenomen urbà és força més estès.

També és important indicar que la diferència entre la utilització d'un únic o més d'un material ha estat a vegades deguda a una curiosa catalogació per part de l'investigador, el qual ha assignat a la categoria de més d'un material a algunes joguines o estris que precisaven de més d'un material per al seu funcionament, com podria ésser el cas per exemple d'una sarbatana, que d'una banda hom necessita un tub però, d'altra banda, es requereix algun material, com per exemple una llavor, per projectar.

Una altra concordança important entre els catàlegs és la inexistència en tots ells d'incertesa espacial. Catalunya és l'única en la qual disposa d'un 20% de jocs psicomotors que empren la incertesa en l'espai com a element enriquidor de la motricitat dels jugadors. La diferència però no és pas significativa respecte les proporcions dels altres catàlegs. Es pot afirmar que els jocs psicomotors dels cinc catàlegs en tenen prou amb la utilització de materials en un espai pla, regular i estable, el qual tampoc el jugador necessita delimitar amb cap mena de límit o marca per crear zones o subespais de joc.

L'element temps ja presenta alguna diferència més destacada. La coincidència està en la inexistència d'incertesa temporal per part dels catàlegs de Colòmbia, Marroc i Perú, i gairebé per part del catàleg de la República

Dominicana. Les dissemblances les marca exclusivament el catàleg català de manera molt significativa envers el catàleg de Colòmbia i de forma significativa en relació al de la República Dominicana, perquè la incertesa temporal li afecta en un 60% dels seus jocs psicomotors.

És coincident també el fet que l'única variable de les quatre possibles que Catalunya i la República Dominicana adopten quan hi ha presència d'incertesa temporal, és la de posar fi al joc per l'assumpció d'una tasca determinada per part del jugador.

En síntesi, el retrat lúdic del joc psicomotor permet alhora una utilització bicefàlica del joc. Hi ha joc solitari i també comotriu. El jugador s'aferma sobretot a la utilització del material, un o més d'un, per incrementar la incertesa lúdica, i si de cas de manera molt lleugera sent la pressió del temps que l'insta a assumir una determinada tasca sempre però, en un espai pla i regular que li permet desatendre la seva lectura, a canvi de millorar la destresa en la manipulació de l'objecte.

## **7.6.2. Concordances en els jocs sociomotors individuals.**

Tal i com s'ha fet esment en la primera part d'aquest apartat on s'han tractat a nivell general les concordances pel que fa a la interacció entre els jugadors, el joc sociomotor individual és la tipologia lúdica més practicada en tots els catàlegs. En tots ells figura com a cap de llista.

Amb escreix, jugar contra els altres és el tret distintiu que es confirma amb més solidesa en la comparació dels catàlegs. Més de les 2/3 parts dels jocs dels catàlegs es regulen a partir d'aquesta estructura: Catalunya (71%); Perú (71%); República Dominicana (68%); Marroc (64%) i Colòmbia (41%).

Com és observable, només Colòmbia posa en entredit aquesta asseveració, perquè la lúdica colombiana també és amant de l'estructura cooperativa.

El percentatge de diferència significativa en relació a les 4 categories és d'un 30,7%. Conjuntament amb els jocs sociomotors cooperatius que enregistren un mateix percentatge, és la categoria que presenta un percentatge superior.

El percentatge intern de diferència significativa dels jocs sociomotors individuals en la comparació dels catàlegs és però d'un 25,6%, molt proper als percentatges que enregistren altres dues categories, com són els jocs sociomotors de col·laboració i oposició (24,2%) i els jocs psicomotors individuals (23,8%).

Al considerar les variables amb les quals s'ha taxonomitzat aquesta categoria, el percentatge de diferència significativa és més elevat que el d'altres categories. Així en els jocs sociomotors individuals és d'un 29,6%, mentre que en els jocs psicomotors és d'un 20% o de només un 10,4% en el cas dels jocs sociomotors de col·laboració i oposició, per no citar el baix percentatge en les variables dels jocs sociomotors cooperatius que se situa en un 7,4%.<sup>10</sup>

Per tant, en el cas dels jocs sociomotors, malgrat posseir un percentatge superior a les altres categories, presenta un baix volum de diferències significatives, la qual cosa permet subratllar l'alt grau de similitud que guarden els catàlegs comparats.

És hora de conèixer aquestes concordances pel que fa a cadascun dels elements.

---

<sup>10</sup> Veure la taula 15 d'aquest apartat.



**a) Els jugadors.**

La primera concordança en la qual tots els catàlegs coincideixen de manera unànime és en el fet d'atorgar el major percentatge de jocs a aquells que es desenvolupen en una acció simultània en el temps i l'espai. A més a més els percentatges no donen lloc a dubte donat que aquesta manera de jugar aglutina un mínim de 2/3 parts del total de jocs sociomotors individuals, tal i com ho corroboren les següents dades: Catalunya (73,1%); Colòmbia (78,5%); Marroc (67%); Perú (72%); i República Dominicana (87,4%).

La segona coincidència és que en tots els catàlegs, la segona opció favorita pels jugadors és aquella que es realitza de manera simultània en l'espai i alterna en el temps.

La tercera similitud posa en evidència que els jugadors dels catàlegs no els hi agrada procedir a jugar de manera simultània en el temps i alternant l'espai de joc. Aquest fet provoca que no hi hagin adscripcions en les variables que contemplen aquesta possibilitat, ja sigui en accions de  $1 \times 1$ ;  $1 \times tots$ ; o  $tots \times tots$ .

El quart paral·lelisme es troba en el fet que hi ha una altra variable que també tots els catàlegs conflueixen en no anotar-hi cap joc, és la de  $1 \times tots$  simultània en l'espai i alterna en el temps.

On s'incrementa el nivell de diferències entre catàlegs és a l'hora de considerar el gruix de jocs que s'adscriuen a les variables que possibiliten el desenvolupament sota una estructura de  $tots \times tots$ , de  $1 \times tots$  o de  $1 \times 1$ .

En els catàlegs de Catalunya, Perú i la República Dominicana la fórmula de  $tots \times tots$  condensa més de la meitat de les pràctiques sociomotores

---

<sup>11</sup> S'ha de fer esment d'una excepció donada l'existència d'un joc de Marroc enregistrat en aquesta categoria.

individuals. Per Colòmbia i Marroc representen la segona opció, donat que prefereixen els jocs de *1 x tots* en primer lloc.

La propera taula dóna bona idea de com se situen les 3 possibles opcions en cada catàleg en funció del percentatge de jocs que hi tenen enregistrats en cadascuna de les opcions.

TAULA 61. ORDENAMENT DE LES VARIABLES DELS JUGADORS EN JOCS SOCIOMOTORS INDIVIDUALS EN FUNCIO DELS PERCENTATGES OBTINGUTS EN CADASCUN DELS CATÀLEGS DE JOCS.

	1a. opció	2a. opció	3a. opció
Catalunya	Tots x tots	1 x tots	1 x 1
Colòmbia	1 x tots	Tots x tots	1 x 1
Marroc	1 x tots	Tots x tots	1 x 1
Perú	Tots x tots	1 x 1	1 x tots
R. Dominicana	Tots x tots	1 x 1	1 x tots

En aquest tipus d'agrupament hom observa dues similituds en les maneres de procedir. D'una banda la de Colòmbia i Marroc i d'altra banda la de Perú i República Dominicana.

Una altra analogia es troba en el tipus de variable que atresora el major volum de jocs sociomotors individuals. Pel que fa a Catalunya, Perú i República Dominicana aquesta és la de *tots x tots simultània en el temps i l'espai*, mentre que per a Colòmbia i Marroc aquesta no és altra que la de *1 x tots simultània en el temps i l'espai*.

De fet aquesta discrepància és la causant de bona part de les diferències significatives que es detecten entre els catàlegs pel que fa a la interrelació dels jugadors.

**b) Material.**

La utilització de material en els jocs sociomotors resulta elevada si bé no amb tanta intensitat com es dona en el joc psicomotor. El catàleg de Catalunya destaca per damunt dels altres en el maneig d'objectes, doncs gairebé 4 de cada 5 dels seus jocs es realitzen manipulant materials. A l'altre extrem se situa el catàleg colombià en el qual únicament els jugadors empren estris en la meitat dels jocs d'aquesta categoria.

Els percentatges obtinguts en cada catàleg per ordre decreixent són els següents: Catalunya (79%); Marroc (63%); República Dominicana (62,5%); Perú (58%) i Colòmbia (52%).

Aquests volums expliquen les discrepàncies que Catalunya presenta amb la resta de catàlegs. D'una banda, diferències significatives amb Marroc i la República Dominicana i d'altra banda, diferències molt significatives en relació a Perú i Colòmbia. Això fa que el percentatge de diferència significativa assoleixi un 40%.

Al considerar les variables, el percentatge de diferències significatives és poc elevat (15,7%). És precís recordar que les incidències més acusades es produeixen en la primera de les variants ( $M_1$ ); que en tres d'elles les diferències no són molt acusades ( $M_4$ ,  $M_5$ ,  $M_6$ ); i finalment que en les dues restants no hi ha diferències en el comportament dels catàlegs pel que fa a les proporcions de jocs que hi dediquen.

A l'hora d'evidenciar les concordances, en primer lloc donar notícia que els jugadors diversifiquen força la manera amb la qual manipulen els materials. En les úniques variables que mostren certes mancances alguns catàlegs són en aquelles que permeten que al mateix temps es manegin estris de manera individual i col·lectiva.

Com segona observació en la qual hom troba coincidències, ressaltar l'equilibri que mantenen els catàlegs pel que fa a emprar un únic material ( $M_1$ ,  $M_2$ ,  $M_3$ ) o més d'un ( $M_4$ ,  $M_5$ ,  $M_6$ ). El catàleg que compleix amb més fermesa aquesta característica és el de Catalunya, que distribueix els jocs amb equitat entre ambdues variables. La nota més dissonant és per al catàleg colombià que només inverteix  $\frac{1}{4}$  dels jocs a emprar més d'un material.<sup>12</sup>

El tercer punt de paral·lelisme entre catàlegs és quan es contrasten els percentatges que dedica cada catàleg a jocs en els quals els materials són manipulats de manera individual ( $M_1$ ,  $M_4$ ) o col·lectiva ( $M_2$ ,  $M_5$ ). A excepció del catàleg de Perú, la resta es decanta per l'opció col·lectiva.

La quarta i darrera similitud a destacar, és que tots els catàlegs menys el de Perú opten com variable preferida, per aquella que permet la manipulació d'un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ ).<sup>13</sup>

### **c) L'espai**

Pel que fa a l'element espai, el percentatge de diferències significatives és força escàs (10%). Només hi ha una diferència significativa entre el catàleg de Catalunya i el de Colòmbia, perquè el primer mostra un percentatge més elevat de jocs amb incertesa espacial que no pas el segon.

Per tant val a dir que el grau d'incertesa és llevat d'aquest cas força homogeni, com ho confirmen els percentatges que per a cada catàleg són els

---

<sup>12</sup> Els percentatges són els següents: Catalunya (50% i 50%); Colòmbia (77% i 23%); Marroc (49% i 51%); Perú (56% i 44%) i República Dominicana (57% i 43%). El primer percentatge es refereix a la utilització d'un únic material. El segon a més d'un.

<sup>13</sup> En els jocs sociomotors peruans es prefereix la manipulació de més d'un material d'ús individual i en segon lloc la d'un únic material també d'ús individual. La manipulació d'un únic material d'ús col·lectiu figura en aquest catàleg en tercer lloc en quan a importància percentual.

següents: Catalunya (47%); Marroc (42%); Perú (37%); República Dominicana (34%); i Colòmbia (26%).

Afinant de manera més precisa, a partir d'aquests percentatges és possible extreure un altre tret similar en el comportament dels catàlegs: entre  $\frac{1}{4}$  i gairebé la  $\frac{1}{2}$  dels jocs sociomotors individuals presenten incertesa espacial.

Les diferències estan però més presents quan entren a considerar-se les variables amb les quals ha estat mesurada aquesta incertesa (44,8%). Aquest percentatge és de fet el més elevat si se'l compara amb els obtinguts per altres elements i variables en les quatre possibles categories d'interrelació entre jugadors.

En la primera variable, la que es porta a terme en un *terreny accidentat o espai natural* ( $E_1$ ), tots els catàlegs a excepció del de Catalunya hi dediquen un percentatge similar. Això fa que en els jocs catalans es donin diferències significatives respecte a la resta, que venen motivades per un menor volum de jocs realitzats en terrenys irregulars. Per Colòmbia, Marroc i Perú, aquesta variable és escollida en segon lloc, mentre que Catalunya i Colòmbia ho fan en tercer lloc.

Per tant sembla que hi ha coincidència entre els catàlegs en assenyalar que en els jocs sociomotors individuals, la incertesa espacial no es decanta per l'ús d'un terreny irregular, sinó que aquella variable que pren més força és la que es refereix a la *delimitació espacial mitjançant marques, límits o zones* ( $E_2$ ). En tots els catàlegs, llevat el de la República Dominicana, és la variable que obté major percentatge. En aquesta variable la feblesa percentual s'ha d'atribuir no només als jocs dominicans, sinó també al catàleg peruà.

En la tercera variable, on la manifestació lúdica es desenvolupa en un *terreny irregular amb delimitació espacial* ( $E_3$ ), la República Dominicana és l'únic catàleg que la tria com primera opció. El fet que Colòmbia i Marroc no disposin de jocs enregistrats en aquesta variable provoca que sorgeixin diferències significatives en relació als altres catàlegs.

#### d) El temps.

S'ha de deixar constància de vàries apreciacions interessants a tenir en compte. Primerament comentar que sovint la incertesa temporal ve associada a la incertesa espacial. Són dos elements que els hi agrada treballar plegats. Això no obstant, un altre segon aspecte a subratllar és que els percentatges d'incertesa temporal que registren els catàlegs són més elevats que aquells que s'han donat al referir-se a l'espai: Catalunya (63%); Perú (60%); República Dominicana (58%); Colòmbia (50%); i Marroc (44%).

Si abans, al referir-se a l'espai, la única diferència significativa es produïa entre el catàleg de Catalunya i el de Colòmbia, ara en el cas del temps, el percentatge torna a ésser d'un 10% i és dóna entre el catàleg català i el de Marroc.

En quan a les variables posar en evidència diverses analogies. La primera és que en tots els casos la variable que obté un major percentatge és la que posa fi al joc per la *realització d'una tasca determinada* ( $T_1$ ). Els percentatges són molt notoris en els catàlegs de Colòmbia (95%), Catalunya (91%) i la República Dominicana (81%). El fet que els percentatges de Perú (65%) i Marroc (57%) siguin menys elevats, són els causants de l'aparició d'algunes diferències significatives entre aquests catàlegs.

La segona similitud està en considerar a la segona de les variables, la referida a *l'assoliment d'un número de punts* ( $T_2$ ), com la segona en quan a importància percentual. En aquesta ocasió gira la torna, i els catàlegs de jocs marroquins i peruans s'anoten els major percentatges, la qual cosa també provoca la irrupció de diferències significatives.

La tercera i última de les semblances que hom posa a col·lació, és la que destaca que gairebé les variables referides a la *fixació d'un límit temporal* ( $T_3$ ) o *d'un límit intents* ( $T_4$ ), no són gairebé utilitzades com a fórmules per posar fi al joc.

### 7.6.3. Concordances en els jocs sociomotors cooperatius.

Els jocs sociomotors cooperatius és la categoria d'interacció entre jugadors que presenta un percentatge més baix de diferències significatives (6,6%).

Els percentatges de jocs que posen de manifest una estructura cooperativa és força similar en tots els catàlegs, amb l'excepció del catàleg de Colòmbia el qual presenta un gruix altament significatiu (36%) que fa que en el cas dels jocs colombians, els de caire cooperatiu quedin situats en segona posició, mentre que en altres catàlegs, les manifestacions lúdiques cooperatives ocupen la tercera posició (Marroc i Perú) o bé la darrera (Catalunya i República Dominicana).<sup>14</sup>

Pel que fa a les tres variables amb les quals es materialitza aquesta cooperació, indicar que el percentatge de diferències significatives és també força baix (7,4%).<sup>15</sup>

Els catàlegs coincideixen en atorgar els majors percentatges a la primera variable, la que implica a la *totalitat de jugadors realitzar simultàniament o successiva una mateixa acció*, a excepció del catàleg marroquí que ho fa en segon lloc.

En quan a l'ús del material, el percentatge de diferències significatives torna a ésser de poc pes (5%). Només n'hi ha una entre els catàlegs de Colòmbia i Marroc, motivada pel baix volum de jocs colombians que entren

---

<sup>14</sup> Els percentatges per a la resta de catàlegs, anomenats en ordre decreixent, són els següents: Perú (8%); República Dominicana (7,6%); Marroc (5%); i Catalunya (3,8%).

<sup>15</sup> En les dues primeres variables, malgrat els percentatges de cada catàleg són divergents, no hi ha cap mena de diferència significativa, mentre que en la tercera només n'hi ha un parell.

material respecte la proporció marroquina. En la resta, les diferències no són significatives. Al atendre a les variants no hi ha diferències significatives.

Més aviat els baixos percentatges de jocs cooperatius en els quals s'utilitza material posa al descobert que aquest no serveix per estimular, afavorir o acompanyar el desenvolupament de l'acció cooperativa: Catalunya (13%); Colòmbia (11%); Marroc (50%); Perú (0%); i República Dominicana (14%).

Pel que fa a l'element espai el percentatge de diferències és més elevat (28,5%). Aquestes es donen d'una banda entre els catàlegs de Colòmbia i Catalunya i d'altra banda, entre els de Colòmbia i la República Dominicana. En ambdós casos crida l'atenció el baix percentatge d'incertesa espacial entre els jocs colombians cooperatius.

De fet els percentatges dels catàlegs evidencien, a l'igual que ha succeït amb el material, que els jocs cooperatius són poc proclius a involucrar l'espai en l'acció lúdica: Catalunya (13%); Colòmbia (0%); Marroc (0%); Perú (0%); i República Dominicana (14%).

En el comportament del temps l'analogia entre els catàlegs és extraordinària. L'absència d'incertesa temporal en tots els catàlegs de jocs cooperatius permet posar damunt de la taula que els jugadors no són amants de sentir-se sota la pressió del temps.

Per tant les concordances pel que fa als jocs cooperatius mostren com el temps no és un factor provocador d'incertesa, alhora que l'espai i el material només són emprats en l'acció lúdica cooperativa de manera molt minsa.



#### **7.6.4. Concordances en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició.**

##### **a) Els jugadors.**

El percentatge global de diferències significatives en aquesta categoria és lleugerament superior al 24%, just darrera dels jocs sociomotors individuals i gairebé similar als jocs psicomotors individuals. Per tant, a l'igual que s'ha comentat en les altres categories que posen l'accent en la relació que estableixen els jugadors, no és un percentatge massa elevat de discrepància.

Aquest argument es fonamenta en el fet que hi ha una dedicació percentual similar en el sí de cada catàleg: Catalunya (20%); Colòmbia (13%); Marroc (30%); Perú (18%); i República Dominicana (12%). Només els jocs marroquins es disparen una mica per damunt de la resta, si bé val a dir que la concordança es veu reforçada al considerar que en tots els catàlegs, aquesta categoria ocupa la segona posició en importància percentual, llevat de Colòmbia que ho fa en tercer lloc.

Si s'atén al percentatge de diferències significatives de les variables, és precís recordar que aquest està una mica per damunt del 10%, la qual cosa confirma altra vegada les semblances que es donen entre els catàlegs de jocs.

Malgrat han estat contemplades un total de 12 variables per classificar les relacions sociomotores de col·laboració i oposició, s'ha de mencionar que en tots els catàlegs només n'hi ha adscripcions a un màxim de 5, tal i com s'indica a continuació: Catalunya (5); Colòmbia (3); Marroc (%); Perú (3); i República Dominicana (4).

No hi ha jocs que es desenvolupin de manera simultània en el temps i alterna en l'espai. Inexistent és també la presència de jocs que es portin a

terme de manera simultània en l'espai i alterna en el temps, llevat dels que es realitzen sota una estructura de *1 equip x 1 equip*.<sup>16</sup>

Hi ha una rotunda coincidència a l'hora de determinar en quina de les 12 variables es circumscriu un major volum de jocs. Les pràctiques lúdiques que s'estableixen entre *1 equip x 1 equip de manera simultània en el temps i l'espai* són les preferides en tots els catàlegs. Aquestes ocupen un mínim d'un 50% i un màxim del 82% de tots els jocs de col·laboració i oposició. Nogensmenys no s'observen diferències significatives entre les proporcions dels catàlegs.

Per afegir criteris que subratllin l'analogia dels catàlegs s'ha d'esmentar que quan els jugadors no dirimeixen les accions lúdiques entre dos equips, a aquests els hi agrada jugar abans *1 equip x 1*, que no pas en una relació de *1 equip x tots* o bé *1 equip x més d'un equip*.

També és coincident en tots els catàlegs la manera com empren l'espai els jugadors, així com el moment en el qual transcorre l'acció lúdica. En tots els catàlegs els jugadors prefereixen amb escreix les pràctiques que es desenvolupen de manera simultània en el temps i l'espai. Només cal donar un cop d'ull als percentatges de cada catàleg per sortir de dubtes: Catalunya (98%); Colòmbia (100%); Marroc (96%); Perú (100%) i República Dominicana (73%).<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Es recorda que és en aquesta categoria on s'observa una diferència molt significativa entre els catàlegs de la República Dominicana i Catalunya, i de caràcter significatiu entre el catàleg de la República Dominicana i els de Colòmbia i Marroc, perquè els jocs dominicans estan presents en major proporció.

<sup>17</sup> De fet només s'observen diferències significatives en l'estructura de *1 equip x 1* entre els catàlegs de Colòmbia i els de Marroc i Perú, motivades per la major proporció de jocs colombians. En la resta d'estructures (*1 equip x 1 equip*; *1 equip x més d'un equip*; o bé *1 equip x tots*) no hi ha cap mena de diferència significativa entre proporcions.

**b) El material.**

El percentatge de diferències significatives al referir-se al material en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició és força baix (10%). Per tant les concordances hi són, tal i com ho corroboren els percentatges de jocs que presenten incertesa material en cadascun dels catàlegs: Catalunya (35%); Colòmbia (23%); Marroc (50%); Perú (9%); i República Dominicana (27%).

L'única diferència significativa es produeix entre els catàlegs que presenten els percentatges situats en els extrems, és a dir entre els catàlegs de Marroc i Perú.

Convé remarcar que la presència de material és força més elevada en els jocs psicomotors individuals i en els sociomotors individuals. Crida l'atenció que en aquests catàlegs, en comparació amb l'esport modern, en el qual el material acompanya bona part de les pràctiques esportives de col·laboració i oposició, el material no esdevingui un element imprescindible per al desenvolupament de les praxis lúdiques.

Quan entren a col·lació les variables, les diferències significatives són més notòries, la qual cosa situa el percentatge una mica per sota del 41%.

Les similituds estan en tres de les sis variables. En la primera d'elles, la que utilitza de manera combinada un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu ( $M_3$ ), la semblança ve motivada perquè en cap dels catàlegs es posa de manifest aquesta combinació. És per tant una forma de manipular els materials en desús.

Això també succeeix en la variable que contempla la possibilitat d'emprar més d'un material d'ús individual ( $M_4$ ).

En canvi, en la tercera de les variables, aquella que permet als jugadors la manipulació de més d'un material, combinant l'ús individual i el col·lectiu, si que hi ha adscripcions a diversos catàlegs, però no hi ha diferències

significatives entre les seves proporcions. Es subratlla en aquest sentit la concordança entre els catàlegs.

### **c) L'espai.**

El percentatge de diferències significatives quan es contempla com actua la incertesa espacial presenta un gruix important (40%). Ara bé si s'acaren els percentatges de jocs de col·laboració i oposició amb incertesa espacial obtinguts per a cadascun dels catàlegs, s'ha de donar notícia que és únicament el catàleg colombià qui manté diferències significatives amb la resta. Entre la resta de catàlegs hi ha força homogeneïtat, tal i com ho evidencien les xifres: Catalunya (58%); Colòmbia (0%); Marroc (46%); Perú (36%); i República Dominicana (46%).

Un altre aspecte que mereix fer un apunt és el de considerar que en els jocs de col·laboració i oposició, la incertesa espacial juga un paper més important que no pas la utilització de material, el qual està present en els diversos catàlegs amb percentatges inferiors.

La comparació de les proporcions amb les quals actuen cadascuna de les variables espacials en els catàlegs també assenyala un percentatge important de diferències significatives, situant-se gairebé en un 40%.

Aquestes diferències es donen només en dues de les variables. En aquella que aplega a les pràctiques lúdiques que es desenvolupen en un *terreny irregular amb delimitació espacial* (E<sub>3</sub>), malgrat les proporcions són diverses, no hi ha diferències significatives.

Com s'ha esmentat en l'apartat dedicat a posar de relleu les divergències, aquestes venen provocades per un major volum de pràctiques en un terreny accidentat per part de la República Dominicana i en menor mesura del Marroc, enfront de la preferència dels jocs catalans i peruans per la delimitació de l'espai, a l'hora de practicar jocs que impliquin la col·laboració i oposició dels jugadors.

#### d) El temps.

El percentatge de diferències significatives és superior al referit a la intervenció del material, però està per sota de l'aconseguit per l'espai. En el cas del temps, el percentatge és d'un 20%. De fet ve provocat perquè als jocs peruans sembla que no els hi agradi posar fi al joc, si més no, no amb la mateixa intensitat que ho fan els catàlegs de Catalunya i de la República Dominicana.<sup>18</sup>

Els percentatges anotats a peu de pàgina permeten constatar que en tres dels cinc catàlegs (Catalunya, Marroc, i Perú) el percentatge d'incertesa temporal és inferior a l'enregistrat en la incertesa espacial, si bé val a dir que sovint la incertesa espacial i temporal actuen plegades.

El percentatge de diferències significatives quan s'atén a les variables temporals, està xifrat en un 25%, per la qual cosa es pot dir també que hi ha un grau de concordança elevat en el comportament dels jocs. La primera de les similituds no deixa marge de dubte. La variable referida a finalitzar el joc motivada *per la fixació d'un límit d'intents* ( $T_4$ ), en cap dels catàlegs obté inscripcions de praxis lúdiques.

Una segona concordança, és que els catàlegs tampoc enregistren jocs en la variable que posa fi al joc mitjançant la *fixació d'un límit temporal* ( $T_3$ ), llevat del Marroc que acull un 14% dels jocs que manifesten incertesa temporal.

En la variable que posa fi al joc per la *realització d'una tasca determinada* ( $T_1$ ), les diferències són més acusades. Sobretot entre el catàleg català i la resta, donat que gairebé tots els seus jocs acaben d'aquesta manera.

---

<sup>18</sup> Els percentatges obtinguts per cada catàleg són els següents: Catalunya (51%); Colòmbia (31%); Marroc (29%); Perú (9%); República Dominicana (54%).

En la variable referida a l'assoliment de punts, la situació es capgira, perquè els jocs catalans, a excepció de la resta de catàlegs, no opten gairebé per aquesta manera d'acabar el joc.

Un cop revisades totes les categories de relació entre els jugadors, arriba el torn de passar a discutir entorn els resultats obtinguts en la comparació dels catàlegs quan entra en joc la utilització de materials.

## **7.7. LES CONCORDANCES EN LA UTILITZACIÓ DE MATERIALS.**

Si es compara el percentatge de diferències significatives obtingut al considerar el material amb els de la resta d'elements, es detecta que és idèntic al temps (40%) i lleugerament inferior a l'espai (50%).

Pel que fa a les variables amb les quals s'ha catalogat la manipulació de materials, les diferències significatives registren un percentatge d'un 24,5%, força més baix que els detectats en altres elements.<sup>19</sup> Això no obstant, quan s'interrelaciona el material amb els altres elements que configuren la lògica interna (jugadors, espai i temps), és l'element que obté majors percentatges de diferències significatives si es compara amb l'obtingut pels altres elements.

Si es tenen en compte els percentatges de jocs amb material que posseeixen cada catàleg, es pot afirmar que com a mínim 1/3 dels jocs es desenvolupen emprant estris que acompanyen a l'acció lúdica dels jugadors, essent el volum màxim lleugerament superior als 2/3 de la totalitat dels jocs.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> En el temps està una mica per damunt del 35%, mentre que per l'espai se situa en un 40%.

<sup>20</sup> Els percentatges ordenats per ordre decreixent són els següents: Catalunya (68%); Marroc (59%); República Dominicana (58%); Perú (42%); i Colòmbia (38%).

Llevat dels catàlegs de Colòmbia i Perú que ho fan amb mesura, en els altres catàlegs és remarcable la coincidència de l'ús de materials com a suport de les manifestacions lúdiques dels jugadors. A Catalunya gairebé 7 de cada 10 jocs es porten a terme amb materials, mentre que a l'altre extrem se situa Colòmbia que ho fa només en 4.

Alguns catàlegs no adscriuen jocs en la variable que afecta a una *utilització combinada de més d'un material d'ús individual i col·lectiu* ( $M_6$ ). En la resta, i malgrat les proporcions no siguin homogènies, si que s'inscriuen jocs. Per tant una de les analogies que convé subratllar és la gran varietat amb la qual s'efectua el maneig d'objectes en els diferents catàlegs.

De manera més precisa val a dir que en tots els catàlegs abunden més els jocs en els quals els seus jugadors empen un únic material que no pas aquells que impliquen la utilització de més d'un material. Només al catàleg del Marroc li succeeix a l'inrevés.

Menys sintonia hi ha en el moment de decidir-se per realitzar una manipulació individual o col·lectiva del material. Els catàlegs de Colòmbia, Perú i República Dominicana es decanten per la manipulació individual, mentre que Catalunya i Marroc s'alineen sota el paraigües del maneig col·lectiu.

Les úniques dues variables on no hi ha diferències significatives entre les proporcions dels catàlegs són d'una banda, aquella que emprava un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ ) i d'altra banda, la que permet una utilització combinada d'un únic material d'ús individual i un únic material d'ús col·lectiu ( $M_3$ ).

#### **a) Els jugadors.**

Les concordances més notòries a nivell general referides a l'ús que fan dels materials els jugadors són les que es relacionen a continuació. En primer lloc, en tots els catàlegs els materials estan íntimament lligats a les pràctiques

sociomotors. L'ús en la pràctica psicomotora va des d'un mínim que ve marcat per la seva inexistència (catàleg de Perú), fins a abastar un màxim de ¼ de les pràctiques amb material (catàleg de Colòmbia).

En segon lloc s'ha de donar notícia que els materials són aclaparadorament força més emprats per jugar contra altres que no pas amb altres, tal i com ho evidencien els següents percentatges: Catalunya (88% i 12%); Colòmbia (82% i 18%); Marroc (71% i 29%); Perú (96% i 4%); i República Dominicana (92,5% i 7,5%).<sup>21</sup>

En tercer lloc precisar que en la totalitat de catàlegs, la categoria de pràctiques sociomotors individuals és on es posa de manifest un major percentatge de jocs on s'utilitzen materials. La segona és ocupada per les manifestacions lúdiques de col·laboració i oposició o bé per les psicomotors. Llevat del catàleg de Colòmbia, per a la resta, els jocs cooperatius són les praxis que empren menys material. En el cas colombià, la darrera posició és ocupada pels jocs de col·laboració i oposició.

De tots els jocs que es practiquen amb material, la categoria psicomotora s'emporta uns percentatges força minsos (Perú 0%, Marroc 2%, Catalunya 6%). Només en els catàlegs de la República Dominicana (18,5%) i Colòmbia (24%) aconseguen un percentatge modest respecte la resta de categories.

No hi ha coincidència entre els catàlegs a l'hora de decidir-se per una de les variants amb les quals ha estat contemplada la pràctica psicomotora. El catàleg que manté un major equilibri és el de jocs dominicans que reparteix per un igual el percentatge de jocs. Catalunya i Marroc és decanten amb rotunditat per la pràctica individual, mentre que Colòmbia ho fa per la pràctica de caràcter comotriu.

---

<sup>21</sup> Els primers es refereixen a jugar sense altres (psicomotors i sociomotors individuals), mentre que els segons eludeixen al joc amb altres (cooperatius i de col·laboració i oposició).



Malgrat els jocs amb material que es desenvolupen sota una estructura sociomotora individual són la categoria que aplega un major percentatge en la integritat dels catàlegs, hi ha una elevada diferència significativa (50%) entre els percentatges atribuïbles a la proporció de cada catàleg.

Aquestes diferències es produeixen perquè tant Catalunya com Perú dediquen una proporció molt acusada de jocs, mentre la resta de catàlegs no ho fan amb tanta intensitat.<sup>22</sup>

En l'estudi del comportament de les variables sociomotors individuals, el percentatge de diferències significatives es redueix per sota d'un 25%.

De manera anàloga els catàlegs atorguen a jugar *tots x tots*, el percentatge més elevat dels practicats amb material. En l'extrem superior se situen Catalunya (72%) i la República Dominicana (65%). En l'inferior Marroc (39,5%).

Un altre aspecte coincident és que els catàlegs atribueixen el major percentatge al fet de realitzar les pràctiques de *manera simultània en el temps i l'espai* i, en segon lloc a aquelles que s'executen de *manera simultània en l'espai i alterna en el temps*, malgrat els percentatges siguin diferents.<sup>23</sup>

Un darrer punt que assenyala la concordança dels catàlegs, és que cap d'ells concentra jocs en les següents variables: en *1 x tots simultània en el temps i alterna en l'espai*; ni en *1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps*, així com tampoc en *tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai*. D'igual manera precisar que no hi ha diferències significatives en la variable

---

<sup>22</sup> Els percentatges per ordre decreixent són els següents: Perú (96%); Catalunya (82%); República Dominicana (74%); Marroc (69%); i Colòmbia (58%).

<sup>23</sup> Pel que fa a la simultaneïtat d'espai i temps, els percentatges enregistrats són: República Dominicana (82,5%); Catalunya (67%); Colòmbia (60%); Perú (56%); i Marroc (52%). En quan a la simultaneïtat d'espai i alternança en el temps, els percentatges recollits són: Marroc (45%); Perú (44%); Colòmbia (40%); Catalunya (33%); i República Dominicana (17,5%).

que contempla jugar *tots x tots de manera simultània en l'espai i alterna en el temps.*

Al atendre a l'estructura cooperativa, l'harmonia entre els catàlegs és el tret dominant. La comparació de catàlegs presenta el percentatge més baix de tots els relacionats amb l'anàlisi del material. El percentatge d'un 10% obeeix a la diferència significativa que mantenen els catàlegs de Catalunya i de Colòmbia, per una acusada desproporció en benefici dels jocs colombians, que com s'ha senyalat en altres ocasions, compta amb un reguitzell de jocs cooperatius força voluminosos.<sup>24</sup>

El dibuix lúdic que hom traça no pot passar per alt que hi ha un acord en els catàlegs que es tradueix en una escassa importància de jocs cooperatius amb material. Només cal fer una repàs als percentatges que hi dedica cada catàleg per refermar aquest argument: Colòmbia (10%); Marroc (4%); República Dominicana (2%); Catalunya (1%); Perú (0%).

En les variables cooperatives tampoc hi ha diferències significatives i l'acord torna a regnar en la comparativa de catàlegs, malgrat Catalunya i la República Dominicana es decantin en exclusiva per utilitzar el material en l'opció que permet que *la totalitat de jugadors realitzin simultàniament o successiva una mateixa acció*, mentre el Marroc s'aboca per emprar el material quan *la totalitat de jugadors col·laboren entre ells en diverses accions diferents*. En el cas de Colòmbia, que posseeix un volum més important de jocs cooperatius, s'ha de realçar que reparteix el maneig de material entre les tres variables que el contempnen.

En les accions que els jugadors han de col·laborar entre ells i oposar-se a l'entesa dels seus opositors, el percentatge de diferència significativa es col·loca en una xifra gens menyspreable. El 40% no obstant s'explica per

---

<sup>24</sup> Insistir un cop més que Colòmbia és l'únic catàleg que aconsegueix situar l'estructura cooperativa en segona posició en quan a nombre de jocs en cadascuna de les quatre categories de relació entre jugadors.

l'actitud que manté el catàleg marroquí amb la resta de catàlegs, els quals no contenen una proporció tant abundant de jocs sociomotors de col·laboració i oposició amb material.

Els catàlegs es mostren coincidents al atorgar a la *simultaneïtat en el temps i l'espai* el major percentatge de jocs amb material. Com es mostra a peu de pàgina, només els jocs dominicans es mostren reticents a seguir el desenvolupament de les praxis lúdiques sota aquests paràmetres espai-temporals, i decantar-se per la simultaneïtat en l'espai i l'alternança en el temps.<sup>25</sup>

De manera anàloga els jocs dels catàlegs rebutgen desenvolupar les pràctiques de manera *simultània en l'espai i alterna en el temps*, i el mateix es podria dir d'aquelles que es realitzen de *manera simultània en l'espai i alterna en el temps*, si no fos perquè si es dona aquesta mena de pràctica entre els jocs que requereixen la participació de *1 equip x 1 equip*.

De fet, es produeix també sintonia entre els catàlegs lúdics al considerar els jocs de *1 equip x 1 equip*, com la tipologia d'interacció que més s'associa a la utilització de materials. En la majoria dels catàlegs acapara els 2/3 dels jocs de col·laboració i oposició que requereixen de material per a la seva posta en escena.<sup>26</sup>

## **b) L'espai.**

Els percentatges de diferències significatives en la comparació de catàlegs és de l'ordre d'un 40%, elevant-se fins a un 47% si s'analitza com afecta en les variables amb les quals es contempla l'element espai.

---

<sup>25</sup> Catalunya (100%); Colòmbia (100%); Perú (100%); Marroc (90%); i República Dominicana (34%).

<sup>26</sup> Perú (100%); Colòmbia (66%); Marroc (66%); Perú (66%); i Catalunya (53%).

Tots els catàlegs coincideixen en què entre un mínim d'una quarta part i un màxim de prop més de la meitat de jocs amb material es caracteritzen per tenir incertesa en l'espai. A l'extrem alt se situen els catàlegs de Catalunya (54%); Marroc (48%) i Perú (46%), mentre que a la franja inferior hi ha el catàleg de la República Dominicana (30%) i, sobretot, el de Colòmbia (21%).

Pel que fa al comportament dels catàlegs enfront les variables espacials es fa difícil trobar un perfil comú. Més aviat s'ha de subratllar l'existència d'un major nombre de diferències que concordances.

Els catàlegs de Marroc i Perú opten més per una incertesa espacial provocada per una pràctica lúdica en un terreny accidentat ( $E_1$ ), mentre els catàlegs de Catalunya, Colòmbia i Marroc es mostren forts a l'hora de preferir desenvolupar-les en un terreny delimitat espacialment mitjançant marques, límits o zones ( $E_2$ ). Això no hi treu que als catàlegs de la República Dominicana i Marroc els hi agradi més els terrenys irregulars amb delimitació espacial ( $E_3$ ).

### **c) El temps.**

El percentatge de diferències significatives entre catàlegs és bastant notori (50%), a l'igual que el de les seves variables (39%). Això ve provocat perquè hi ha catàlegs amb percentatges força elevats d'incertesa temporal, com és el cas de Perú (85%); Catalunya (69%) i República Dominicana (63%), mentre que en altres catàlegs no és tant acusada la incertesa, si bé aquesta també és considerable. Així per exemple, en el catàleg del Marroc la incertesa temporal entre tots els jocs amb material se situa en un 54% i en el de Colòmbia en un 42%.

Les diferències són òbvies, no obstant amb la voluntat de revisar els aspectes en comú, s'ha de donar notícia que en tots els catàlegs els percentatges d'incertesa temporal són superiors als obtinguts per la incertesa

espacial. Per tant es pot afirmar que els jugadors prefereixen posar fi al joc abans que buscar-ne la seva incertesa a través de l'espai.

S'ha referit en altres ocasions que sovint les incerteses espacials i temporals van lligades. S'ha d'afegir però, perquè els percentatges ho indiquen de manera rotunda, que el temps lliga més les accions dels jugadors que no pas ho fa l'espai.

En la variable que posa fi al joc mitjançant l'*execució d'una tasca determinada* ( $T_1$ ), els catàlegs de Marroc i Perú es mostren febles respecte els de Catalunya, Colòmbia i la República Dominicana. Això passa perquè ambdós primers catàlegs es decanten sobretot per finalitzar l'acció lúdica a través de l'*assoliment d'un determinant número de punts* ( $T_2$ ).

Les variables en les quals hi ha una major concordança són, d'una banda, la referida a la *fixació d'un límit temporal* ( $T_3$ ) i, d'altra banda la que especula la fi del joc a través de la *fixació d'un límit d'intents* ( $T_4$ ).

Pel que fa a la primera d'elles, tres catàlegs coincideixen en no inscriure-hi cap mena de praxis lúdica (Colòmbia, Perú i República Dominicana). Els percentatges dedicats pels altres catàlegs, ja sigui el de Marroc (8%) o bé el de Catalunya (2%), no produeixen però diferències significatives.

En quan a la segona, ara són quatre catàlegs que no hi concentren manifestacions lúdiques. Només el catàleg de Perú (5%) es mostra disposat a acabar els jocs amb material d'aquesta manera. Aquesta forma de procedir provoca però només una única diferència significativa respecte el catàleg de Catalunya.

És el torn de passar a ocupar-se d'un nou element configurador de la lògica interna. Aquest no és altre que l'espai.

## 7.8. LES CONCORDANCES EN L'ÚS DE L'ESPAI.

El percentatge de diferències significatives que s'obté al tractar l'ús de l'espai és el més elevat de tots els elements estudiats. Ni quan es comparen els catàlegs respecte els jugadors, el material o el temps, s'assoleix una xifra que en el cas de l'espai cal situar-la en el 50%. De la mateixa manera, el percentatge que té en compte les variables espacials, que és d'un 38,7%, es converteix en el més alt de tots els que guarden relació amb l'anàlisi de les variables.

Per tant, abans de res, reconèixer que s'està davant d'un element que no actua de manera massa homogènia en el conjunt de catàlegs. Tot i així és possible realçar algunes coincidències, sobretot pel que fa a l'actuació respecte algunes de les variables que configuren la manera d'actuar d'alguns elements, tal i com de seguit hom es proposa a desvelar.

En primer lloc, s'ha de ressaltar que l'espai és l'element que tots els catàlegs coincideixen en atorgar un menor nombre de percentatge d'incertesa si es compara amb els obtinguts amb el material o la incertesa temporal. En tot cas, tots els catàlegs contenen més de  $\frac{1}{4}$  de pràctiques lúdiques amb incertesa espacial però inferior a la meitat d'aquestes.<sup>27</sup>

Les diferències però són òbvies. Per exemple val a dir que el catàleg català triplica al colombià en quan a percentatge d'incertesa espacial.

Nogensmenys, prosseguint amb la voluntat de discutir entorn les semblances, indicar que tots els catàlegs col·loquen en primera posició a la variable que permet que els jocs es desenvolupin en un *espai delimitat mitjançant marques, límits o zones* ( $E_2$ ), donat que és la que concentra, amb diferència, uns majors percentatges. En el cas de Colòmbia (81,8%) i de Catalunya (72,4%) aquests són sens dubte força alts, però fins i tot és

---

<sup>27</sup> Els percentatges d'incertesa espacial per ordre decreixent són: Catalunya (47%); Marroc (40,7%); Perú (32,8%); República Dominicana (30,1%); i Colòmbia (11%).

important en el més baix de tots, que no és altre que el catàleg de la República Dominicana (42,9%).

**a) Els jugadors.**

El comportament dels catàlegs que manifesten incertesa espacial en relació a la interacció que efectuen els jugadors, calca algunes de les constants que han estat referides amb anterioritat al repassar les característiques d'aquestes relacions.

En primer lloc els catàlegs situen tot el pes al costat de les pràctiques sociomotores. Només en el catàleg de Catalunya hi ha un 2% dels seus jocs amb incertesa espacial que dormen del costat de les pràctiques psicomotores.

En segon lloc, les pràctiques amb incertesa espacial es desenvolupen preferentment en tots els catàlegs quan els jugadors realitzen la seva acció sense els altres.

En tercer lloc, quan ho fan amb els altres, les pràctiques amb incertesa espacial s'alien amb aquelles que permeten accions de col·laboració i oposició, i gairebé mai al voltant de les que exalcen la cooperació.

Això es tradueix en què tots els catàlegs concentren el major percentatge de jocs amb incertesa espacial primerament en els sociomotors individuals. La segona posició està ocupada pels jocs sociomotors de col·laboració i oposició. Els referits als jocs psicomotors i als sociomotors cooperatius són gairebé nuls.

És hora de detenir-se per discutir els resultats de la comparació dels catàlegs en cadascuna de les quatre categories.

No hi ha jocs psicomotors amb incertesa espacial. Només Catalunya n'adscriu un tímid 2%. Per tant els catàlegs evidencien una anàloga actitud. El

fet que en el joc psicomotor un jugador actuï sol o de manera comotriu, no atribueix a l'espai cap mena de rellevància.

És el cas contrari a allò que succeeix quan es valora el pes de les pràctiques sociomotores individuals. La incertesa espacial queda registrada en tots els catàlegs. La seva mínima presència comprèn 2/3 parts de les pràctiques lúdiques. Les diferències significatives, que queden fixades amb un percentatge del 20%, només es donen entre el catàleg de Colòmbia i els de Catalunya i Marroc, perquè no tenen tants jocs com el primer.<sup>28</sup>

En quan al comportament de les variables en aquesta categoria, el percentatge és encara més baix i s'inscriu en 11,3%, la qual cosa permet albirar noves similituds entre les proporcions lúdiques recollides en els catàlegs.

Si es tenen en compte les tres formes amb les quals s'han agrupat les interaccions dels jugadors, els catàlegs coincideixen en adscriure jocs en totes elles. Els percentatges més grans se les emporten les es desenvolupen en una estructura de *tots x tots*. Entre 2 i 3 praxis lúdiques de cada 5 jocs amb incertesa espacial adscrites als jocs sociomotors individuals pertanyen a aquesta categoria.<sup>29</sup>

On no hi ha un acord unànimе és en la categoria agrupada que ocupa la segona posició en importància percentual. Tots els catàlegs a excepció de Catalunya però li atorguen als jocs d'estructura *1 x 1* aquesta posició.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Els percentatges de major a menor són: Colòmbia (100%); Perú (80%); República Dominicana (78,6%); Catalunya (71,4%); i Marroc (66,6%).

<sup>29</sup> Pel que fa als jocs sota una estructura de *tots x tots*, la distribució percentual és la següent: Perú (62,5%); Colòmbia (54,6%) a l'igual que República Dominicana; Catalunya (45,7%); i finalment Marroc (40,9%).

<sup>30</sup> En l'estructura de *1 x 1*, el percentatge de cada catàleg és: Colòmbia (27,3%); Marroc (27,2%); Perú (25%); República Dominicana (22,7); i Catalunya (12,8%).



Al reflexionar entorn de quina manera es desenvolupen les pràctiques sociomotores individuals que manifesten incertesa en l'espai, s'ha de destacar un altre punt de concordança. Aquelles que s'executen de *manera simultània en el temps i l'espai* arpleguen els percentatges més elevats en tots els catàlegs. El mínim està en un parell de catàlegs pels quals signifiquen més de la meitat d'aquestes. En l'altre extrem hi ha un catàleg que atresora gairebé la seva totalitat.<sup>31</sup>

També s'ha de tenir present que llevat del catàleg de Marroc (4,5%), cap d'ells és capaç d'inscriure pràctiques que comportin incertesa espacial quan es desenvolupen de *manera simultània en el temps i alterna en l'espai*.

Si es revisen cadascuna de les 9 variables que permeten atendre als jocs sociomotors individuals, la discussió permet agrupar-les en tres triades. La primera d'elles serveix per advertir que en la totalitat de catàlegs hi ha variables que no aconsegueixen atrapar cap pràctica lúdica entre les seves xarxes: *1 x tots simultània en el temps i alterna el l'espai*; *1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps*; *tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai*.

La segona triada, que afecta de manera íntegra al conjunt de catàlegs, concentra les variables on no hi ha diferències significatives en les proporcions dels catàlegs: *1 x 1 simultània en el temps i l'espai*; *1 x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai*; *1 x tots simultània en el temps i l'espai*.

La tercera triada de variables són les que coincideixen els catàlegs en marcar diferències significatives entre les proporcions. Així per exemple en la de *1 x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps*, la major proporció de jocs en els catàlegs de Marroc i de Perú són causants de diferències significatives respecte els jocs catalans.

---

<sup>31</sup> Els percentatges que dedica cada catàleg als jocs que es practiquen de manera simultània en el temps i l'espai són: República Dominicana (95,4%); Colòmbia (81,9%); Catalunya (78,5%); Marroc (54,5%) i Perú (50%).

En la de *tots x tots simultània en el temps i l'espai*, són Catalunya i República Dominicana que despunten desproporcionadament respecte el catàleg de Marroc.

I en darrer lloc, en la de *tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps*, la feblesa és la de República Dominicana que no pot fer front a les extenses proporcions del Marroc i del Perú.

Al tractar els jocs amb estructura cooperativa, només la República Dominicana (3,7%) i Catalunya (1%), aconseguen inscriure uns minsos percentatges de jocs amb incertesa espacial. Els catàlegs reafirmen de manera conjunta que a l'acció cooperativa no li agrada emparentar-se amb un espai incert. Aquest argument pren validesa de manera significativa si es considera que ni el catàleg de Colòmbia, que ja és prou sabut que conté un elevat percentatge de jocs cooperatius dintre del seu propi catàleg, aconseguen l'adscripció de cap joc amb incertesa espacial.

En els jocs que estimulen la comunicació i contracomunicació dels jugadors, les diferències significatives entre les proporcions dels catàlegs no és massa important (10%). Aquesta es dona entre els catàlegs que se situen en els marges que estableixen els percentatges. D'una banda, el catàleg del Marroc (33,3%) conté el major volum de jocs de col·laboració i oposició amb incertesa espacial. D'altra banda, el catàleg de Colòmbia no arriba a anotar-hi cap manifestació lúdica. Entre la resta de catàlegs les desproporcions no són significatives. Els percentatges de la resta de catàlegs són els que s'anuncien tot seguit: Catalunya (25,5%); Perú (20%), i República Dominicana (17,7%).

Si hom eludeix a l'actitud que mantenen els catàlegs respecte a les variables amb les quals s'arbitren les relacions de col·laboració i oposició, el percentatge de diferències significatives és encara més baix (2,4%) i, per tant, per contra, les similituds força abundants.

Només hi ha dos catàlegs que distribueixen pràctiques en les quatre categories establertes. Catalunya i Marroc disposen de jocs amb estructura de

*1 equip x 1; 1 equip x 1 equip; 1 equip x més d'un equip; i 1 equip x tots.* A l'altre extrem situar, com suara s'ha esmentat, el cas del catàleg colombià que no disposa de cap joc amb incertesa espacial que s'inscriu entre els jocs de col·laboració i oposició.

Al marge dels jocs colombians però, la única categoria en la qual la resta de catàlegs coincideixen en anotar-hi els seus respectius majors percentatges són les praxis fonamentades en una relació de *1 equip x 1 equip*.<sup>32</sup>

En quan a les referències espacials i temporals que dibuixen de quina manera són desenvolupades les manifestacions lúdiques, els catàlegs convergeixen en no inscriure cap dels seus jocs als que es portarien a terme de manera *simultània en el temps i alterna en l'espai*. Els catàlegs no dubten en confluïr entorn aquelles accions lúdiques que són practicades de *manera simultània en el temps i l'espai*.

És lògic pensar que la variable que conjuga alhora ambdues possibilitats concentra amb escreix els majors percentatges, no produint-se cap diferència significativa entre les proporcions dels catàlegs.

A part d'aquesta variable, n'hi ha tres més en les quals tampoc s'hi produeixen diferències significatives: *1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai; 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai; 1 equip x tots simultània en el temps i l'espai*. En les tres hi ha simultaneïtat de temps i espai.

Els catàlegs també mostren el seu acord en no matricular cap joc en 7 de les 12 possibles variables. Aquestes són: *1 equip x 1 simultània en el temps i alterna en l'espai; 1 equip x 1 simultània en l'espai i alterna en el temps; 1 equip x 1 equip simultània en el temps i alterna en l'espai; 1 equip x més d'un equip simultània en el temps i alterna en l'espai; 1 equip x més d'un equip simultània en l'espai i alterna en el temps*.

---

<sup>32</sup> Els percentatges que obtenen cada catàleg són: República Dominicana (100%); Perú (100%); Marroc (81,8%) i Catalunya (64%).

Concloure la discussió centrada en els jocs que exalcen la comunicació i contracomunicació dels jugadors, remarcant que l'única diferència significativa es produeix en els jocs practicats entre *1 equip x 1 equip de manera simultània i alterna en el temps*.

**b) El material.**

Força baix és el percentatge de diferències significatives de les manifestacions lúdiques que presenten incertesa espacial i que utilitzen alguna material. Aquest se situa en un 10% i afecta únicament a dos dels catàlegs, que són els que situen a l'extrem superior i inferior dels percentatges que tot seguit es relacionen: Catalunya (78,5%); Colòmbia (73%); Marroc (69,7%); Perú (60%) i República Dominicana (57,1%).

Els percentatges permeten apuntar que els jocs que presenten incertesa espacial els hi agrada recolzar-se amb la utilització del material, si més no els catàlegs conflueixen a l'hora d'emprar estris pel joc en gairebé 3-4 de cada 5 jocs amb incertesa espacial.

En quan a decantar-se per emprar un únic material o més d'un, els catàlegs presenten diversitat d'opcions. En primer lloc, destacar que Perú reparteix de manera equitativa els percentatges entre ambdues opcions. Els catàlegs de Catalunya, Marroc i República Dominicana s'inclinen a favor d'emprar més d'un material, mentre que Colòmbia mostra la seva preferència per l'ús d'un únic material.

Davant del dilema d'utilitzar el material individualment o de manera col·lectiva, els catàlegs de Marroc, Perú i República Dominicana s'inclinen pel primer, mentre que Catalunya i Marroc ho fan pel segon, quan hom està davant un joc amb incertesa espacial.

Aquesta diferència en l'elecció de les variables és la causa d'algunes diferències significatives entre catàlegs. Malgrat tot, aquestes augmenten

escassament (14,6%). Així de les 6 variables, en 3 d'elles no hi ha diferències significatives ( $M_2$ ;  $M_3$ ; i  $M_6$ ), sí en las restants.

**c) El temps.**

Quan s'entra a discutir com afecta de manera conjunta als catàlegs els jocs que manifesten incertesa espacial i temporal alhora, val a dir a priori que el percentatge de diferències significatives continua senyalant un marge força baix (20%).

Aquestes diferències significatives venen marcades pels catàlegs que se situen a la franja superior i inferior en quan a percentatges de jocs amb incertesa temporal presents en els seus catàlegs, entre el conjunt de manifestacions lúdiques practicades sota incertesa espacial. D'una banda, els catàlegs de Colòmbia (91%) i de Catalunya (78,5%) evidencien amb claredat la sintonia entre espai i temps com elements que els hi agrada intervenir plegats. D'altra banda, el catàleg de Marroc (48,5%), posa de manifest que pràcticament la meitat dels jocs compleixen aquesta asseveració. Els catàlegs de Perú (75%) i la República Dominicana (71,5%) permeten sostenir el argument en favor de l'actuació conjunta d'aquest binomi.

Les diferències significatives augmenten al atendre a les variants que fixen la incertesa temporal (29%).

La primera de les variables és l'única de les quatre que tots els catàlegs hi matriculen jocs. Les desproporcions es lliuren entre els catàlegs de Colòmbia i Catalunya d'una banda, que concentren un 100% i un 92,2% respectivament dels seus jocs, mentre que a l'altra banda, el Marroc, només hi atesora un 50% de les pràctiques. Al marge d'aquest apunt, posar de manifest que finalitzar un joc pel fet de realitzar una tasca determinada, és la característica comuna que permet traçar el perfil de la lúdica dels catàlegs. També els catàlegs de Perú (60%) i la República Dominicana (80%) militen entre les files de seguidors d'aquesta tendència.

Això no obstant, indicar que els catàlegs de Marroc i Perú els hi agrada també força, si més no mantenint diferències significatives amb els catàlegs de Catalunya i Colòmbia, acabar la praxis mitjançant l'assoliment d'un determinat número de punts ( $T_2$ ).

Per últim ressaltar que on sembla que també hi ha sincronia, és en el fet de no inscriure jocs en les variables que permeten posar punt final a la partida a través de la fixació d'un límit temporal ( $T_3$ ) o bé d'un límit determinat d'intents ( $T_4$ ).<sup>33</sup>

Després d'haver discutit al voltant de la comparació dels catàlegs a partir d'analitzar el paper que hi juguen els jugadors, el material i l'espai, arriba el moment d'escodrinyar que succeeix amb l'element temps.

## **7.9. LES CONCORDANCES EN EL MANEIG DEL TEMPS.**

En quan al percentatge global de diferències significatives, el temps coincideix amb l'assolit pel material, que recordem està deu punts per sota al suara esmentat de l'espai, és a dir, se situa en un 40%.

Al repassar els percentatges que s'obtenen al relacionar el temps amb els jugadors, el material i l'espai, val a dir que l'espai i el temps s'assemblen com dues gotes d'aigua, repetint-se uns mateixos percentatges.

Aquest fet, permet realimentar l'argument esgrimit amb anterioritat respecte que les pràctiques lúdiques sovint actuen de manera similar pel que fa a l'espai i el temps.

Ara bé, si es tracta d'actuar en un dels dos elements per separat, els percentatges d'incertesa temporal són, excepció del catàleg del Marroc, més

---

<sup>33</sup> En la  $T_3$  només Marroc es desmarca al inscriure un 6,5% dels jocs amb incertesa temporal, i en la  $T_4$  aquest paper el juga la República Dominicana al anotar-hi un 5%.

elevats que els referits a l'espai. O sigui que abans s'opta per la incertesa temporal que l'espacial.<sup>34</sup>

Els catàlegs coincideixen en tenir entre  $\frac{1}{4}$  i més de la meitat de jocs que es desenvolupen sota alguna mena d'incertesa temporal.

Quan entren a col·lació les variables temporals, el percentatge de diferències significatives ronda per damunt del 35%, però segueix posant de relleu les característiques que anteriorment han estat anunciades al esmentar la incertesa temporal.

En primer lloc, constatar que només hi ha dues variables que són capaces d'atreure les praxis lúdiques. Amb escreix la que s'emporta la major avantatge és la que posa fi al joc per la realització d'una tasca determinada ( $T_1$ ). Aquesta és la manera que trien els jugadors de tots els catàlegs per acabar una manifestació lúdica, quan aquests volen que el temps doni al·licient al joc.<sup>35</sup>

L'altre variable escollida en segona posició és aquella en la qual els jugadors per tal de guanyar tracten d'assolir el major número de punts ( $T_2$ ).

En segon lloc, donar notícia també que tant en la variable que posa fi al joc a través d'un límit temporal ( $T_3$ ), o mitjançant un límit d'intents ( $T_4$ ), només hi ha un màxim de dos catàlegs que aconseguen matricular-hi jocs. Es tracta de Catalunya i Marroc per a la primera i dels catàlegs de Perú i la República Dominicana per al segon.

---

<sup>34</sup> Els percentatges d'incertesa temporal ordenats de major a menor són: Catalunya (58,1%); República Dominicana (47,3%); Perú (44,2%); Marroc (37%); i Colòmbia (24,7%).

<sup>35</sup> En quan al percentatge dedicat a la variable  $T_1$ , els catàlegs queden ordenats de la següent manera: Catalunya (92%); Colòmbia (92%); República Dominicana (77,3%); Perú (63%); i Marroc (40%).

**a) Els jugadors.**

A l'igual que ha passat al tractar l'espai, el temps concentra les seves pràctiques sobretot en dues de les quatre categories de les relacions entre jugadors. Per un costat, la més seleccionada i que afecta als jocs sociomotors de col·laboració i oposició. Per l'altre, aquella que involucra als jocs sociomotors individuals.

Dels jocs psicomotors individuals poca cosa a mencionar. No hi ha diferències significatives i alhora hi ha tres catàlegs que no concentren ni una pràctica (Colòmbia, Marroc i Perú). En els altres dos catàlegs però, el percentatge és molt minso: Catalunya (5%) i la República Dominicana (2,3%).

Els jocs sociomotors individuals aclaparen un alt percentatge de jocs amb incertesa temporal. Sembla que l'enfrontament amb els altres va lligat a demostrar que també es domina la incertesa causada pel temps. Tots els catàlegs no dubten en dedicar a aquesta categoria més de les  $\frac{3}{4}$  de les seves pràctiques.<sup>36</sup>

Les diferències significatives es produeixen perquè en el catàleg de Perú gairebé totes les praxis lúdiques amb incertesa temporal s'inscriuen en aquesta categoria, i aquesta elevada proporció és motiu de discrepància amb els catàlegs que hi dediquen uns percentatges no tant acusats: Marroc i Catalunya.

Val la pena esmentar que els catàlegs de manera íntegra inscriuen pràctiques en les tres possibles interaccions formulades: *1 x 1*; *1 x tots*; *tots x tots*. Nogensmenys tornen a coincidir en atorgar a l'estructura de *tots x tots* el major percentatge dels seus catàlegs,<sup>37</sup> mentre que ja no hi ha concòrdia al establir el segon lloc. Per un costat, Catalunya, Colòmbia i Marroc s'inclinen

---

<sup>36</sup> Els percentatges resultants són: Perú (96,3%); República Dominicana (84,1%); Colòmbia (84%); Catalunya (77%) i Marroc (76,6%).

<sup>37</sup> Els percentatges són una mica dispars. De major a menor figuren: Catalunya (79,8%); República Dominicana (65%); Perú (61,4%); Colòmbia (57,1%) i Marroc (39,1%).



pels jocs sota la fórmula de *1 x tots*. Per l'altre costat, Perú i la República Dominicana davant la incertesa temporal es decanten pels jocs de *1 x 1*.

Quelcom similar succeeix al analitzar quina tipologia d'espai i de temps seleccionen els jugadors per portar a terme els seus desafiaments lúdics quan aquests estan desenvolupant-se sota la incertesa temporal. La categoria que ocupa de bon tros la primera posició en tots els catàlegs és el de la *simultaneïtat en el temps i l'espai*. Els percentatges dels catàlegs així ho indiquen.<sup>38</sup>

També però, tots els catàlegs inscriuen jocs en la categoria que significa la *simultaneïtat de l'espai i l'alternança del temps*. De fet aquesta categoria és escollida com segona opció pel conjunt de catàlegs.

Allò que resulta una altra coincidència és que els catàlegs no matriculen jocs en la categoria que significa la *simultaneïtat del temps i l'alternança de l'espai*, llevat del Marroc que hi concentra un esquit percentatge (4,3%).

Si anem a pams amb cadascuna de les variables, en primer lloc recordar que el percentatge de diferència significativa se situa en un 26,4%, per la qual cosa les semblances entre els catàlegs són patents.

La incertesa temporal obté el major percentatge en els jocs que signifiquen una estructura de *tots x tots de manera simultània en el temps i l'espai*. Això és cert per a tots els catàlegs a excepció del catàleg marroquí que escull les praxis de *1 x tots de manera simultània en el temps i l'espai*.

De manera íntegra els catàlegs no matriculen manifestacions lúdiques en tres de les 9 variables formulades: *1 x tots simultània en el temps i alterna*

---

<sup>38</sup> La simultaneïtat del temps i l'espai esgarrapa un important percentatge en tots els catàlegs de jocs: República Dominicana (81,1%); Colòmbia (70,7%); Catalunya (65%); Perú (53,7%); i Marroc (52,1%).

*en l'espai; 1 x tots simultània en l'espai i alterna en el temps; tots x tots simultània en el temps i alterna en l'espai.*

Resulta interessant destacar que en la resta de variables es detecten diferències significatives llevat de la que permet jugar *tots x tots simultània en l'espai i alterna en el temps*.

Al iniciar la discussió entorn els jugadors s'havia esmentat que els catàlegs no han aconseguit inscriure pràctiques cooperatives, les quals semblen renyides amb la incertesa temporal.

En quan als jocs de col·laboració i oposició només hi ha una diferència significativa d'un 10%, que afecta als catàlegs que se situen als extrems de la següent relació percentual, la qual evidencia al mateix temps, que els catàlegs despleguen en segon terme la incertesa temporal en aquesta categoria: Marroc (23,3%); Catalunya (18%); Colòmbia (16%); República Dominicana (13,6%); i Perú (3,7%).

Les variables que perfilen les accions de comunicació i contracomunicació dels jugadors, tampoc presenten un percentatge de diferències significatives massa important ja que és d'un 7,4%. Hi ha doncs força concordança tal i com de seguit es desgranen.

En l'única de les categories que tots els catàlegs coincideixen en matricular-hi jocs és la de *1 equip x 1 equip*. La incertesa temporal s'insereix en un mínim d'un 50% de les pràctiques sociomotores de col·laboració i oposició, si bé en un parell de catàlegs assoleix el percentatge màxim, tal i com es desvela a continuació: República Dominicana (100%); Perú (100%); Marroc (85,7%); Catalunya (72,7%); i Colòmbia (50%).

Pel que fa a l'ús que fan de l'espai i del temps els jugadors quan realitzen pràctiques lúdiques de col·laboració i oposició marcades per la incertesa temporal, els màxims percentatges tornen un cop més a condensar-se en la fórmula que permet jugar de manera *simultània en el temps i l'espai*:

Colòmbia (100%); Perú (100%); Catalunya (95,3%); Perú (85,7%); i la República Dominicana (50%).

Els catàlegs s'agermanen sense dissidències i no reuneixen cap manifestació lúdica que signifiqui jugar de manera *simultània en el temps i alterna en l'espai*.

Val a dir que de les 12 variables, n'hi ha 7 en les quals cap catàleg no aconsegueix la inscripció de cap joc i en 1 d'elles només la complementa un dels cinc catàlegs. A més a més, d'un banda, en dues de les variables, els catàlegs posen de manifest diferències significatives: *1 equip x 1 simultània en el temps i l'espai*; *1 equip x 1equip simultània en l'espai i alterna en l'espai*. D'altra banda, en canvi, els catàlegs no presenten diferències significatives en altres dues de les variables: *1 equip x 1 equip simultània en el temps i l'espai*, que és precís subratllar alhora que és la que aplega els majors percentatges de tots els catàlegs,<sup>39</sup> i *1 equip x més d'un equip simultània en el temps i l'espai*.

## **b) El material.**

Els catàlegs mostren la seva harmonia pel fet de dedicar una proporció força elevada, entre 3-4 de cada 5 jocs, a les manifestacions lúdiques que presenten incertesa temporal mentre els jugadors manipulen material. Només es produeix una diferència significativa (10%) entre els catàlegs situats als extrems de la propera relació: Marroc (86,6%); Perú (81,5%); Catalunya (80,3%); República Dominicana (77,3%); i Colòmbia (64%).

Els elevats percentatges permeten apuntar que sovint la incertesa temporal ve associada a la manipulació del material. Per posar fi al joc, sigui quina sigui la fórmula escollida, si be hom ha constatat que sobretot és a través

---

<sup>39</sup> Els percentatges de la variable en la qual arrela amb més força la incertesa temporal són els que s'enumeren a continuació: Perú (100%); Marroc (71,4%); Catalunya (68,2%); Colòmbia (50%) i República Dominicana (50%).

de l'assoliment d'una tasca determinada i, en menor mesura degut a l'obtenció d'un determinat número de punts, el material juga un paper essencial. La seva manipulació fa que sigui possible que el jugador o jugadors més destres aconseguixin batre, amb l'ajut o no d'altres jugadors, als seus oponents.

Si s'agrupen les sis variables en funció de si es manipula un únic material ( $M_1$ ,  $M_2$ , i  $M_3$ ) o més d'un ( $M_4$ ,  $M_5$ ,  $M_6$ ) en jocs amb incertesa temporal, els catàlegs mostren predileccions ambigües. Per un costat, els catàlegs de Catalunya (52,9%); Colòmbia (68,7%) i República Dominicana (53%) es decanten per emprar un únic material de joc. Per l'altre, Marroc (76,9%) i Perú (54,5%), opten per utilitzar-ne més d'un.

De manera similar si novament es concentren les variables en funció de si el material és emprat de manera individual ( $M_1$  i  $M_4$ ) o col·lectiva ( $M_2$  i  $M_5$ ), es repeteix una mateixa situació si bé es bescanvien els catàlegs de posicionament. D'un banda, Catalunya (49,9%), Colòmbia (56,2%) i Marroc (69,2%) elegeixen una manipulació col·lectiva del material. D'altra banda, Perú (68,3%) i la República Dominicana (50%), escullen el maneig individual.

Aquest comportament divers es verifica a l'hora de determinar quin és el percentatge més elevat que cada catàleg dedica a una de les seves variables. Els resultats mostren un ventall divers d'opcions: Catalunya (32,6%) i Colòmbia (37,5%) s'acullen a la variable que determina la manipulació d'un únic material d'ús col·lectiu ( $M_2$ ); la República Dominicana (26,5%) es decanta pel maneig d'un únic material d'ús individual ( $M_1$ ); Perú (41%) s'acull en canvi a manejar més d'un material d'ús individual ( $M_4$ ); i per últim, Marroc (46,1%) s'inclina per jugar amb més d'un material d'ús col·lectiu ( $M_5$ ).

No obstant aquesta disparitat, si hom es cenyeix als resultats obtinguts en la comparació dels catàlegs pel que fa a cadascuna de les variables, el percentatge de diferències significatives continua essent minso, doncs no arriba al 13%. De fet en tres de les sis variables no hi ha cap mena de diferència significativa ( $M_2$ ,  $M_3$ , i  $M_4$ ).

**c) L'espai.**

Aquest darrer element situa el percentatge de diferències significatives en un 20%. És però quan es dona entrada a les variables espacials quan el percentatge es dispara ultrapassant el 43%. Per tant els catàlegs de jocs quan llurs manifestacions lúdiques presenten incertesa temporal i espacial alhora no tenen un comportament massa diferent, si en canvi si s'atén a la manera com es materialitza aquesta incertesa espacial.

El percentatge de jocs que disposa cada catàleg evidencia que quan hi ha incertesa temporal, l'espai també actua, si ve convé precisar que la interrelació és encara més potent, com s'ha contrastat en l'apartat anterior, quan es produeix en sentit invers, és a dir, quan les manifestacions lúdiques presenten incertesa espacial, sovint també es caracteritzen per la seva incertesa temporal.

En el cas que ens ocupa però, i retornant a l'anàlisi dels percentatges, es pot acomodar una proporció comuna per a tots els catàlegs, donat que tots ells contenen 2-3 jocs amb incertesa espacial de cada 5 jocs en els quals és present la incertesa temporal. Les diferències significatives entre proporcions es donen entre el primer catàleg i els dos darrers de la següent relació: Catalunya (63,1%); Perú (55,5%); Marroc (53,3%); la República Dominicana (45,5%) i Colòmbia (40%).

Respecte a l'actuació de les variables, s'ha de donar notícia que els catàlegs es mostren coincidents en aplegar els majors percentatges en la variable que permet *delimitar l'espai mitjançant marques, límits o zones* ( $E_2$ ). Les diferències però en els percentatges són patents: Colòmbia (90%); Catalunya (76,6%); Marroc (56,2%); la República Dominicana (50%); i Perú (33,3%).<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Aquest darrer catàleg reparteix de manera equitativa els seus jocs en cadascuna de les tres variables.

Fins aquí doncs, les concordances trobades en l'anàlisi dels elements configuradors de la lògica interna del joc, a partir dels resultats de la comparació dels catàlegs.

En el transcurs del debat entorn cadascun dels elements hi ha suficients arguments per sostenir que les similituds abunden. S'erigeix un perfil lúdic comú entre els cinc catàlegs, la qual cosa permet sostenir que es confirma la sospita inicial formulada com hipòtesi. Les manifestacions lúdiques estudiades mostren més punts de convergència entre elles que no pas disparitats.

Al llarg d'aquest capítol s'ha fet palpable que les divergències sovint s'han traduït en uns percentatges de diferències significatives no massa elevats.

Hi ha doncs força sintonia amb la manera de jugar, amb les opcions que trien els jugadors per desenvolupar les seves praxis, o potser sigui a l'inrevés, la naturalesa dels jocs determinen el compliment d'unes actituds bastant homogènies per part dels propis jugadors que no poden escapar a la seva lògica.

Aquesta discussió entorn les convergències lúdiques no es vol tancar sense revisar també, de la mateixa manera que s'ha fet amb les divergències, cadascuna de les 32 categories aplegades sota el paraigües taxonòmic del model COMET, tenint en compte per un costat, quines són les semblances en relació a la categoria d'interrelació entre jugadors<sup>41</sup> i, per l'altre, en relació al total de jocs de cada catàleg.

---

<sup>41</sup> Insistir un cop més com a recordatori que els models COMET 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 i 8 es relacionen amb els jocs psicomotors individuals; els models COMET 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 i 16 estan lligats als jocs sociomotors individuals; els models COMET 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 i 24 resten emparentats als jocs sociomotors cooperatius; i finalment, els models COMET 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 i 32 pertanyen als jocs sociomotors de col·laboració i oposició.

## **7.10. LES CONCORDANCES EN LES 32 CATEGORIES DEL MODEL “COMET”.**

El percentatge de diferències significatives en les categories del model “COMET” en relació a la categoria d’interrelació entre jugadors és força baix (15%), de la mateixa manera que ho són els relatius a cadascuna de les quatre categories en les quals es fonamenta aquesta interacció entre els protagonistes de la manifestació lúdica.

Amb una visió de conjunt, és a dir, considerant tots els elements que interactuen en cada categoria i tenint en compte les variables que les determinen, els percentatges de diferències significatives entre les proporcions que presenten els catàlegs continuen essent de poc relleu, tal i com ja s’havia esmentat en l’apartat relatiu a les diferències: psicomotors (25,7%); sociomotors individuals (8,7%); sociomotors cooperatius (14,8%) i sociomotors de col·laboració i oposició (17,1%).

Per tant, atenent a la xifra percentual, la naturalesa dels cinc catàlegs en cadascuna d’aquestes categories no resulta pas massa diferent, ans al contrari. Si les diferències vinguessin marcades pels tons foscos, pels negres fotogràfics, i les semblances pels tons clars o els blancs fotogràfics, val a dir que la comparativa dels catàlegs es caracteritzaria sobretot per venir banyada per les llums i la claredat.

Resulta prou reveladora la sintonia que manifesten els catàlegs al no inscriure ni una sola praxis lúdica en 8 de les 32 categories. Les categories pertanyen als jocs psicomotors i sobretot als jocs sociomotors cooperatius, que com és sabut són les estructures que menys volum de jocs aconsegueixen atresorar en cadascun dels cinc catàlegs.

Els catàlegs alhora es mostren coincidents en altres 8 categories pel fet que en els resultats de la comparació de catàlegs no s’apunta cap mena de diferència significativa. Aquestes categories poden prendre’s com els

paràmetres que permeten radiografiar el perfil coincident de la lúbrica dels catàlegs.

L'altra perfil, ve traçat per les 16 categories en les quals si hi ha diferències significatives. Aquestes no s'han de perdre de vista perquè revelen on rau la divergència dels catàlegs entre sí.

A aquestes alçades de la discussió potser es fa innecessari aclarir dos aspectes perquè ja està prou explicada la qüestió, per evitar males interpretacions però, tant erroni és considerar que entre les 8 categories tot són coincidències, com pensar que en la manera de jugar que hi ha al darrera de les 16 categories, els comportaments dels catàlegs són completament divergents. En aquest mateix capítol s'ha indicat, amb tots els ets i uts, a quins catàlegs afecten les discrepàncies i, al mateix temps, en quin dels elements i variables prenen forma aquestes discrepàncies.

De nou, quan enlloc de considerar el percentatge de diferències significatives en les categories del model "COMET" en relació a la categoria d'interrelació entre jugadors, es pren respecte el total de jocs de cada catàleg, la xifra percentual que resulta torna a ésser gairebé idèntica. En aquest cas, està fins i tot un punt per sota (14%).

Altra vegada, els percentatges de diferències significatives obtinguts en cadascuna de les categoria respecte el total de jocs de cada catàleg, confirmen allò que ja és sabut, el poc pes de les discrepàncies: psicomotors (17,1%); sociomotors individuals (12,5%); sociomotors cooperatius (18,5%); i sociomotors de col·laboració i oposició (12,8%).

Resulta obvi que continua havent 8 variables en les quals cap catàleg matricula manifestacions lúdiques, però al establir les comparacions respecte el total de jocs de cada catàleg, les categories en les quals no hi ha diferències significatives entre proporcions augmenta. Ara en són 11 i per tant disminueixen les categories en les quals els resultats indiquen que es dona



diferències significatives, les quals queden fixades en 13, que equival a un percentatge del 40%.

En la propera taula s'inscriuen cadascuna de les 32 categories del model "COMET" segons es produeixin o no diferències significatives en la comparació dels catàlegs en relació, d'una banda, a la categoria d'interrelació entre jugadors i, de l'altra banda, al total de jocs de cada catàleg.<sup>42</sup>

TAULA 62.- PRESENCIA I ABSÈNCIA DE DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES EN LES 32 VARIABLES DEL MODEL "COMET".

	PRESENCIA DE DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES		ABSÈNCIA DE DIFERÈNCIES SIGNIFICATIVES	
	Interacció	Total jocs	Interacció	Total jocs
PSICOMOTORS	<b>1,5,6,</b>	<b>5,</b>	<b>2,3,4, 7,8,</b>	<b>1,2,3,4,6,7,8</b>
SOC. INDIVID.	<b>9,11,15,16,</b>	<b>9,11,14,15,</b> <b>16</b>	<b>10,12,13,14,</b>	<b>10,12,13,</b>
SOC. COOPER.	<b>17,19,21,</b>	<b>17,21,</b>	<b>18,20,22,23,24</b>	<b>18,19,20,22,23,</b> <b>24,</b>
SOC. COL-OP	<b>25,26,27,28,</b> <b>29,30</b>	<b>25,27,28,30,</b> <b>32</b>	<b>31,32</b>	<b>26,29,31</b>

Per tant, ja per acabar i abans d'encetar el capítol dedicat a les conclusions, els cinc catàlegs de jocs es mostren coincidents sobretot en els següents aspectes:

<sup>42</sup> Al costat esquerre de la taula es concentren les categories que han mostrat diferències significatives en funció dels dos criteris de relació. Al costat dret de la taula s'apleguen aquelles que no mostren diferències significatives, també en funció dels dos criteris de relació. En negreta apareixen aquelles categories que en ambdues ocasions han sostingut la presència o absència de diferència significativa. Amb un número de mida menor s'inscriuen totes aquelles categories que l'absència de diferències significatives està motivada per la carència de manifestacions lúdiques en els catàlegs.

En els jocs psicomotors es desestimen aquelles pràctiques en les quals la incertesa està centrada únicament en el temps (2) o en l'espai d'execució de la praxis (3), o bé en ambdós elements alhora (4)<sup>43</sup>.

Als jugadors solitaris de cada catàleg, els hi agrada practicar en proporcions similars, aquells jocs que requereixen manipular objectes en un medi inestable (7), i també manejar-los en aquests espais incerts on el temps reguli la pràctica lúdica (8).

Es pot afegir també que els jugadors solitaris de cada catàleg, els hi agrada aquella mena de pràctiques en les quals no hi ha cap tipus d'incertesa (1), així com també gaudeixen portant a terme jocs on la manipulació de l'objecte vagi aparellada a la realització d'accions que estan condicionades per l'element temporal (6).

En la categoria de jocs sociomotors individuals, els participants es mostren coincidents en veure's estimulats per reptar a l'opositor deixant que les accions quedin regulades pel factor temporal (10), per la conjunció dels elements espacial i temporal (12), o bé per l'exclusiva manipulació del material sense presència d'altres elements afegidors d'incertesa (13). Si ha de fer acte de presència un altre element, el temps és l'escollit per regular les pràctiques (14).

Al centrar-se en els jocs cooperatius, les majors coincidències no estan tant en com es porten a terme les accions cooperatives, com a l'hora de decidir la manera de no executar-les. La semblança no està en allò que es fa sinó en els elements que no s'incorporen en cap cas per enriquir aquesta tipologia de pràctiques lúdiques.

Subratllar doncs que els jugadors rebutgen pràctiques en les quals el temps condicioni les accions cooperatives dels jugadors (18), o siguin els

---

<sup>43</sup> Els números que es mostren entre parèntesi fan referència a les categories taxonòmiques del model COMET.

elements temporals i espacials els encarregats d'incorporar ingredients d'incertesa a les praxis (20).

D'igual manera, tampoc són considerades les pràctiques cooperatives que requereixin manipulació de material amb afegiment d'incertesa temporal (22), espacial (23), o espacial i temporal a l'unison (24).

L'única combinació que de manera comuna accepten, és aquella en la qual els jugadors executen la cooperació en un espai incert (19).

Finalment, per tancar aquest capítol dedicat a la discussió dels resultats de la comparació dels catàlegs de jocs, remarcar que en els jocs sociomotors de col·laboració i oposició, els jugadors estan sobretot d'acord en executar accions de comunicació i contracomunicació que impliquin manipular materials en un espai incert (31). Els jugadors d'un equip també es deleixen per fer front als seus opositors condicionats de manera exclusiva per la incertesa temporal (26), la manipulació de materials (29), o bé pel maneig d'objectes en accions acompanyades d'incertesa espacial i temporal (32).

És el torn de passar al proper i últim capítol d'aquesta tesi on quedaran explicitades les conclusions a les quals s'ha arribat en el desenvolupament d'aquesta investigació.

**SEGONA PART APLICACIÓ DE LA PROPOSTA TAXONÒMICA:  
COMPARACIÓ DELS CATALÈGS DE JOCS A PARTIR DE LA  
LÒGICA INTERNA.**

**CAPÍTOL 8  
CONCLUSIONS.**

*“Les formes observables amb què es manifesten [els jocs] en l’actualitat, poden diferir notablement de les que l’arqueologia o la història de l’antiguitat han tret a la llum. No obstant, si atenem al seu fons i, encara més enllà, a la seva estructura interna i a les seves motivacions, no devem sorprendre’ns si ens trobem amb l’absoluta homologia dels comportaments lúdics”.*

*El juego en Grècia (1999) Ramiro Jover<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> JOVER, R.; (1999) *Op. cit.*, pg. 16.

El capítol dedicat a les conclusions aplega tres apartats que no poden ésser descuidats en qualsevol investigació que es preui.

En el primer dels apartats s'efectua una revisió dels objectius explicitats a l'inici de la tesi, per tal de copsar el grau d'assoliment de cadascun d'ells un cop aquest extens estudi arriba gairebé a la seva fi.

Al mateix temps que es revisen els objectius, s'emfatitza en quines són les aportacions originals de la recerca i sobre quina ha estat la contribució de la investigació al coneixement científic, alhora que s'inclouen diverses reflexions que poden constituir un bon punt de partida de futurs estudis.

En el segon dels apartats hom pretén centrar-se de manera més concreta a reflexionar entorn el plantejament de la hipòtesi que ha guiat la investigació.

En el tercer i darrer dels apartats, però no per això menys important, es fa referència a les limitacions de la tesi.

## **8.1. CONCLUSIONS EN RELACIÓ AMB ELS OBJECTIUS ESPECÍFICS DE LA TESI.**

Al llarg d'aquest apartat s'aniran recollint d'un en un els objectius que, recollits en la introducció, han dirigit aquesta investigació. En cadascun d'ells hom es detindrà de manera breu per subratllar diversos aspectes.

Objectiu 1:

**Aprofundir en l'estudi del joc en general, i del joc popular i tradicional de caire motor en particular com a transmissor de les manifestacions socio-culturals dels pobles.**

Després d'una profunda revisió del joc (durant la qual aquest ha estat contemplat des de què es realitzaren les primeres enumeracions de jocs durant el segle XVI, fins a l'aparició de diversos intents d'establir una formulació teòrica entorn la seva naturalesa a inicis del segle XX), s'arriba a la conclusió, fonamentada alhora amb les disquisicions que ha permès contemplar-lo des de set disciplines diferents (psicologia, antropologia, història, sociologia, filosofia, pedagogia, i educació física), que aquest manté tres característiques essencials:

- a) El joc és un fenomen polièdric.

La dificultat en definir l'objecte d'estudi rau en la seva naturalesa basta i complexa. Ha estat un encert acotar l'estudi al joc motor de caràcter tradicional i popular, perquè si allò que es vol és contemplar-lo en tota la seva dimensió, el joc estén diversos paranys que fan impracticable la seva comprensió. No hi ha possibilitats d'aprehendre aquest fenomen amb tota la seva magnitud, o si més no, s'haurà de tenir present que el joc és capaç de manifestar trets en aparença contradictoris, discordants. És en l'ambivalència on s'amaga la seva essència.

- b) En el joc, l'assumpció de la regla per part del jugador hi juga un paper cabdal.

No ha estat aquesta reflexió massa atesa al llarg de l'estudi. No obstant no pot passar-nos per alt que el desenvolupament del joc porta implícit acatar unes normes. És clar que un jugador o jugadors poden mostrar-se rebels a la normativa. Si aquesta s'infringeix el joc no està però en perill. Els tramposos només busquen treure profit de la normativa, en cap cas desobeir-la. Qui no es sotmet als designis de la regla, sucumbeix a ella. És exclòs. Si creixen les mostres d'infidelitat per part de més jugadors, el joc senzillament s'atura, ell mateix s'interromp, i engega els mecanismes que fan inviable la seva pràctica.

c) El joc és creador d'ordre.

Aquesta tercera característica enllaça amb l'anterior. De fet és la que explica el perquè de l'èxit del joc en el sí de cada cultura. Poc a poc, l'ordre, la regla i la disciplina s'infiltra en el joc.

Les primeres manifestacions lúdiques espontànies jugades en solitari donaran peu a instal·lar en el tro al joc reglat. La disciplina s'haurà introduït de manera progressiva i graduada en el joc. Els jugadors restaran amatents als seus desigs. Sense adonar-se, sota una manera molt edulcorada, l'activitat lúdica esdevindrà el laboratori on es conformaran les conductes dels jugadors.

El joc ens farà dúctils, ensinistrats per viure en societat, acceptant les normes que aquesta estableixi. Hi ha altres formes de sotmetre's. El joc té com avantatge que alhora que ens lliga ens fa sentir-nos lliures. Ras i curt, el joc és una eina d'enculturació extraordinària. Sense ell, el procés d'adquisició de valors, normes, usos, costums,... seria força més dur i penós.

Objectiu 2:

**Recercar fonts d'informació de diferent tipologia per conèixer manifestacions lúdiques d'arreu del món.**

Aquest objectiu s'ha complert amb escreix. No hi ha dubte que l'autor ha aconseguit atresorar una valuosa informació, tal i com queda reflectit en la bibliografia que acompanya a aquesta tesi doctoral.

S'arriba a la conclusió que malgrat la tenacitat de l'investigador en la recerca de fonts documentals, aquesta no hagués estat tant fructífera si no hagués comptat amb l'ajut de determinades persones i institucions, tal i com s'evidencia en els agraïments i en l'apartat 5.2. del capítol dedicat a la metodologia.

Destacar aquí de nou, que si ha estat possible accedir a un nombre tant ingent de materials i documents, és únicament perquè la meua tasca com a docent d'ensenyament primari i universitari alhora, m'ho ha permès i facilitat.

Sense la llicència retribuïda atorgada pel Departament d'Ensenyament, que em va permetre durant el curs 2000-01 dedicar-me a la "*Recerca de jocs motors tradicionals de Catalunya i arreu del món*", sota la preuada supervisió del Dr. Pere Lavega de l'INEFC de Lleida, així com sense els dos Ajuts per a Tesis doctorals lliurats per la Divisió V de la Universitat de Barcelona, durant els cursos 2001-02 i 2002-03, que van afavorir l'accés a un nombre significatiu de documents a través sobretot del préstec interbibliotecari, de bon segur que la potència informativa hagués estat molt inferior.

Una altra conclusió que es desprèn, és que cal estendre i prolongar aquest tipus d'ajuts. Sense aquests suports a la recerca, les dificultats que ha de fer front l'investigador entorpeixen i endarrereixen el desenvolupament de les investigacions en curs.

Val a dir que en el nostre cas, un cop determinada la mostra, força de la documentació obtinguda no resultava de vital interès per a la investigació. Això no obstant, semblà escaient procurar aconseguir el major nombre possible de materials, els quals podran emprar-se per encetar noves recerques. No hi ha dubte que la seva lectura reposada ha de permetre aprofundir en la matèria objecte d'estudi.

Objectiu 3:

**Elaborar diversos catàlegs de jocs localitzats a Catalunya, Colòmbia, Marroc, Perú i la República Dominicana, dissenyant una base de dades com a eina operatòria per al seu tractament.**

En el capítol cinquè es recull abastament tot el procediment que ha calgut dissenyar per tal d'elaborar els catàlegs de jocs. Ha estat una dificultat afegida l'haver de confegir l'instrument d'investigació.



Durant el procés d'elaboració de la tesi doctoral s'ha estat atent a les estadístiques relacionades amb la incorporació d'alumnat nouvingut procedent de diversos països. De bon segur que si es reiniciés ara l'estudi, i es mantinguessin els criteris de selecció, l'origen geogràfic de l'alumnat estranger no seria el mateix. Val a dir però, que tampoc diferiria massa.

La procedència del Magreb, que a inicis del curs 1999-00 i 2000-01 era la majoritària en el sistema educatiu de Catalunya, malgrat ha passat a segon lloc en importància, continua essent significativament important, xifrant-se en un 27% en el curs 2003-04.

L'arribada d'infants i joves procedents de països d'Amèrica Central i del Sud que durant els cursos 1999-00 i 2000-01 se situava en un 29%, en el curs 2003-04 ha assolit ja gairebé la meitat del total d'alumnat estranger.

Per tant, s'arriba a la conclusió que hom es troba davant una mostra de catàlegs de jocs que manté la seva vigència i actualitat. Perquè no hi ha tampoc cap dubte que l'escola és més mestissa cada curs. El 60% del nou alumnat a Catalunya són fills d'immigrants. El percentatge d'alumnes estrangers en els centres educatius de primària i secundària no para de créixer. Està a punt de representar el 10% del total dels alumnes.

Si encertada ha estat la selecció dels països, més escaient ha esdevingut l'aprofitament dels recursos que ens brinden les noves tecnologies. La base de dades s'ha convertit en una eina ràpida, àgil i còmode per al tractament de les dades.

En el cas de voler augmentar el nombre de catàlegs i incloure un major nombre de països, no hi hauria cap dificultat. La base de dades permet augmentar el nombre de jocs d'un catàleg determinat, així com augmentar el nombre de catàlegs. S'infereix doncs, que la base de dades elaborada és idònia i pertinent per desenvolupar la tasca de recollida de dades i per escometre el seu posterior processament.

Objectiu 4:

**Efectuar una taxonomia des del paradigma praxiològic que permeti sistematitzar i alhora descriure i analitzar els catàlegs de jocs atenent a la seva lògica interna.**

La revisió del marc conceptual a partir d'una perspectiva taxonòmica ha significat prendre consciència bàsicament de dues qüestions. D'una banda, l'existència d'una enorme disparitat de classificacions. D'altra banda, la manca d'uns criteris taxonòmics unificats en matèria lúdica.

Ambdues qüestions responen al fet que les classificacions sovint han estat elaborades segons la perspectiva de l'objecte d'estudi.

Els estudiosos del joc no s'han mostrat massa interessats per la seva taxonomia. Els criteris s'han fonamentat sobretot en aspectes externs al joc: la morfologia o la seva funcionalitat.

El problema reiteradament detectat és que les classificacions esgrimides no eren categòriques. Només el paradigma praxiològic que fixa l'atenció en l'estructura interna fa front a aquesta dificultat que tota classificació que es preui ha de superar.

La proposta taxonòmica del model "COMET" gairebé amb tota seguretat no esdevindrà una classificació comunament acceptada per la comunitat científica internacional. Nogensmenys, el propi investigador es mostra altament satisfet sobretot per dos motius als quals convé donar notícia.

En primer lloc, la classificació és útil. Ordena en subconjunts sense excloure cap manifestació lúdica, alhora que garanteix que cadascuna de les manifestacions lúdiques pertanyi a una, i només a una, de les categories.

S'ha demostrat en cinc ocasions, una per a cada catàleg, com és possible taxonomitzar un conjunt de jocs i a partir d'aquí aplicar la proposta d'anàlisi.

Aquí rau el segon motiu de satisfacció. S'arriba a la conclusió que el model "COMET" és vàlid per permetre una anàlisi exhaustiva de les categories en una primera fase de concreció, si bé no s'esgoten aquí les seves possibilitats. La interrelació binària dels elements que configuren la classificació, permet a més a més, en una segona fase de concreció, aprofundir en aquesta anàlisi si hom recorre a l'estudi de les seves variables.

Per tant, estem davant una classificació que aconsegueix amb escreix la seva funció. Perquè més enllà de taxonomitzar, en paral·lel s'aconsegueix una descripció quantitativa dels elements i s'obra l'oportunitat d'efectuar una valoració qualitativa a partir de la interpretació dels resultats obtinguts.

Objectiu 5:

**Estudiar les convergències i divergències transculturals dels jocs seleccionats a través de l'anàlisi i discussió dels resultats obtinguts en la comparació dels catàlegs, a partir d'efectuar la seva juxtaposició.**

Aquest objectiu ha estat cobert abastament. No hi ha cap mena de dubte que la proposta taxonòmica permet l'obtenció d'abundants dades relatives a la naturalesa del repertori que té intenció d'analitzar. En el supòsit de voler comparar més d'un conjunt de jocs, com ha estat el cas de la present tesi doctoral, el model COMET, al considerar cadascuna de les categories, així com les seves variables, es caracteritza per adquirir una gran potència d'anàlisi.

La lectura del capítol setè, amb una extensió de més de cent cinquanta pàgines, ha permès constatar com de minuciosa pot esdevenir si es desitja la comparativa. Els resultats han evidenciat que hi ha moltes coincidències en les maneres com operen les estructures internes del joc en cadascun dels cinc catàlegs i que per contra, les divergències entre les proporcions no són significatives en força ocasions.

En l'anàlisi dels elements i la seva interrelació, s'haguessin pogut citar com exemple a jocs de determinats catàlegs, a l'igual que quan s'han establert

les analogies i diferències entre catàlegs. Nogensmenys, s'ha volgut en tot moment evitar referir-se a manifestacions lúdiques concretes, perquè aleshores hagués calgut incloure una descripció detallada dels 546 jocs que componen aquest estudi, la qual cosa dilataria massa aquest estudi, ja de per si força extens.

En aquest apartat de conclusions però, i per il·lustrar fins a quin punt les coincidències entre manifestacions lúdiques hi són presents en els catàlegs de jocs, que res millor que fer una excepció i incloure una breu relació de noms de jocs que es troben inserits, malgrat canviïn les seves denominacions, en tots o gairebé tots els catàlegs.

A ningú li pot passar per alt que arreu es donen jocs de tocar i parar, de persecució, de saltar la corda o de fer punteria per citar-ne només uns quants. Les fórmules electives es repeteixen, així com l'ús de força materials, com poden ésser pedres, pilotes, tabes, monedes, bales, o baldufes.

Hi ha consciència que en cap part de l'estudi s'ha fet ressò, però s'ha optat per establir una anàlisi dels elements que componen les manifestacions lúdiques, més que parlar de les pròpies manifestacions. Que no quedin dubtes però, sobre l'existència de diversos jocs que es troben localitzats en els cinc catàlegs. Així per exemple, el joc de "La xarranca" (Catalunya) és anomenat "La golosa" a Colòmbia, mentre que a Perú es coneix amb el nom de "La rayuela", de la mateixa manera que a República Dominicana li diuen "El trucamelo".

En molts casos es dona una clara sintonia entre els jocs de Catalunya i els de l'àrea d'influència hispanoamericana. El Marroc però també abriga sovint un mateix tipus de pràctica. Així el joc de "Táddaz derhabásh" (Marroc), es coneix a Perú amb el nom de "Takachira o Sua" i també per un altre nom que ens resulta més familiar, "Cachacos y ladrones", que és idèntic al joc de "Lladres i serenos" de Catalunya o bé al de "Polícias y ladrones" de la República Dominicana.

Altres exemples que reafirmen el nivell de concordança, els trobem en el joc de “El gat i la rata” (Catalunya), conegut sota la denominació de “El gato y el ratón” a Colòmbia, Perú i la República Dominicana, i amb el nom de “El gula” a Marroc. No podria faltar en aquestes referències lúdiques, al joc de la “Gallineta cega” o “Puput” a (Catalunya), que en la versió hispanoamericana pren el nom de “La gallina ciega” (Colòmbia, Perú i República Dominicana), mentre que al Marroc s’anomena “Zizúa tadárgas”.

Per tancar aquestes relacions, referir-se al joc de “A la vora de la mar” (Catalunya), conegut a la península ibèrica amb el nom de “Tris-tras” o “La víbora de la mar” i en els països anglosaxons sota la denominació de “London bridge”. A Colòmbia l’anomenen “Martín pescador”. A Perú li diuen “El sol y la luna”, però també hi ha una versió quítxua on el joc se’l coneix com “Arcuy puncuy kicharicuy”. A la República Dominicana, seguint la denominació peninsular, s’ha recollit amb el nom de “A la víbora”. En darrer lloc, a Colòmbia, s’ha localitzat amb el nom de “Mirón, mirón”.

Ara bé, també val a dir que aquest estudi no necessàriament havia de centrar-se en incloure el coneixement de les similituds i les dissemblances. En altres recerques futures també pot resultar interessant centrar-se únicament en un dels dos aspectes de manera exclusiva.

En aquesta tesi doctoral tampoc s’ha entrat en cap moment a esbrinar el per què d’aquestes concordances i disparitats. Òbviament saber-ne els motius ha de resultar molt enriquidor per a la comprensió del joc motor popular i tradicional.

La basta extensió d’aquest estudi desaconsellaven indagar en aquesta línia. En primer lloc ha estat fonamental verificar la validesa del model “COMET”. D’una banda, com a classificador de jocs i, d’altra banda, com a medi a través del qual és factible analitzar el comportament de cadascun dels elements que configuren la lògica interna del joc. No n’hi ha prou és clar, però és un bon inici. Hi haurà noves oportunitats de desplegar altres recerques, ja sigui en la línia apuntada, com en aquelles altres que tot seguit s’anuncien.

Objectiu 6:

**Obrir camins de recerca per a futurs estudis en el quals la proposta taxonòmica pugui veure's enriquida amb nous enfocaments i ésser aplicada a d'altres contextos més amplis.**

Apostar per la lògica interna del joc com a font de coneixement i anàlisi no representa cap mena de novetat. Al llarg d'aquesta tesi doctoral han estat exposades entre d'altres, les aportacions de Parlebas, Etxebeste, Lavega, i Olaso. Els seus estudis han estat un referent, un bon punt de partida.

Seria improcedent pensar que aquest humil estudi ultrapassa les seves contribucions. No es tracta d'això. Aquesta proposta taxonòmica, el model "COMET", està si de cas en una mateixa línia d'investigació.

Potser l'aplicació que se li ha donat al model "COMET", si ens permet afirmar que s'enceten noves vies dins d'aquesta mateixa línia de recerca.

D'una banda, les possibilitats d'anàlisi que desplega són més potents, permeten aprofundir força més i per tant conèixer, amb una major precisió, com són un determinat conjunt de manifestacions lúdiques.

D'altra banda, el fet de no circumscriure els repertoris de jocs a una determinada àrea geogràfica, i aprofundir en cultures lúdiques diverses, ha permès, després de comprovar-ho en l'aplicació, la construcció de la tesi que defensa que el joc popular i tradicional és de caràcter transcultural.

Sembla apropiat ampliar l'estudi a altres cultures lúdiques i introduir un major nombre de catàlegs de jocs, per tal de determinar si el patrimoni lúdic de la humanitat, presenta per damunt de la seva multiculturalitat, una essència transcultural. Saber a què juguem i com hi juguem, és imprescindible per abordar el per què. Avançar-se a conjeturar entorn el perquè pot donar lloc a falses interpretacions.

Un altre element a destacar és que aquest estudi no recorre al passat més que per construir el present, tal i com ha quedat prou explicitat en la introducció que encapçala aquesta tesi doctoral. L'aplicació ha permès radiografiar cadascun dels catàlegs de jocs i allò que és encara més important per a l'educació intercultural, conèixer quines són les convergències i divergències entre les manifestacions lúdiques d'aquests cinc indrets geogràfics.

Cobra urgència transferir els resultats als centres educatius per a que tinguin elements que guiïn llur intervenció en matèria d'educació intercultural. En aquest sentit és d'esperar la col·laboració de l'administració per a que la transferència es produeixi a plena satisfacció dels principals interessats, el professorat i l'alumnat dels centres educatius de primària i secundària.

Mogut per aquest afany de traslladar el coneixement a la realitat actual ha estat el meu interès per participar en la constitució d'un emergent grup de recerca de la UB, que dirigit pel Dr. Miguel Àngel Torralba, cap del Departament de Didàctica de l'Expressió Musical i Corporal, pretén desenvolupar un projecte entorn a "*L'educació física, l'esport i les activitats físiques no lectives, com a mitjà de normalització i d'inclusió als centres educatius de l'alumnat nouvingut i amb risc d'exclusió social*".<sup>2</sup>

Aquest projecte, per un costat, ha de determinar quins són els factors determinants de la pràctica de l'activitat física de l'alumnat nouvingut i amb risc d'exclusió social, a partir de considerar l'oferta, l'accés, els models d'intervenció i la formació dels agents educadors.

Per un altre costat, un cop analitzats aquests factors, el projecte elaborarà propostes d'intervenció afavoridores de la inclusió d'aquest alumnat, tant en les activitats físiques lectives, com en aquelles altres que es desenvolupen fora de l'horari lectiu.

---

<sup>2</sup> Aquest projecte està finançat per la Agència de Gestió d'Ajuts Universitaris i de Recerca (AGUR).

Hi ha prou evidències doncs per considerar que l'estudi no és un punt i final, sinó més aviat aquest pot constituir-se com a base de noves recerques que reafirmen els resultats, que ampliin el gruix a d'altres manifestacions lúdiques i que permetin traspasar el coneixement a la difusió del joc motor tradicional, no tant perquè aquest recuperi la seva popularitat, com pel fet més realista que aquest no perdi vigència entre les generacions del segle XXI.

## **8.2. Reflexions entorn el plantejament de la hipòtesi.**

Com és prou sabut, la tesi doctoral ha vingut encapçalada per la formulació de la següent hipòtesi inicial:

**Les manifestacions lúdiques localitzades en diferents indrets d'arreu del món presenten a nivell de lògica interna més analogies que divergències.**

Després de tot el procés que ha comportat la investigació, s'està en condicions de reafirmar que, sense menysprear les diferències, entre les manifestacions lúdiques motores de caràcter popular i tradicional es dona l'existència d'un isomorfisme lúdic que permet plantejar que al marge de tot arrelament en la cultura dels pobles, sorgeix un camp existencial lúdic anàleg, transversal, que va més enllà de tota cronologia o de tota situació en l'espai.

Si més no, després d'acabar aquests catàlegs de jocs, es desprèn que el flux del joc no posseeix un caràcter multicultural ni intercultural, sinó que fonamentalment és transcultural.

Crida l'atenció la pervivència de la lògica interna lúdica que permet el sosteniment d'un transludisme pel qual un mateix joc és capaç de complir diversitat de funcions i símbols, en variades cultures al llarg del temps i de l'espai geogràfic. Això només és possible per l'adequació constant del joc al



context social en el qual es porta a terme. El joc és mimètic, es camufla entre les necessitats lúdiques per prolongar l'acte lúdic ad infinitum.

Tal i com ho posa en evidència Jover, *“si l'activació lúdica depèn de motivacions idèntiques i la seva forma d'expressió s'ajusta a manifestacions de la cultura subjectiva, podem comprendre que els jocs han estat empíricament comprovats en la seva efectivitat. Així entendrem com els jocs, en la seva gran majoria, han conservat la seva estructura essencial i només s'ha modificat la seva manifestació externa, a vegades ni això, en concordança amb la conjuntura socioeconòmica i cultural de cada moment històric”*.<sup>3</sup>

Per tant, sembla que ha estat un encert enfocar la comparació dels catàlegs des de la perspectiva de lògica interna. De bon segur que pot resultar esclaridor si noves investigacions, en la línia suara esmentada en l'apartat anterior respecte l'objectiu sisè, confirmen els resultats obtinguts en aquesta comparativa de catàlegs de jocs. No obstant, centrar l'atenció en exclusiva en la lògica interna, no passa necessàriament per descuidar la lògica externa, el context sociocultural en el qual es desenvolupen les manifestacions lúdiques.

Hom és conscient que aquest aspecte pot ésser una de les limitacions més rellevants de la present tesi doctoral i sobre ell de manera més concreta es farà referència tot seguit en el proper apartat.

### **8.3. LIMITACIONS DE LA TESI.**

Algunes de les limitacions de la tesi han estat explicitades alhora que es feia menció del grau d'acompliment dels objectius de la tesi.

A ulls de l'autor d'aquesta tesi, la limitació més gran ha estat però, la manca de jugar l'estudi de l'estructura interna amb els contextos socioculturals on han estat localitzades les manifestacions lúdiques. A continuació

---

<sup>3</sup> *Ibidem*, pg. 19.

s'exposen un parell d'arguments que intenten justificar el perquè d'aquesta absència.

El primer ha estat anunciat diverses vegades al llarg d'aquest treball i no val la pena insistir-hi més si no és només per recordar-lo. La lògica interna lúdica "passa per damunt" d'espais i moments de joc. L'interès s'ha decantat en exclusiva per saber com opera la lògica interna.

El segon argument de pes que va fer que es desistís al fet de donar entrada a l'enfocament socio-cultural, és que en la revisió de moltes obres que recullen jocs de diversos indrets, sovint el context on s'acullen les pràctiques és descrit de manera desigual i molt freqüentment amb força superficialitat.

Per regla general els autors que han recaptat informacions relatives a un conjunt significatiu de manifestacions lúdiques, informen de manera molt discontinua d'aspectes que afecten a saber qui el juga, quan el juga o com el juga. Resulta infreqüent informar de la procedència dels materials, així com aportar referències que expliquin determinades accions del joc o del text amb el qual els jugadors acompanyen l'acció.

Per a aquest estudi que ha hagut de recórrer a un minucios examen d'onze fonts de distinta procedència i passar pel sedàs un total de 942 jocs, aquesta escomesa era insalvable. L'empresa hagués resultat un rotund desastre. Hom no tenia molta de la informació necessària per poder interrelacionar el context socio-cultural on es duïen a terme força dels 546 jocs amb els quals s'ha acabat confeccionant els cinc catàlegs.

Només de tant en tant, algun autor menciona, per exemple, el gènere dels jugadors, l'època de l'any en què sovintejava la seva pràctica o els espais més freqüentats per al seu desenvolupament. Sense estar en possessió de documentació que garanteixi la cobertura de la totalitat de les pràctiques lúdiques que volen ésser comparades, qualsevol intent d'endinsar-se seriosament a estudiar el context lúdic i interrelacionar-lo amb les lògiques internes està abocat al fracàs.

Per tant, per acabar aquest capítol dedicat a les conclusions, insistir que aquest estudi pot ésser un bon precedent per a un altre que contempli una ampliació espacial pel que fa a la localització de les pràctiques. D'aquesta manera podrà constatar-se si el grau de concordança entre manifestacions és similar a l'obtingut en aquests cinc catàlegs.

També pot resultar d'especial interès per a l'estudi del joc, acotar temporalment els jocs seleccionats i contrastar-los amb d'altres recollits en períodes històrics diferents, per tal de constatar si s'observen canvis significatius en les estructures lúdiques dominants en cada període històric estudiat.

Per últim, en consonància amb les disquisicions apuntades en aquest apartat, seria molt convenient, seleccionar manifestacions lúdiques que estiguessin molt ben referenciades en quan a context socio-cultural, les quals permetessin procedir a creuar dades i avaluar-ne els resultats.

Sigui com sigui, tots aquests propòsits són figures d'un altre paner. Resta per comentar, des del darrer capítol d'aquest voluminós estudi, que hom només desitja haver despertat en el lector una gran curiositat pel joc, perquè com molt bé deia Schiller, "*quedi ben entès que l'home només juga quan es plenament home, i només és home complet quan juga*",<sup>4</sup> sense perdre de vista però l'asseveració de Gadamer: "*el joc només compleix l'objectiu que li és propi quan el jugador s'abandona del tot al joc*".<sup>5</sup> Per tant,... a jugar!!!

---

<sup>4</sup> SCHILLER, F.; (1990) *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Carta (XV, 9). Barcelona. Antrhopos, pg. 241.

<sup>5</sup> GADAMER, G.H.; (1984) *Verdad y método*. Salamanca. Ed. Sígueme, pg. 144.

## BIBLIOGRAFIA

### A

(s.a.); (1837) *Nueva colección de Juegos de Prendas de penitencias que pueden imponerse a los que pagaron prenda durante los juegos*. Barcelona. Piferrer Impresor.

(s.a); (1989) *Inuit Games*. Rankin Inlet (Northwest Territories) Keewatin Inuit Association, Rankin Inlet (Northwest Territories).

AAHPER; (1976) *Book of worldwide Games and Dances*. Reston. AAHPER.

ABERASTURY, A.; (1979) *El niño y sus juegos*. Buenos Aires. Paidós.

ACEVEDO, P.P.; *Colloquio que se presentó en Sevilla.....* Madrid. Real Academia de la Historia. Ms. 9.2564.

ADAMS, S.; (1979) *Games Children Play Around the World*. Wargrave, Berkshire. John Adams Toys.

ADELL CASTAN, J.A.;(1997) *Los orígenes del deporte en Aragón: Aproximación al retroceso del juego tradicional e inicio y expansión del fenómeno deportivo. Tesis doctoral*. Zaragoza. Universidad de Zaragoza.

ADELL, J.A.; GARCIA, C.; (1998) *Los juegos tradicionales aragoneses, patrimonio etnológico: aplicaciones didácticas*. Zaragoza. Diputación General Aragón. Servicio publicaciones.

AFC; (1924) *"Archivos del folklore cubano".1924-1930, 5 tomos*. La Habana.

AGALLO BARRIOS, A.G.; (2000) *Dinámica de grupos. Más de 100 juegos para practicar en clase.* Guatemala. Piedra Santa.

AGUADO, X.; FERNÁNDEZ ORDOÑEZ, A.; (1992) *Unidades didácticas para Primaria II. Los nuevos juegos de siempre.* Barcelona. INDE.

AGUIRRE BAZTAN, A.; (Ed.) (1995) *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural.* Barcelona. Boixareu Universitaria. Marcombo.

AGUIRRE, R.; (1983) *Deporte rural Vasco.* San Sebastian. Txertoa.

AGUIRRE, R.; (1989) *Juegos y deportes del País Vasco.* San Sebastian. Kriselu.

AINSWORTH, C.H.; (1983) *Games and lore of young Americans.* Buffalo, N.Y. Clyde Press.

AJA, E.; et altres (1999) *La immigració estrangera a Espanya. Els reptes educatius.* Col·lecció d'Estudis Socials de la Fundació "La Caixa", vol. 1. Barcelona. Fundació "La Caixa". [en línia] accessible a [www.estudis.lacaixa.es](http://www.estudis.lacaixa.es) (consultada 28.05.03).

ALCUDIA, R.; (2002) *Atención a la diversidad.* Barcelona. Graó.

ALFONSO X, REY DE CASTILLA; (1987) *Libros de ajedrez, dados y tablas.(2 vol.)* Madrid. Vicent García, D.L.

ALLEMAGNE, H. R. d'; (1903) *Sports et jeux d'adresse.* París. Hachette.

ALLEN, H.B.; (1976) *Juba's folk games: a collection of Afro-American children's games.* Nashville, Tenn. Juba Publications.

ALLUÉ, J.M<sup>a</sup>.; (1999) *100 Juegos para el invierno.* Barcelona. Parramón.

ALLUÉ, J.M.<sup>a</sup>; (1999) *100 Juegos para el otoño*. Barcelona. Parramón.

ALLUÉ, J.M.<sup>a</sup>; (1999) *100 Juegos para el verano*. Barcelona. Parramón.

ALLUÉ, J.M.<sup>a</sup>; (1999) *100 Juegos para la primavera*. Barcelona. Parramón.

ALLUÉ, J.M.<sup>a</sup>; (2003) *Jocs d'arreu del món. 92 jocs per conèixer un món meravellós*. Barcelona. Timun Mas. Grup Editorial CEAC.

ALMONACID, V.; (1989) *El juego en los ciegos y deficientes visuales*. Madrid. ONCE.

ALTOZANO, J.; (1990) "El papel que los juegos tradicionales de los niños tienen en la integración de sus esquemas madurativos básicos" a *VII Congreso Nacional de Educación Física en las EEUU de Formación del Profesorado de EGB*. Santiago de Compostela.

ALTUVE, E.; (1997) *Juego, historia, deporte y sociedad en América Latina*. Maracaibo. Venezuela. Universidad de Zulia. CEELA.

ALUMNES D'EGB DEL C.P. L'URGELL, SANT JOSEP; (1986) *Jocs tradicionals eivissencs*. Eivissa. Institut d'Estudis Eivissencs, D.L. Col·lecció Nit de Sant Joan; 10.

ALVAR, C.; (1988) *Endevinació i jocs: de la literatura a l'antropologia*. Barcelona. Fundació Caixa de Pensions, De set a nou, nº 28.

ÀLVAREZ, E.; (1999) "El juego en el Renacimiento" a GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca. Universidad de Salamanca.

ALZOLA, C.T.; (1961) *Folklore del niño cubano*. Santa Clara. Universidad Central de las Villas.

AMADES, J.; (1950) *Costumari català. El curs de l'any. Vol 1*. Barcelona. Salvat Editores.

AMADES, J.; (1951) *Costumari català. El curs de l'any. Vol. 2*. Barcelona. Salvat Editores.

AMADES, J.; (1952) *Costumari català. El curs de l'any. Vol 3*. Barcelona. Salvat Editores.

AMADES, J.; (1953) *Costumari català. El curs de l'any. Vol. 4*. Barcelona. Salvat Editores.

AMADES, J.; (1956) *Costumari català. El curs de l'any. Vol. 5*. Barcelona. Salvat Editores.

AMADES, J.; [1969] *Folklore de Catalunya. Costums i Creences*. Barcelona. Selecta, 1980.

AMADES, J.; (1984) *Auca dels jocs de la mainada*. Barcelona. Altafulla.

AMADOR RAMIREZ, F.; CASTRO, U.; ALAMO MENDOZA, J.M.; (1996) *Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Fuenteventura (Islas Canarias) 3-6 de diciembre de 1996. Puerto del Rosario: Organización del Primer Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales.

AMADOR, F.; (1994) *Estudio praxiológico de los deportes de lucha. Análisis de la acción de brega en la Lucha Canaria*. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de

Gran Canaria. Dirigida per José Hernández Moreno.

AMOROS, A.; (1993) *Por una educación intercultural: guía para el profesorado*. Madrid. Ministerio de Educación y Ciencia.

AND, M.; (1978) "Some notes on aspects and functions of Turkish folk games" a *Journal-of-American-folklore-92* (363), 1978, pp. 44-64.

ANDRADE, M.J.; (1948) *Folklore de la República Dominicana*. Ciudad Trujillo. Montalvo (Publ. De la Universidad de Santo Domingo, vol. LIV).

ANDRÉS, F., (1987) *Juegos y deportes autóctonos*. Salamanca. Diputación de Salamanca. Col. Páginas de Tradición.

ANDUEZA, J.; (1994) "Estudio de la socialización grupal por medio de los juegos" a *Actas 1º Congreso de Ciencias del Deporte y la Educación Física*. INEFC-Lleida.

ANTON, M.; (1980) *Els jocs de sempre*. Barcelona. Reforma de la Escuela.

APPETON, L.E.; (1910) *A comparative Study of the Play Activities of Adult Savages and Civilized Children*. New York. Arnos Press.

ARAMBURU, J.; (1944) *El folklore de los niños*. Buenos Aires. El Ateneo.

ARANGUREN, L.A.; i altres; (1998) *De la Tolerancia a la Interculturalidad. Un proceso educativo en torno a la diferencia*. Madrid. Anaya.

ARDON MEJIA, M.; (1986) *Folklore lúdico infantil hondureño*. Tegucigalpa. Federación de Desarrollo Juvenil Comunitario.



AREJOLALEIBA, J.; (1996) *Txatxilipurdi: iragana, oraina eta etorkizuna*. Vitoria-Gasteiz. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.

ARIAS, J.; (1952) "Juegos infantiles". Bogotá. *Revista de Folklore*, nº1, pp. 111-127.

ARIÈS, P.H.; (1987) *El niño y la vida familiar en el antiguo Régimen*. Madrid. Taurus.

ARIÈS, P.; MARGOLIN, J.C.; (1982) *Colloque international d'etudes humanistes 23è (1980) Tours (1982). Les jeux à la Renaissance*. Actes du XXIII colloque international d'études humanistes, Tours, juillet 1980. Études réunies par Philippe Aries et Jean-Claude Margolin. Paris. Librairie Philosophique. J. Vrin.

ARJONA I SALES, J.; (1995) *Jocs de pati i de carrer*. Balaguer (Lleida). Consell Comarcal de la Noguera: Ajuntament de Balaguer.

ARMSTRONG, A.; (1964) *Maorí Games and Hakas*. Wellington. A.H. & A. W. Reed.

ARNOLD, A.; (1975) *The world book of children's games*. London. Balding & Maurell Ltd.

ARNOLD, M.; OSORIO, F.; (1998) "Introducción a los conceptos básicos de la Teoría General de Sistemas" a *Cinta de Moebio nº 3*, abril de 1998. Xile. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Chile.

AUFENANGER, H.; (1961) "Children's games and entertainments among the Kumngo tribe in central New Guinea" a SUTTON-SMITH, B.; (ed) (1976) *A Children's game anthology. Studies in folklore and anthropology*. New York. Arno Press.

AULA DE TERCERA EDAD DE CODOS, TOBED, SANTA CRUZ DE GRÍO; (1998) *Raíces de nuestra cultura: recopilación de juegos tradicionales y canciones de corro*.

Codos. Asociación Cultural Grío.

AVEDON, E.; SUTTON-SMITTH, B.; (1971) *The Study of games*. New York. John Wiley & Sons.

AVELINE, C.; (1961) *Le code des jeux*. París. Hachette.

AVILÉS, G.F.; (1906) *Recreaciones infantiles*. París. Mèxic. Librairie de la Vda. de C.Bouret.

AYUNTAMIENTO DE CUENCA; (1985) *Juegos populares de Cuenca*. Cuenca. Ayuntamiento de Cuenca.

## B

BAADER, U.; (1979) *Kinderspiele und Spiellieder*.(2 vols). Tübingen. Untersuchungen des Tübingen Vereinigung für Volkskunde e.V. Scholoss. Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts der Univerität Tübingen; 46. Bd.

BADIA, R.; (2003) "Viaje virtual al mundo de los juegos" a *Revista Tàndem*. Barcelona. Graó, nº 10, pp. 74-82.

BAJTIN, M.; (1971) *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Barcelona. Seix Barral.

BAKTHIN, M.; (1984) *Rabelais and his work*. Indiana. U.P.

BALLY, G.; (1973) *El juego como expresión de libertad*. Mèxic. FCE.

BALV-AN-I, H., (1992) *B-aran j-un loku r-andiy-un. (Baran joon lok randyoon)*. Ahmedabad. H.Balwani.

BANDET, J.; (1982) *El niño y sus juguetes*. Madrid.Narcea.

BANDET, J.; ABBADIE, M.; (1983) *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona. Fontanella.

BANTULÀ, J.; (2002) "Juegos motores multiculturales" a LLEIXÀ, T.; (Coord) (2002) *Multiculturalismo y Educación Física*. Barcelona. Paidotribo.

BANTULÀ, J.; (1992) "El Frente de Juventudes en la doctrinària Educació Física franquista" a *14è Congrés de la International Standing Conference for the History of Education: "Educació, Activitats Físiques i Esport en una perspectiva històrica"*. Barcelona, del 3 al 6 de setembre de 1992. Ed. Jordi Monés i Pere Solà.

BANTULÀ, J.; (1998) *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona. Paidotribo.

BANTULÀ, J.; (2003) "La recuperación de la antesala del juego" a *Revista Tàndem*, nº 10, pp.59-73.

BANTULÀ, J.; BOSOM, N.; CARRANZA, M.; MONÉS, J.; (1997) *Passat i present de l'educació física a Barcelona*. Barcelona. Ajuntament de Barcelona.

BANTULÀ, J.; MORA, J.M.<sup>a</sup>; (1998) *Juegos multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona. Paidotribo.

BANTULÀ, J.; "Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: Serie << Europa- Juegos Infantiles- 1989>>" presentada a *VIII Congrés de la AEISAD 2004. Cultures esportives i valors socials*. Barcelona 21, 22 i 23 d'octubre de 2004. Facultat

de Psicologia, Ciències de l'Educació i l'Esport. Blanquerna. Universitat Ramon Llull (pendent de publicació).

BARBARASH, L.; (1997) *Multicultural games*. Champaign. Human Kinetics.

BARCELÓ; FORTEZA; (1983) *Cançons i jocs populars de Mallorca*. Mallorca. Centre d'Estudis de l'Esplai.

BARGA, T.; (1882-1883) *El folklore andaluz*. Sevilla. Francisco y Álvarez Cía.

BARNDIN, C.; (1986) *Os xogos dos nos rapaces*. Ourense. Caixa Ourense.

BAROJA, V.; (1995) "El baúl del abuelo" a *Aula de innovación educativa*, nº 44, pg. 15-19.

BAROJA, V.; SEBASTIANI, E.; (1997) *Jugar, jugar, jugar. Unidades Didácticas para Secundaria IV*. Barcelona. Inde.

BARREAU, J.J.; JAQUEN, G.; (1998) *Les jeux populaires. Eclipse et renaissance*. Morlaix. Confédération FALSAB.

BARREAU, J.J.; MORNE, J.J.; (1991) *Epistemología y antropología del Deporte*. Madrid. Alianza editorial.

BASTINOS, J.; (1895) *Juegos infantiles. Recreos útiles para la infancia y la juventud*. Barcelona. Librería de Antonio J. Bastinos.

BATALLER, J.; (1979) *Els jocs dels xiquets al País Valencià*. València. ICE- Universitat de València.

BATALLER, J.; (1986) *Jocs populars*. València. Ediciones del Bullent.

BATESON, G.; (1955) "A theory of play and fantasy" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books.

BATESON, G.; (1958) *A theory of play and fantasy*. Nova York. Rondon House.

BAUZER, E.; (1959) *Jogos para recreação*. Rio de Janeiro. Centro de Pesquisas Educacionais.

BAYLE, C.; (1966) "Juegos antiguos en América. Juegos de pelota" a *Citius, Altius, Fortius*. Madrid. INEF Madrid, tomo 8, fasc. 3-4.

BÉART, CH.; (1955) *Jeux et jouets de l'ouest africain*. Dakar. IFAN. 2 vol.

BECQ DE FOUQUIÈRES, L.; (1869) *Les jeux des anciens: leur description, leur origine, leurs rapports avec les religions, l'histoire, les arts et les moeurs*. París. Didier.

BELEZE, G.; (1858) *Jeux des adolescents*. París. Librairie de L. Hachette et Cie.

BELLIN, P.; (1960) *Le Damier d'Abdallah: trésor de jeux d'enfants sahariens*. Privas. Imp. L. Volle.

BELOUSOV, A.F.; (1998) *Russkii shkol'nyi fol'klor: ot "vyzyvaniia Pikovoi damy do semeinykh rasskazov*. Moscou. Nauchno-izdatel'skii tsentr "Ladomir".

BENGOA, J.L.; (1981) *Euskal Jokdak*. Bilbao. Caja de Ahorros Vizcaína. Col. Temas vizcaínos.

BERGER, P.; LUCKMANN, T.; (1968) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Amorrortu.

BERNABÉ, J.; (2001) *El juego tradicional y la oralidad en el primer ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral. Universitat de Múrcia. Director Amando López.

BERRÍOS MAYORGA, M.; (1960) *Juegos nicaragüenses de ayer y de hoy*. León (Nicaragua). Hospicio.

BERTALANFFY VON, L.; (1959) "The Teory of Open Systems in Physics and Biology" *a Science*, 3 ,pp. 23-29.

BERTALANFFY VON, L.; (1976) *Teoría General de los Sistemas*. Mèxic. FCE.

BERTALANFFY VON, L.; (1981) *Tendencias en la Teoría General de Sistemas*. Madrid. Alianza Universidad.

BERTONIO, L.; (1612) *Vocabulario de la Lengua aymara*. Citat a: PAREDES, A.; (1998) *Juegos tradicionales Bolivianos*. La Paz. Editorial Popular.

BESALÚ, X.; i altres; (1998) *La educación intercultural en Europa, un enfoque curricular*. Barcelona. Pomares.

BESALÚ, X.; (2002) *Diversidad cultural y educación*. Madrid. Síntesis.

BEST, E.; (1924) *The Maorí. Vol. II. Memoris of the Polynesian Society*. Wellington. Tombs.

BEST, E.; (1952) *The Maorí as He Was*. Wellington. R.E. Owen, Government Printer.

BETANCOR, M.A.; VILANOU, C.; (1995) "Consideracions històrico-antropològiques sobre l'origen de l'educació física i l'esport: un assaig taxonòmic" a *Apunts: Educació Física i Esports*, (49, pp.8-9).

BETANCOR, M.A.; VILANOU, C.; (1995) *Historia de la educación física y el deporte a través de los textos*. Barcelona. PPU.

BETT, H.; (1968) *The games of children. Their origin and history*. Detroit. Singing Tree Press.

BILBY, J.; (1923) *Among Unknown Eskimo*. Londres. Seeley, Service and Co.

BISHOP, J.C.; CURTIS, M.; (2001) *Play today in the primary school playground: life, learning, and creativity*. Buckingham. Philadelphia. Open University.

BLANCHARD, K.; (1981) *The Mississippi Choctaws at Play: The Serious Side of Leisure*. Urbana. University of Illinois Press.

BLANCHARD, K.; CHESCA, A.; (1986) *Antropología del Deporte*. Barcelona. Bellaterra.

BLANCO WHITE, J.M.; (1822) *Gimnástica del Bello sexo. Ensayo sobre la educación física de las jóvenes*. Londres. Ackermant. (Edició facsímil, Madrid. Espasa Calpe, 1988).

BLANCO, M.; (1992) *El pasabolo-Losa*. Santander. Universidad de Cantabria-Ayuntamiento de Meruelo.

BLANCO, M.; CORTADA, P.J.; GOT, M.; (1985) *La educació física a través del joc*. Palma de Mallorca. Govern Balear, Conselleria d'Educació i Cultura. Direcció

General d'Esports.

BLANCO, T.; (1995) *Para jugar como jugábamos*. Salamanca. Diputación de Salamanca.

BLÁZQUEZ, D., ORTEGA, E.; (1984) *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Madrid. Cincel.

BLÁZQUEZ, D.; ORTEGA, E.; (1985) *La actividad motriz en el niño de 6 a 8 años*. Madrid. Cincel.

BLÁZQUEZ, D.; (1986) *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona. Martínez Roca.

BOAS, F.; [1888] *The Central Eskimo. Sixth Annual Report of the Bureau of American Ethnology (1964)*. Lincoln. University of Nebraska Press.

BOEHME, F.M.; (1897) *Deustches Kinderlied und Kinderspiel*. Leipzig. Breitkopf & Hartel.

BOGGS, R.; (1948) "Folk-lore Classification" a *Folk-lore Americas*, 1948, vol. VIII, n.1-2.

BOGORAS, W.; (1904-1909) *The chukchee. Memoir of the American Museum of Natural History*. Nova York. Vol 7.

BOMBIM FERNANDEZ, L.; BOZAS URRUTIA, R.; (1976) *El gran libro de la pelota: deporte universal*. Madrid. Los autores.

BOMPIANI, E.; (1986) *Yo juego, tu juegas, todos juegan. 270 juegos para todo el*



año. Barcelona. Juventud.

BONHOMME, G.; (Coord). (1989) *Les jeux du patrimoine. Traditions et culture.* París. Ministères de l'Education National, de la Jeunesse et des sports. EPS.

BONHOMME, G.; et altres; (1989) *Actes du Colloque International: La place du jeu dans l'education. Histoire et Pédagogie. Paris-Maison de l'Unesco les 18 et 19 mars 1989.* París. FIDEPS-UNESCO.

BORATAV, P.N.; (1960) "Classification générale des jeux" a *VIè Congrès International des sciences anthropologiques et ethnologiques*, París, 1960, pp. 141-148.

BORJA, M.; (1983) *El juego como actividad educativa. Instruir deleitando.* Barcelona. Promocions i Edicions de la Universitat de Barcelona. (Experiències històriques).

BORJA, M.; (1985) *El joc, eina pedagògica a Catalunya.* Barcelona. La Llar del Llibre. Col. Nadal, 47.

BOTERMANS, J.; (1969) *The World of Games: their origin and history, how to play them, and how to make them.* New York. Facts on File.

BOTERMANS, J.; BURRET, T.; (1989) *El libro de los juegos.* Esplugues de Llobregat. Plaza & Janes.

BOULLOSA, P.G.; (1997) *Cando o rei por aquí pasou: libro do folclore infantil galego.* Vigo. Edicions Xerais de Galicia.

BOULTON, M.; SMITH, P.; (1989) "El juego de lucha y persecución en los niños. Investigación y teoría" a *Infancia y Aprendizaje*, nº 48, pp. 79-92.

BOUZA-BREY, F.; (1963) "Xogos iniciáticos infantiles da Galizia" a *Revista de Etnografía*. Porto. Junta Distrital do Porto, t. I, núm 1.

BOUZA-BREY, F.; (1928) "Juegos y costumbres infantiles del valle de Arán" a *Arxiu de Tradicions populares, fasc. III*. Barcelona.

BRANDETH, G.; (1981) *The world's best indoor games*. New York. Panteon Books.

BRAUN, J.U.; (1984) *Bolos i cultura*. Artes Gráficas RESMA.

BRAVO VILLASANTE, C.; (1983) *China, China, capuchina, en esta mano está la China*. Valladolid. Miñón. Col. Las Campanas, Serie Poesía, 5.

BRAVO VILLASANTE, C.; (1984) *Al corro de la patata. Folklore infantil*. Madrid. Escuela Española. Col. Infantil y Juvenil, 27.

BRAVO VILLASANTE, C.; (1987) *Una, dola, tela, catola: el libro del folklore infantil*. Valladolid. Miñón. Col. La Pompa de jabón.

BRAVO-VILLASANTE, C.; (1996) *Pito, pito, colorito: folklore infantil*. Palma de Mallorca. Olañeta.

BRAVO, R.; (1995) *La educación física en la legislación española 1890-1980*. Màlaga. Ágora Universidad.

BREWSTER, P.G.; [1952] *Children's Games and Rhymes*. New York. Arnos Press, 1976.

BREWSTER, P.G.; (1953) *American Nonsinging Games*. Norman. Univ. of Oklahoma Press.

BREWSTER, P.G.; (1956) "The Importance of the collecting and study of games" a *Eastern Anthropologist* 10 (1).

BREWSTER, P.G.; (1976) *Children's games and rhymes*. New York. Arnos Press.

BRIDGES, E.L.; (1947) *Uttermost part of the Earth*. Nova York. Dutton.

BROWN, M.C.; (1979) *Amen, brother Ben: a Mississippi collections of children's rhymes*. Jakson. University Press of Mississippi.

BRYANT, A.T.; (1970) *The Zulu People, as they were before the ehite man came*. Nova York. Negro University Press.

BUCK, P.; (1949) *The Coming of The Maorí*. Wellington. Whitcombe and Tombs.

BUKURESHTLIEV, M.; (1986) *Bulgarski detski pesenen folklor*. Sofia. Izd-vo "Muzika".

BÜLER, C.; (1946) *Infancia y juventud*. Buenos Aires. Espasa Calpe.

BÜLER, C.; (1985) *Infancia y juventud*. Madrid. Espasa Calpe.

BURKE, P.; (1991) *La cultura popular en la Europa moderna*. Madrid. Alianza Universidad.

BUSQUÉ, M.; PUJOL, M.A.; (1996) *Ximic: Jocs tradicionals*. Berga. Centre d'Estudis Musicals del Berguedà l'Espill SCCL (Amalgama Edicions).

BUYTENDIJK, F.J.J.; (1935) *El juego y su significado. El juego en los hombres y los*

*animales como manifestación de impulsos vitales*. Madrid. Revista de Occidente.

BYLEEVA, L.; GRIGORIEV, V.; (1985) *Les jeux des peuples de l'URSS*. Moscou. Fiskultura i sport.

## C

CABALLE, J.; RUSCADELLA, T.; (1982) *Recull de jocs populars gironins*. Girona. Servei Municipal de Publicacions.

CABRAL, A.; (1991) *Jogos populares portuguesas de jovens e adultos*. Porto. Domingos Barreira.

CABRAL, A.; (1998) *Jogos populares infantis*. Lisboa. Notícias editorial.

CADILLA, M.; (1940) *Juegos y canciones infantiles de Puerto Rico*. San Juan. Casa Baldrich.

CADILLA, M.; (1943) "Más juegos tradicionales de Puerto Rico" a *Anuario de la Sociedad Folklórica de México*. México, III, pp. 67-79.

CAILLOIS, R.; (1958) *Teoría de los juegos*. Barcelona. Seix Barral.

CAILLOIS, R.; (1958) *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. París. Gallimard.

CAILLOIS, R.; (1967) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México.

FCE.

CALINO, C.; (1734) *Lecciones theologico morales sobre el juego*. Madrid. Joan de Zúñiga.

CALVO CALDERON, J.; (1983) *Juegos de chicos en la Grecia antigua*. Tesis doctoral. Barcelona. Universitat Barcelona.

CAMBEIRO, J.; (1998) *El proceso de institucionalización de la Educación Física contemporánea*. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona. Director Conrad Vilanou.

CAMERINO, O.; CASTAÑER, M.; (1984) *Educació física escolar: Jocs i esports populars al Pallars*. Esplugues de Llobregat. Generalitat de Catalunya, INEF Catalunya.

CAÑEQUE, H.; (1991) *Juego y vida. La condición lúdica en el niño y en el adulto*. Buenos Aires. Ateneo.

CAPARRÓS, A.; (1976) *Historia de la psicología*. Barcelona. Círculo Editor Universo.

CARBAJOSA, C.; FERNANDEZ BUSTILLO, E.; (2000) *Manuales de Educación Física en el Franquismo*. Oviedo. Universidad de Oviedo.

CARDINALL, A.W.; (1927) *Ashanti and Beyond*. Londres. Seeley, Service and Co.

CARDINI, F.; (1984) *Días Sagrados. Tradición popular en las culturas Euromediterráneas*. Barcelona. Argos Vergara.

CARDONA, A.; (1995) *Juegos y deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Las Palmas. Cabildo Insular de Gran Canaria.

CARDONA, J.; (Coord) (2000) *Modelos de innovación educativa en la educación física*. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

CARDONA, M.; (1964) "Juegos venezolanos" a *Temas de folklore venezolano*. Caracas. Ministerio de Educación.

CARDONA, M.; (1991) *Algunos juegos de los niños de Venezuela*. Caracas. Monte Avila.

CARDOSO, M.; PINTO, A.; (1912) *Folclore da Figueira da Foz*. Esposende.

CARO, R.; [1627-1634] *Dias geniales o lúdicos*. 2vols. Edició, pròleg i notes de J.P. Etienvre. Madrid. Espasa-Calpe. Clásicos Castellanos, 1978.

CARRANZA, M.; MALAGARRIGA, A.; (1995) "Buscando el juego perdido" a *Aula de innovación educativa*. Barcelona, nº 44, pp. 11-15.

CARRANZA, M.; (1996) *La Educación física en el segundo ciclo de primaria. Guía para el profesorado*. Barcelona. Paidotribo.

CARRANZA, M.; MORA, J.M<sup>a</sup>.; (2003) *Educación física y valores: educando en un mundo complejo*. Barcelona. Graó.

CARRASCO, S.; i altres; (1999) "Multiculturalitat i educació" a *Projecte educatiu de ciutat. Per una ciutat compromesa amb l'educació*. Barcelona. Ajuntament de Barcelona. Vol 2 p.189-215.

CARRITHERS, M.; (1995) *¿Por qué los humanos tenemos culturas?* Madrid. Alianza Editorial.

CARSE, J.P.; (1989) *Juegos finitos e infinitos*. Màlaga. Sirio.

CARTER, J.M.; (1992) *Medieval games: sports and recreations in feudal society*. New York. Greenwood press.

CARVALHO, P.; (1961) *Folklore del Paraguay*. Quito. Editorial Universitaria.

CARVALHO, P.; (1964) *Diccionario del folclore ecuatoriano*. Quito. Editorial Casa de la Cultura Ecuatoriana.

CASAMOR, I.; (1966) "Los juegos populares tradicionales y la Educación Física" a *Actas Congreso Mundial de Educación Física y Deportiva, tomo III*. Madrid.

CASCÓN, P.; MARTÍN, C.; (1995) *La alternativa del juego I: Juegos y dinámicas de la educación para la paz*. Madrid. La Catarata.

CASTELLOTE, R.M.; (1986) *Juegos de los indios norteamericanos*. Madrid. Miraguano.

CASTRO GUIASOLA, F.; (1985) *Canciones y juegos de los niños de Almería*. Almería. Cajal.

CASTRO, J.; (1992) *Els jocs de l'àvia*. Lleida. Ribera & Rius.

CASTRO, U.; (2001) *Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina*. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Director Vicente Navarro.

CAUDET, F.; (1992) *El yo-yo*. Barcelona. Astri.

CAZORLA NUÑEZ, M.J.; (1988) *Juegos infantiles de Vera*. Almería. Editorial Cajal.

CENTRO DE LA CULTURA POPULAR CANARIA (1993) *Juegos deportivos tradicionales*. La Laguna. Centro de la Cultura Popular Canaria.

CENTRO PÚBLICO MUNICIPAL DE EDUCACION DE ADULTOS "EL ARACHE"; (1996) *Recopilación de textos para juegos de tradición oral*. Sevilla. Consejería de Educación y Ciencia, Delegación Provincial de Sevilla, D.L.

CHABREUL, MADAME DE.; (1890) *Jeux et exercices des jeunes filles*. París. Hachette. (Bibliothèque Rose illustrée).

CHALLABI, S.; *Les jeux d'enfants et les chansons en Egipte*. Le Caire.

CHANAN, G.; FRANCIS, H.; (1984) *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. Barcelona. Serbal/Unesco.

CHAQUÈRI, C.; (1992) *Beginning politics in the reproductive cycle of children's tales and games in Iran: an [sic] historical inquiry*. Lewiston, N.Y. Edwin Mellen Press.

CHATEAU, J.; (1946) *L'imaginaire et le réel dans le jeu de l'enfant*. París. Vrin.

CHATEAU, J.; (1958) *L'enfant et le jeu*. París. Scarabée.

CHATEAU, J.; (1973) *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Kapelusz.

CHATEAU, J.; (1974) *Los grandes pedagogos*. Mèxic. FCE.

CHATEAU, J.; et altres; (1979) *Las grandes psicologías modernas*. Barcelona.



Herder.

CHAVARRIA, X.; (1993) *Educación Física Primaria. Del diseño curricular base a las programaciones de las clases.* Barcelona. Paidotribo.

CHAVES, R.; (1968) *El juego en la educación física.* Madrid. Doncel.

CHESKA, A.T.; (1987) *Traditional Games and Dances in West African Nations.* Schorndorf. Hofmann.

CHICK, G.; (1989) "On the categorization of games" a *Play-and-culture.* 2 (4), Nov. 1989, Champaign, pp.283-292.

CHURCHILL, L.P.; (1899) "Sports of the Samoans" a *Outing* 33.

CLAPAREDE, E.; (1991) *L'educació funcional.* Vic. Eumo- Diputació de Barcelona.

COBURN-STAEGER, U.; (1980) *Juego y aprendizaje: teoría y praxis para enseñanza básica y preescolar.* Madrid. Edit. De la Torre. Nuestro Mundo: nº 7. Serie Pedagogia.

COELHO, F.A.; (1883) *Jógos e rimas infantís.* Porto.

COHEN, D.; (1993) *El círculo de la vida. Rituales del álbum de la familia humana.* Barcelona. Serres.

COLE, J.; (1989) *Anna Banana: 101 jump-rope rhymes.* New York. Morrow Junior Books.

COL·LECTIU IOÉ (2002) *Immigració, escola i mercat de treball. Una radiografia actualitzada*. Col·lecció d'Estudis Socials de la Fundació "la Caixa", vol. 11. Barcelona. Fundació "la Caixa", [en línia] accessible a [www.estudis.lacaixa.es](http://www.estudis.lacaixa.es) (consultada 28.05.03).

COLEGIO RURAL AGRUPADO SANTA CRISTINA (LENA); (1989) *Juegos populares*. Lena. Colegio Rural Agrupado Santa Cristina, D.L.

COLUCCIO, F.; (1948) *Folklore de las Américas*. Buenos Aires. Ateneo.

COLUCCIO, F.; (1988) *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*. Argentina. Corregidor.

CONGRÈS NATIONAL DES SOCIÉTÉS SAVANTES (116; 1991; CHAMBÉRY). SECTION D'HISTORIE MÉDIÉVALE ET PHILOGIE; (1993) *Jeux, sports et divertissements au Moyen âge et à l'âge classique: actes du 116e Congrès national des sociétés savantes*. París. Ed. du CTHS.

CONSEJO REGIONAL DE ASTURIAS; (1980) *Juegos infantiles asturianos (recogidos por la tradición popular)* Oviedo. Consejo Regional de Asturias. Consejería de Cultura y Deportes.(Cuadernos de Cultura Popular, I).

CONTRERAS SANZ, F.; (1998) *--ta con pan y aceituna: juegos y otras distracciones infantiles*. Navalmoral de la Mata (Cáceres). Publisher Navalmoral-Divison Editorial.

CONTRERAS, O.; (1998) *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona. Inde.

CONTRERAS, O.; (2002) "Perspectiva intercultural de la Educación Física" a LLEIXÀ, T.; et altres; (2002) *Multiculturalismo y Educación física*. Barcelona. Paidotribo.

CORBET, D.; CHEFFERS, J.; CROWLEY, E.; (2001) *Unique Games and sports around the World. A reference guide.* Westport, Connecticut. London. Greenwood Press.

CORDERO MONROY, N.; PEREZ MAGAZ, J.C.; (1989) *El juego de bolos en Maragatería.* Astorga. Centro de Estudios "Marcelo Macías", D.L.

CORDOVA DE FERNANDEZ, S.; "El folklore del niño cubano" a *Archivos del folclore Cubano. La Habana, t. III, núm. 1.*

CORNEJO DOMÍNGUEZ, C.; (1999) *Historia de la educación física. La educación física en Rousseau.* Madrid. Gymnos.

CORONAS, M.; (1998) *Así nos divertíamos, así jugábamos: recopilación de juegos infantiles de Labuerda.* Labuerda. Asociación Cultural El Gurrión.

CORRAL, M.A.; CORRAL, M.; PORRO, J.; (1984) *Juegos de patio cordobeses de tradición oral.* Córdoba. Diputació Provincial de Córdoba. Servicio de Publicaciones.

CORREDOR-MATEOS, J.; (1981) *La joguina a Catalunya.* Barcelona. Edicions 62. Vida i costums dels catalans.

CORREDOR-MATEOS, J.; (1988) *El juguete en España.* Madrid. Espasa Calpe. Espasa grandes obras.

COSSÍO, M.; (1888) "Contra la introducción de los ejercicios militares y batallones escolares en la escuela" a *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza, nº 272.* Madrid, 15 de juny de 1888.

COSTAFREDA, A.; (1997) *Jocs i entreteniments populars.* Lleida. Pagès Editors.

COSTES, A.; (1995) *Estudi observacional de les tasques semidefinides i de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. Tesi doctoral. Universitat de Barcelona.

COSTES, A.; (1997) *Emborrapà! Jocs de carrer jugats a Amposta*. Amposta. Ajuntament d'Amposta.

COSTES, A.; (1995) *"El joc popular i tradicional al medi rural"*. Seminari de treball a les IV Jornades per a professors de Primària especialistes en educació física. INEFC, Barcelona. Materials no publicats.

COVARRUBIAS, P.de; (1519) *Remedio de Jugadores*. Burgos.

COVARRUBIAS, S.; [1611] *Tesoro de la lengua castellana o española*. Barcelona. Edició de Martí de Riquer. Altafulla, 1993.

COX, H.; (1972) *Las fiestas de locos*. Madrid. Taurus.

CRESPILLO IRAZU, M.; (1990) *Nosotros los vascos. Tomos 9 al 13. Juegos y deportes vascos*. San Sebastián. Lur Argitaletxea, S.A.

CRUCIANI, O.; (1892) *Manuel de jeux scolaire et d'exercices physiques à l'usage des familles et de tous les établissements d'instruction...*París. Picard.

CSETE, B.; (1993) *A jászkiséri gyermek élete a születést " ol a házasságig*. Szolnok. Jász-Nagykun-Szolnok Megyei Múzeumok Igazgatósága.

CULIN, S.; [1895] *Korean Games. With notes on the corresponding games of China and Japan*. New York. Dover Publications, Inc., 1991.

CULIN, S.; [1907] *Games of the north american indians*. New York. Dover Publications, 1975.

CURIEL MECHAN, M.; (1944) "Juegos infantiles de Extremadura" a *RDTP, I*, pp. 162-187.

## D

DARWIN, C.; (1998) *El origen de las especies*. Madrid. Espasa Calpe.

DARWIN, C.; (1999) *Diario del viaje de un naturalista alrededor del mundo*. Madrid. Espasa Calpe.

DAVIDSON, D.S.; (1936) "The Pacific and Circum-Pacific Appearances of the Dart Games" a *Journal of the Polynesian Society* 45 (3 i 4).

DAVIS, M.; (1971) *Introducción a la teoría de juegos*. Madrid. Alianza.

DE CASTRO, A.; (1599) *Libro de los daños que resultan del juego*. Granada.

DE COCK, A.; TEIRLINCK, I.; (1902, 1908) *Kinderspel en Kinderlust in Suid-Nerderland*.(Kon. V1. Acad. Taal & Letterkunde). Gent.Siffer.

DE GENST, H.; (1949) *Histoire de l'éducation physique*. Bruxelles. De Boeck.

DE LUCAS, J.; (2003) *Globalització i identitat. Claus polítiques i jurídiques*. Barcelona. Pòrtic.

DE SANTOS, C.; DELGADO, L.D.; SANZ, I.; (1982) *Folklore segoviano*.(3 vol). Segovia. Obra Cultural de la Caja d Ahorros y Monte de Piedad.

DECKER, W.; (1992) *Sports and games of ancient Egypt*. New Haven and London. Yale University Press.

DECROLY, O., MONCHAMP, E.; (1986) *El juego educativo. Iniciación a la actividad*

*intelectual y motriz*. Madrid. Morata.

DELGADO, F.; (1986) *El juego consciente*. Barcelona. Integral.

DELGADO, F.; (1993) *Sacando jugo al juego*. Barcelona. Integral.

DELGADO, M.; (1998) *Diversitat i integració*. Barcelona. Empúries.

DELGADO, M.A.: (1985) *Notas etnológicas de la comarca de Almadén: juego, apodos y cofradías*. Ciudad Real. Diputación provincial. Biblioteca de autores manchegos, 12.

DELORS, J.; (1996) *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Madrid. UNESCO / Santillana.

DEMBELE, S.; (1989) *Jeux traditionnels*. Bamako. Éd. Jamana.

DEPARTAMENT D'ENSENYAMENT; (1996) *Educació intercultural*. Servei de Difusió i Publicacions del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya.

DEPARTAMENTO DE MEDIO AMBIENTE; PROMOTORA DE ACCION INFANTIL. AYUNTAMIENTO DE ZARAGOZA; (1994) *Juegos en los parques*. Zaragoza. Diputación General Aragón. Servicio Publicaciones.

DEWEY, J.; (1985) *Democràcia i Escola*. Vic. Eumo- Diputació de Barcelona.

DÍAZ BUCERO J.; (1994) *El juego es el juego. El juego en el pensamiento occidental y en el arte del siglo XX*. Tesis doctoral. Granada. Universidad de Granada.

DÍAZ ROIG, M; MIAJA, M.T.; (1982) *Naranja dulce, limón partido. Antología de la lírica infantil mexicana*. México. El Colegio de México.

DÍAZ, J.; (1993) *El currículum de Educación Física en la Reforma Educativa*. Barcelona. Inde.

DÍAZ, J.; DIAZ, J.C.; (1953) "La Taba" a *Folklore y tradición. Antología argentina*. Buenos Aires. Raigal.

DIDEROT, D.; D'ALEMBERT, J.B.; (1751-1780) *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences*.

DIEGO DE CUSCOY, L.; (1943) *Folklore infantil, en la colección Tradiciones Populares, II*. La Laguna de Tenerife. Instituto de Estudios Canarios.

DIEGO CUSCOY, L.; (1950) "El juego de Cho Juan de la Caleta" a *RDTP, VI. Madrid, pp. 41-64*.

DÖBLER, E.; DÖBLER, H.Y.; (1981) *Manual de juegos menores*. Buenos Aires. Stadium.

DOCK, G.; (1889) *Les jeux scolaires. Ecoles, Places de jeux, sports*. Namur. Wesmael-Charlier.

DOMINGO, A.; MARÍ, I.; PORTA, M.; i ROQUE, M.A.; (2000) "Aproximación sociocultural al modelo catalán de interculturalidad" a *Quaderns de la Mediterrània*. Institut Català de la Mediterrània d'estudis i Cooperació, nº 1, pp. 97-101.

D'ORS, E.; [1914] *L'home que treballa i juga*. Vic. Eumo- Diputació de Barcelona, 1988.

DUNLAP, H.L.; (1951) "Games, Sports, Dancing, and Other vigorous activities and their functions in Samoan Culture" a *The Research Quartely* 22 (3).

DUNN, O.; (1978) *Let's Play Asian Children's Games*. MacMillan Southeast Asia. Asian Cultural Centre for UNESCO.

DUPEY, A.M.; (1998) *Los secretos del juguete*. Chile. Instituto Nacional de Antropología.

DURING, B.; (1984) *Des jeux aus sports. Repères et documents en histoire des activité physiques*. París. Vigot.

DURIVIER, A.; JAUFRETT, M.A.; (1807) *La gimástica o Escuela de la juventud. Tratado elemental de Juegos, de ejercicios considerados en razón de su utilidad física y moral*. Madrid. Impr. de Álvarez.

DUVERGER, CH.; (1978) *L'esperit du jeux chez les aztèques*. París. EHECS.

DUVIGNAUD, J.; (1982) *El juego del juego*. Mèxic. FCE.

## E

ECHEVARRÍA, J.; (1980) *Sobre el juego*. Madrid. Taurus.

ECKLEY, G.; (1985) *Children's lore in Finnegans wake*. Syracuse, N.Y. Syracuse University Press.

EDGREEN, H.D.; (1990) *Juegos para alumnos de primaria*. Mèxic. Editorial Pax México.

EDGREN, H.D.; GRUBER, J.J.; (1963) *Teacher's Handbook of Indoor and Outdoor Games*. Englewood Cliffs. Prentice-Hall, Inc. (Consultada la traducció espanyola *Juegos para alumnos de primaria*. Mèxic. Editorial Pax México, 1997 setena edició).

EINON, D.; (1994) *Jugar y aprender*. Barcelona. Ediciones Folio.

EKREM, C.; (1988) *Äjo, äjo fall int i sjö: rim och ramsor fran Svenskfinland*.



Helsingfors. Svenska litteratursällskapet i Finland.

ELIADE, M.; (1985) *El mito del eterno retorno*. Madrid. Alianza Emecé.

ELIADE, M.; (1985) *Mito y realidad*. Barcelona. Labor.

ELIADE, M.; (1989) *Imágenes y símbolos*. Madrid. Taurus.

ELIADE, M.; (1989) *Iniciaciones místicas*. Madrid. Taurus.

ELIADE, M.; (1992) *Diccionario de las religiones*. Barcelona. Paidós.

ELIADE, M.; (1995) *El vuelo mágico*. Madrid. Siruela.

ELIADE, M.; (1997) *Ocultismo, brujería y modas culturales*. Barcelona. Paidós.

ELIADE, M.; (1998) *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona. Paidós Orientalia.

ELIADE, M.; (1999) *Historia de las creencias y las ideas religiosas. (3 vol)*.  
Barcelona. Paidós.

ELIADE, M.; (1999) *La búsqueda. Historia y sentido de las religiones*. Barcelona.  
Kairós.

ELIADE, M.; (2001) *Mitos, sueños y misterios*. Barcelona. Kairós.

ELKONIN, D.; (1980) *Psicología del juego*. Madrid. Pablo del Río.

ELLIS, S.; ROGOFF, B., CORMER, C.C.; (1981) "Age segregation in children's  
social interactions" a *Developmental Psychology*, 17, 399-407.

ELSCHENBROICH, D.; (1979) *El juego de los niños. Estudios sobre la génesis de la  
infancia*. Bilbao. Zero.

EMBER, C.R.; EMBER, M.; (1997) *Antropología cultural*. Madrid. Prentice Hall.

ENDREI, W.; LÁSZLÓ, Z.; (1986) *Társasjáték és szóakozás a régi Európában*. Budapest. Corvina Kiado.

ENDREI, W.; ZONAY, L.; (1988) *Fun and games in old Europe*. Budapest. Corvina Kiado.

EQUIPO MAÍZ; (1994) *Vamos a jugar. Juegos y dinámicas para la educación*. El Salvador.

ERASMO; (1518) *Familiarum colloquiorum*.

ERIKSON, E.H.; (1968) *Infancia y Sociedad*. Buenos Aires. Hormé.

ESCRIBANO, M.L.; FUENTES, T.; GOMEZ, E.; (1994) *Juegos infantiles granadinos de tradición oral*. Granada. Universidad de Granada.

ESSOMBA, M.A.; i altres; (2003) *Construir la escuela intercultural: reflexiones y propuestas para trabajar la diversidad étnica y cultural*. Barcelona. Graó.

ESPINOSA, F.; (1946) *Folklore infantil*. San Salvador.

ESPINOSA, M.A.; (1954) "Folklore infantil de Nuevo Méjico" a *RDTP*, X, Madrid, pp. 499-547.

ETNIKER EUSKALERRIA (1993) *Juegos infantiles en Vasconia. (Atlas Etnográfico de Vasconia. T. 6)* Bilbao. Instituto Labayru y Kastegia.

ETNIKER-BIZKAIA (grupo); ESTEBAN GUERECA, L.A.; (1979) *Juegos y canciones infantiles en Vizcaya*. Bilbao. Caja de Ahorros Vizcaína. Col. Temas Vizcaínos. Serie Roja: Historia y Tradición, nº 55-56.

ETXEESTE, M.J.; (2001) *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. Tesi doctoral. Univesitat París V. Sorbonne. Director Pierre Parlebas.

EVANS, J.; (1990) "The teacher role in playground supervision" a *Play and Culture* (Champaign, Ill.) 3 (3), Aug 1990, pp. 219-234.

EZZEDINE, B.; (1996) "Les jeux populaires des Illes de Kherkhennah (Tunisie): l'exemple d'El Ramla" a PFISTER, G.; (ed.) et al.; *Les jeux du monde entre tradition er modernite. International Society for the History of Phisical Education and Sport. Congress 2nd: 1993: Berlin*. Sankt Augustin, Berlin. Academia Verlag.

## F

FABREGAS, X.; (1987) *El fons ritual de la vida quotidiana*. Barcelona. Edicions 62.

FACTOR, J.; (1988) *Captain Cook chased a Chook: children's folklore in Australia*. Ringwood, Victoria, New York. Penguin Books // Viking Books.

FALKENER, E.; (1961) *Games ancient and oriental and how to play them*. New York. Dover Publications.

FARRER, C.R.; (1977) "Play and inter-ethnic communication" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books, pp. 453- 460.

FERNÁNDEZ DE SOTO, S.; (1988) *Juegos infantiles de Extremadura*. Mérida. Editora Regional de Extremadura.

FERNÁNDEZ LUCAS (1976) *Auto o farsa del Nacimiento de Nuestro Señor Jesucristo*. Madrid. Castalia.

FERNÁNDEZ VILLABRILLE, D.F.; *Juegos y entretenimientos de las niñas*. Madrid. Biblioteca General de Educación. Segunda série, Imp. Del establecimiento de Mallado, S.A.

FERNÁNDEZ VILLABRILLE, D.F.; (1847) *Los juegos de la primera infancia*. Madrid. Biblioteca General de Educación, Primera Série, tomo III, est. tip. de Mallado.

FERNÁNDEZ-MARTORELL, M.; (1989) "El joc com a model de la realitat" a ALVAR, C.; i altres; (1988) *Endevinació i jocs*. Barcelona. Fundació Caixa de Pensions.

FERRER i GUÀRDIA, F.; [1911] *L'Escola Moderna*. Vic. Eumo- Diputació de Barcelona, 1990.

FIGUEROA LORZA, J.; (1976) *Algunos juegos infantiles del Chocó*. Bogotá. Instituto Caro y Cuervo.

FILHO, L.; (1936) *La Escuela Nueva*. Barcelona. Labor.

FINGERMANN, F.; (1970) *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires. El Ateneo.

FIRTH, R.; (1929) *Primitive Economics of the New Zeland Maorí*. Nova York. E.P. Dutton.

FIRTH, R.; (1930) "A dart match in Tikopia" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books, pp. 225-258.

FIRTH, R.; (1973) *Symbols: public and private*. New York. Cornell University Press.

FLECHA, R.; (2002) "Multiculturalismo y educación" a LLEIXÀ, T.; et altres; (2002) *Multiculturalismo y Educación física*. Barcelona. Paidotribo.

FOFIPA; (1976) *Fanabezana ara-batana, araka ny fandahampianarana*. Antananarivo. FOFIPA.

FOSSAS, E.; (2000) "El modelo Cataluña/ España de interculturalidad: aproximación política" a *Quaderns de la Mediterrània*. Institut Català de la Mediterrània d'estudis i Cooperació, nº 1, pp. 89-96.

FRASER, A.S.; (1975) *Dae ye min ' langsyne?: A pot-pourri of games, rhymes, and ploys of Scottish childhood*. London ; Boston. Routledge & Paul.

FRAY VALENTIN DE LA CRUZ; (1993) *Burgos, juegos populares*. Burgos. Caja de Ahorros Municipal. Páginas para nuestro pueblo, 18.

FRAZER, J.; (1890) *La Rama dorada: magia y religión*. Mèxic. FCE, 1965.

FREEMAN, D.; (1983) *Margaret Mead and Samoa: The Making and Unmaking of an Anthropological Myth*. Cambridge, Mass. Harvard University Press.

FREUD, S.; (*Obras completas. Vol. IV, VI, VII.*) Buenos Aires. Amorrortu.

FRIED, M.; (1975) *The Notion of Tribe*. California. Menlo Park.

FRÖBEL, F.; (1913) *La educación del hombre*. Madrid. Daniel Jorro.

FRÖBEL, F.; (1989) *L'educació de l'home i el jardí d'infants*. Vic. Eumo- Diputació de Barcelona.

## G

GADAMER, H.G.; (1984) *Verdad y método*. Salamanca. Sígueme.

GALERA, A.; (1999) *Juego motor y educación física*. Barcelona. CIMS.

GALIANA LLASAT, C.; (1997) *Juguem, jugueu: jocs populars de les terres de l'Ebre per a xiquets*. Tortosa. Mediscrit.

GARADAT, H.; (1999) *Juegos populares del folklore infantil de Palestina*. Hebron. Al-Watan.

GARAIGORDOBIL, M.; (1990) *Juego y desarrollo infantil*. Madrid. Seco Olea.

GARAIGORDOBIL, M.; (1995) *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. Bilbao. Desclée De Brouwer.

GARCÍA, G.; TORRIJOS, E.; (1999) *Juegos Tradicionales Mexicanos*. Mèxic.Selector.

GARCÍA BENÍTEZ, A.; (1990) *Antología de juegos populares de Jaén*. Jaén. Diputación Provincial de Jaén.

GARCÍA BLANCO, S.; (1997) *La educación física entre los mexica*. Gymnos. Madrid.

GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca. Universidad de Salamanca. Servicio de Educación Física y Deportes.

GARCÍA FRAGUAS, J.E.; (1896) *Tratado racional de Gimnástica de los ejercicios y*

*juegos corporales.* Madrid. Vda. De Hernando y Cía. T.III.

GARCÍA GARCÍA, J.L.; (1989) "L'ús de l'espai en els jocs" a: ALVAR, C.; i altres; (1988) *Endevinació i jocs.* Barcelona. Fundació Caixa de Pensions.

GARCÍA LÓPEZ, A.; (1997) *Los juegos: eje organizador de la actividad física en el período evolutivo 6-12 años. Didáctica e investigación en Educación Física Escolar: Proyecto Sócrates.* Almería. Asociación de Profesores de Educación Física de Almería.

GARCÍA RODRÍGUEZ, C.; (1997) *Juegos de la comunidad de Daroca.* Zaragoza. Centro de Estudios Darocenses.

GARCÍA RODRÍGUEZ, C.; (1999) *Juegos de nuestra tierra: una recopilación de juegos tradicionales en la provincia de Guadalajara.* Sigüenza. Librería Rayuela.

GARCÍA RUÍZ, R.; (1938) *Juegos infantiles en la escuela rural.* Mèxic. Ediciones Encuadernables El Nacional.

GARCÍA SERRANO, R.; (1972) *Ocio y deporte en la España de los Austrias.* Cátedras Universitarias de temas deportivo-culturales. Navarra. Universidad de Navarra.

GARCÍA SERRANO, R.; (1973) *Juegos y deportes de los españoles en los siglos XVI y XVII.* Cátedras Universitarias de Tema deportivo- cultural. Navarra. Universidad de Navarra.

GARCÍA SERRANO, R.; (1974) *Juegos y deportes tradicionales en España.* Cátedras Universitarias de tema deportivo-cultural 19: 125-250. Navarra. Universidad de Navarra.

GARCÍA TOTH-BARANY, V.; CHOCHO CABRERA, C.; (1998) *Juegos populares. Recopilación de juegos infantiles de Arguineguín, años 30/40*. Las Palmas de Gran Canaria. Kinacopias.

GARCÍA VALCÁRCEL, R.; ECIJA, A.M.; (1997) *Pase Misí, Pase Misá: canciones y juegos infantiles de Madrid*. Madrid. Ediciones La Librería.

GARCÍA, G.; TORRIJOS, E.; (1998) *A jugar con canicas*. Mèxic. Selector.

GARCÍA-LOMAS, G.A.; (1966) *El lenguaje popular de la Cantabria montañesa: fonética, recopilación de voces, juegos, industrias populares, refranes y modismos*. Santander. Aldus Artes Gráficas.

GARFELLA ESTEBAN, P.R.; (1997) "El Devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad" a *Historia Educación*, 16, 1997, pp. 133-154.

GARMENDIA LARRAÑAGA, J., (1995) *Juegos infantiles*. Vitoria-Gasteiz. Diputación Foral de Álava. Departamento de Cultura. Colección Apuntes, nº 8.

GARRIDO DE BOGGS, E.; [1955] *Folklore infantil de Santo Domingo*. Madrid. Edit de Santo Domingo, 1980.

GARRETA, J.; (2003) *El espejismo intercultural: La escuela de Cataluña ante la diversidad cultural*. Madrid. Ministerio de Educación, cultura y deporte.

GARROTE ESCRIBANO, N.; (1999) *Juegos populares: análisis pedagógico y aplicación didáctica*. Valladolid. Editora Provincial.

GARVEY, C.; (1981) *El juego infantil*. Madrid. Morata.



GASSIÓ, X.; (Coord.) (1994) *Todos los juegos del mundo*. Barcelona. Planeta.

GATTUSO, I.; (1971) *Canti, giochi e leggende in Mezzojuso*. Palermo. Tumminelli.

GAZDA, K.; (1980) *Gyermekvilág Esztelneken: néprajzi monográfia*. Bucarest. Kriterion.

GEERTZ, C.; (1957) "Ritual and social change: a javanese example" a *American Anthropologist*, 59, 32-54.

GEERTZ, C.; (1972) "Deep play: notes on the balinese cockfight" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books, pp. 39- 78.

GEERTZ, C.; (1987) *La interpretación de las culturas*. Barcelona, Gedisa.

GIL GOMEZ, L.; (1979) *Escenas infantiles tudelanas*. Pamplona. Gómez.

GILB, S.S.; (1955) *Card File of Games*. Hurts Printing Company (traducció espanyola, *Juegos para escolares*. Mèxic. Editorial Pax México, 1984).

GILLMEISTER, H.; (1990) *La Dissemination géographique des jeux traditionnels: L'Unite et la diversité des jeux traditionnels en Europe; Vila Real (Portugal) 7-10 nov. 1988 a Lisbon (Portugal)*. Direcção-Geral dos Desportos.

GINER ALCAÑIZ, J.; (1998) *Los juegos populares y tradicionales en la comunidad valenciana y su influencia en el desarrollo del niño*. Tesi doctoral. València. Universitat de València.

GIRO, J.; (1990) *Juegos infantiles de la Rioja*. Zaragoza. Ibercaja. Col. Boira, nº3.

GLASSFORD, R.G.; (1976) *Applications of a Theory of Games to the Transitional Eskimo culture*. Nova York. Arno Press.

GÓMEZ DE RODRÍGUEZ BRITOS, M.; (1991) *Juegos infantiles tradicionales en la provincia de Mendoza*. Mendoza. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo.

GÓMEZ NAVARRO, A.; (1992) *El joc de birles*. València. Generalitat Valenciana. Conselleria de Cultura, Educació i Ciència.

GOMEZ, A.; *Los juegos infantiles en el Estado de Lara*. Venezuela. Instituto de Antropología, Historia y Filología. Facultad de Humanidades y Educación. Universidad Central.

GOMME, A; [1894, 1898] *The traditional games of England, Scotland and Ireland*. London. Thames and Hudson Ltd, 1984.

GONZÁLEZ - AGÀPITO, J.; (1978) *Bibliografia de la renovació pedagògica 1900-1939*. Barcelona. Universitat de Barcelona.

GONZÁLEZ - AGÀPITO, J.; (1992) *L'Escola Nova Catalana 1900-1939*. Vic. Eumo-Diputació de Barcelona.

GONZÁLEZ - AGÀPITO, J.; (1999) "La renovació pedagògica al primer terç del segle XX" a *Pedagogia a Catalunya*. Barcelona. Fundació Jaume I. Nadala any XXXIII-1999.

GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A.; (1993) *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*. Barcelona. Anthropos.

GONZÁLEZ ECHEVARRÍA, A.; (1990) *Etnografía y comparación: la investigación intercultural en Antropología*. Bellaterra. Publicacions Universitàries UAB.

GONZÁLEZ TORRES, A.; MARTÍNEZ GARCÍA, G.; (1992) *El juego del palo canario*. Madrid. Centro de la Cultura Popular Canaria.

GORINI, P.; (1990) *I giochi di ieri*. Roma. Gremese Editore.

GORRIS, J.M.; (1981) *El juego y el juguete*. Madrid. Queimada.

GRACIA VICIEN, L.; (1978) *Juegos tradicionales aragoneses. 2 vol.* Zaragoza. Librería General.

GRACIA VICIEN, L.; (1991) *Juegos aragoneses: historia y tradiciones*. Zaragoza. Mir.

GRANDA, J.; DOMÍNGUEZ, R., EL QUARIACHI, S.; (1995) *Juegos populares de la cultura bereber*. Melilla. Ajuntament de Melilla.

GRANDA, J.; DOMÍNGUEZ, R.; EL QUARIACHI, S.; (1999) *El juego popular y tradicional como mediador intercultural*. Barcelona. CIMS.

GRANDA, J.; FERNANDEZ, S.; MESA, M.C.; (1994) "Educación multicultural y formación inicial de maestros-especialistas de E.F. El juego motriz como recurso para educar la convivencia", a en *Actas del I Congreso Nacional de E.F. de Facultades de CC.EE y XII de EE.UU. de Magisterio*, pp. 181-184. Sevilla.

GREENAWAY, K.; (1989) *Libro de juegos. (edició facsímil de Book of Games, 1889)*. Madrid. Libertarias. Biblioteca Siempreviva, nº1. Serie Lectura.

GRIAULE, M.; (1938) *Jeux Dogon*. París. Institut d'Ethnologie.

GROOS, K.; (1896) *The Play of animals*. London. Chapman and Hall.

GROOS, K.; (1899) *The Play of man*. New York. Appleton.

GRUDZINSKAATE, R.; (1995) *Zemaitoku zaidame zaidemaa*. Vilnius. Puntukas.

GRUNFELD, F.; (1978) *Juegos de todo el mundo*. Madrid. Edilan/Unicef.

GRUPO DE ADARRA BIZKAIA OSKUS; (1980) *En busca del juego perdido*. Bilbao. Cuadernos de Adarra, 9.

GRUPPE, O.; (1976) *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid. INEF.

GRYSKI, C.; [1948] *Let's play. Traditional Games of Childhood*. Toronto. Kids Can Press, 1998.

GRYSKI, C.; (1996) *Los mejores juegos de cordel*. Barcelona. Ediciones B.

GUEDES SOUSA, M.G.; *Jogos tradicionais portugueses*. Lisboa. Instituto nacional dos desportos.

GUILLAUME, P.; (1947) *Manuel de psychologie de l'enfant*. París.

GUILLEMARD, G.; MARCIAL, J.C.; PARLEBAS, P.; (1988) *Las cuatro esquinas del juego*. Lleida. Agonos.

GUITART, R.M.; (1984) *101 jocs no-competitius*. Barcelona. Graó.

GUITART, R.M.; (1998) *Jugar i divertir-se tothom. Recull de jocs no competitius.* Barcelona. Graó.

GUSINDE, M.; (1961) *The Tanaba: the life and thought of the water nomads of Cape Horn.* New Haven. Human Relations Area Files.

GUSINDE, M.; (1975) *Folk literature of the selknam indians.* Los Àngeles. University of California Press.

GUTIERREZ DELGADO, M.; MARTÍNEZ MORA, M.; (1987) *Juegos populares en Sevilla y su provincia.* Málaga. Unisport.

GUTS MUTHS, J.C.F.; (1795) *Spiele zur Uebung und Erholung des Körperes und Gesites und alle Freude unschuldiger Jugendfreuden.* Schnepfenthallm. Verlage der Buchhandlung der Erziehungsansalt.

## H

HALL, S.; (1904) *Adolescence.* New York. Appleton.

HARBIN, E.O.; (1954) *Games of many nations.* New York. Abingdon Press.

HARNEY, W.E.; (1952) "Sport and Play Amidst the Aborigines of the Northern Territory" a *Mankind* 4 (9).

HARRIS, J; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts.* Illinois. Human kinetics books.

HEIDBREder, E.; (1982) *Psicologías del siglo XX*. Barcelona. Paidós.

HEIDER, K.G.; (1977) "From javanese to dani: the translation of a game" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books, pp. 491-502.

HEIDER, K.G.; "From javanese to Dani: the translation of a Game" a STEVENS, P. J.R.; (ed). *Studies in the Anthropology of Play*. West Point, Nova York. Leisure Press.

HELANCO, R.; (1958) *Theoretical aspects of play and socialization*. Turku. Yliopiston Kustantama. Turun yliopiston julkaisu. Sarja B. Humanaitora; 70.

HERNÁNDEZ BEJARANO, M.; CIFUENTES, A.; (1999) *Juegos tradicionales y populares*. Salamanca. Centro de Profesores y Recursos de Salamanca.

HERNÁNDEZ DE SOTO, S.; [1884] *Juegos infantiles de Extremadura*. Jérez de la Frontera. Edit. Regional de Extremadura, 1988.

HERNÁNDEZ MORENO, J.; (1994) *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona. INDE.

HERNÁNDEZ MORENO, J.; (2000) *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica*. Barcelona. INDE.

HERNÁNDEZ RAMOS, M.E.; *¡A jugar! Juegos y rondas*. México.

HERNÁNDEZ SÁNCHEZ BARBA, M.; *El juego de pelota ritual en las sociedades prehistóricas en América*. Madrid. Citius, Altius, Fortius. T.I, pp. 97-128.

HERNÁNDEZ, M.; (1987) *Juegos tradicionales costarricenses*. San José. Offiprint.

HERNÁNDEZ, M.; ANTILLON, I.; (1991) *Juegos tradicionales costarricenses*. Costa Rica. Ministerio de Educación Pública.

HEROARD (1868) *Journal sur l'enfance et la jeunesse de Louis XIII*. E. Soulié i de Barthélemy, 2 vols.

HERRERO JIMÉNEZ, J.; (1986) *Juegos populares de Ávila*. Ávila. Consejería de Educación y Cultura. Delegación territorial-Caja de Ahorros de Ávila.

HERRON, E.R.; (1971) *Child's play*. Malabar, Florida. Rober E.Krieger.

HICKS, J.; (1980) *Les joueurs*. Amsterdam. Time-Life International. Le Far West.

HILDEBRAND, J.R.; "The geography of games" a *National Geographic* 36.

HOEBEL, E.A.; [1954] *The Law of Primitive Man*. 1972, Nova York. Atheneum, 1972.

HÜBNER, U.; (1992) *Spiele und Spielzeug im antiken Palästina*. Freiburg / Göttingen. Universitätsverl / Vandenhoeck & Ruprecht, cop.

HUIZINGA, J.; [1938] *Homo ludens*. Madrid. Alianza Editorial, 1972.

HUIZINGA, J.; (1945) "El otoño de la Edad Media. Estudios sobre las formas de la vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos" a *Revista de Occidente*, 1945, Madrid, pp. 110-111.

HUIZINGA, J.; (1981) *El otoño en la Edad Media*. Madrid. Alianza.

HUNT, S.E.; (1964) *Games and Sports the world Around*. New York. The Ronald Press Company.

## I

IGLESIES, J.; (1977) *Jocs tradicionals de brivalla i de joventud de Reus*. Reus. Asociación de Estudios Reusenses. Edicions Rosa de Reus; 52.

INTERNATIONAL SOCIETY FOR THE HISTORY OF PHYSICAL (1993) *Proceedings of the 2nd ISHPES Congress, Games of the World- The World of Games: Berlin 1993*. Berlin. Sankt Augustin: Academia Verlag. 2vol.

IRUETA-GOYENA, P.; (Coord.) (2000) *El juego en el libro antiguo*. Madrid. INEF Madrid. Universidad Politécnica de Madrid.

IRURETA-GOYENA, P; i altres; (1989) *Catálogo del Fondo Antiguo. Siglos XVI-XIX*. Madrid. Comité Olímpico Español. Biblioteca INEF-Madrid.

IVIC, I.; (1986) "Un projet international sur les jeux traditionnels" a *Perspectives*, vol. XVI, UNESCO, nº 4, pp. 573-583.

IVIC, I; MARJANOVIC, A.; (1986) *Traditional games and children of today. Belgrade-OMEP Traditional Games Project*. Belgrade. OMEP, Yugoslav National Committee of OMEP, Institute of Psychology.

## J

JACQUIN, G.; (1958) *La educación por el juego*. Madrid. Educación Atenas S.A.



JIMÉNEZ FRÍAS, R.A.; ESCUDERO RÍOS, I.; (1995) *Jugar y aprender: educación Infantil y Primaria*. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

JIMÉNEZ, J.; (1970) *El juego de bolos en Álava*. Álava.CESIC (Consejo Superior de Investigaciones Científicas).

JIMÉNEZ, O.; (1995) *Ronda que ronda la ronda. Juegos y cantos infantiles de Colombia*. Bogotá. Panamericana.

JORDAN, J.; (1996) *Propuestas de educación intercultural para profesores*. Barcelona. Ceac.

JORDÁN, J.A.; (2001) (Coord.) i altres; *L'Educació intercultural una resposta a temps*. Barcelona. Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.

JORNADES D'INNOVACIO EN L'ETAPA D'EDUCACIÓ INFANTIL; (1999) *El joc a 0-6 anys: IV Jornades d'Innovació en l'Etapa d'Educació Infantil*. Bellaterra. ICE de la UAB. Col·lecció jornades; 55.

JOVELLANOS, G.M.; (1845) "Memoria sobre la policía de los espectáculos y diversiones públicas y su origen en España" a *Obras de Gaspar Melchor de Jovellanos*. Madrid. D.F. De P. Mellado.

JOVER, R.; "El juego en Grecia" a GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca. Universidad de Salamanca. Servicio de Educación Física y Deportes. Fundación Archipiélago 1999-2000.

JURADO SOTO, J.J.; LÓPEZ DE LA NIETA, M.; YAGÜE SANZ, V.; (1998) *Juegos de Madrid: los juegos populares y tradicionales como recurso didáctico*. Madrid. Caja de Madrid.

JUSSERAND, J.J.; [1901] *Les sports et les jeux d'exercice dans l'ancienne France*. Genève-París. Slatkine Reprints, 1986.

## K

KABZÍNSKA-STAWARZ, I.; (1991) *Games of Mongolian Shepherds*. Warsaw. Institute of the History of Material Culture Polish Academy of Sciences.

KAMII, C.; DE VRIES, R.; (1988) *Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones de la teoría de Piaget*. Madrid. Visor.

KAMINSKI, R.; SIERRA, J.; (1995) *Games from 130 countries and cultures*. Arizona. Oryx Press.

KIRCHNER, G.; (2000) *Children's games form around the World*. Boston. London. Toronto. Sydney. Tokyo. Singapore. Allyn & Bacon.

KISHIMOTO, T.; (1992) *Jogos tradicionais infantis do Brasil*. San Paulo, Brasil. FEUSP. 8 vol.

KLEIN, M.; (1948) *The contribution to psychoanalysis*. Londres. The Hogarth Press.

KLUCKHOHN, C.; LEIGHTON, D.C.; (1974) *The Navajo*. Cambridge, Mass. Harvard University Press.

KOH, F.M.; (1997) *Korean games*. Minneapolis. East West Press.

KRISTENSEN, E.T.; [1896-1898] *Børnerim, remser og lege/ samlede og til dels optegnede af Evald Tang. Kristensen*. Kobenhavn. Strandberg, 1981.

KUJAWA, G. VON; (1949) *Ursprung und Sinn des Spiels: eine kleine Flugschrift versehen mit Randbemerkungen eines Schildbürgers*. Köln. E.A. Seemann.

KUHN, T.S.; [1962] *La estructura de las revoluciones científicas*. Madrid. FCE, 1990.

## L

LA FONTAINE, J.; (1987) *Iniciación. Drama ritual y conocimiento secreto*. Barcelona. Lerna.

LANCIANO, J.; (1986) *Juegos tradicionales infantiles (para el folklore albacetense)* Albacete. Diputación Provincial de Albacete. Colección Zahora, 2.

LANCY, D.F.; (1996) *Playing on the mother-ground: cultural routines...* New York. Guilford Press, cop.

LANUZA, F.; PÉREZ, C.; FERRANDO, V.; (1980) *El juego popular aplicado a la educación*. Madrid. Cincel-Kapelusz (Biblioteca de Psicología y Educación, nº 4).

LARRAZ, A.; MAESTRO, F.; (1991) *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*. Zaragoza. Mira Editores.

LAUAND, J.; "Lo lúdico en los fundamentos de la cosmovisión de Tomàs de Aquino" a [www. hottopos.com.br/rih1/ludico.htm](http://www.hottopos.com.br/rih1/ludico.htm) (consultada 28/11/2003).

LAUN, G.; (1891) *Receuil des jeux et exercices pour les développement des aptitudes physiques de la jeunesse*. París.

LAVEGA, P.; (1995) *Del joc a l'esport. Estudi de les bitlles en el Pla d'Urgell (Lleida)*. Tesi doctoral. Barcelona. Universitat de Barcelona. Director Francisco Lagardera.

LAVEGA, P.; (1997) *La litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida. Pagés editors.

LAVEGA, P.; OLASO, S.; (1999) *1000 Juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada*. Barcelona. Paidotribo.

LAVEGA, P.; (2000) *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona. Inde.

LAVEGA, P.; ROVIRA, G.; (2003) *Els jocs tradicionals al Pallars Sobirà*. Tremp. Garsineu Edicions.

LAVEGA, P.; LAGARDERA.; F.; (2003) *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona. Paidotribo.

LAZARUS, M.; (1883) *Über die Reize des Spiels*. Berlín.

LEBOVICI, S.; DIATKINE, R.; (1969) *Significado y función del juego en el niño*. Buenos Aires. Proteo.

LEDESMA, A.; [1605] "Juegos de la Nochebuena a lo divino" a *Romancero y cancionero sagrados*. Madrid. Biblioteca de Autores Españoles, 1950.

LEE, G.L.; CHILDRESS, M.; (1999) "*Playing Korean Ethnic Games To Promote Multicultural Awareness*". *Multicultural-Education*; v6 n3 pp.33-35 Spr 1999.

LEIF, J.; BRUNELLE, L.; (1978) *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires. Kapelusz.

LEMUS, M.L., CÓBAR, N., MENCOS, B.Z.; GODOY, E.; (1961) *Juegos educativos y tradicionales de Guatemala*. Guatemala, C.A. Ministerio de Educación Pública "José de Pineda Ibarra".

LEÓN ECHAÍZ, R.; (1974) *Diversiones y juegos populares chilenos*. Santiago de Chile. Editora Nacional Gabriela Mistral Ltda.

LEON REY, J.A.; (1982) *Juegos infantiles del Oriente cundinamarqués*. Bogotá. Instituto Caro y Cuervo. La Granada entreabierta, 30.

LEQUEUX, P.; (1981) *Juegos. Más de 1000 para todo lugar*. Barcelona. Reforma de la Escuela.

LESER, G.; (1986) *Jeux d'enfants et comptines d'Alsace*. Strasbourg. Éd. Oberlin.

LÉVI-STRAUSS, C.; [1958] *Antropología estructural*. Barcelona. Paidós, 1992.

LHOTE, J.M.; (1976) *Le symbolisme des jeux*. París. Berg International.

LIBEBERMAN, L.; (2002) *Strategies for inclusion. A Handbook for Physical Educators*. Champaign. Human Kinetics.

LINAZA, J.L.; (1981) *The acquisition of rules of games by children*. Oxford University.

LINAZA, J.L.; MALDONADO, A.; (1987) *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico*. Barcelona. Anthropos.

LINAZA, J.L.; (1991) *Jugar y aprender*. Madrid. Alhambra Longman.

LLEIXÀ, T.; (1998) *El currículum de Educación Física en la Enseñanza Primaria. Estudio comparativo del currículum de diferentes países de la Unión Europea*. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona. Director Antonio Petrus.

LLEIXÀ, T.; (Coord). (2002) *Multiculturalismo y Educación Física*. Barcelona. Paidotribo.

LLEIXÀ, T.; (2003) *Educación física hoy. Realidad y cambio curricular*. Barcelona. ICE Universitat de Barcelona- HORSORI.

LLOPART, D.; PRAT, J.; PRATS, LL.; (1984) *La cultura popular a debat*. Barcelona. Fundació Serveis de Cultura Popular- Alta Fulla.

LLOPE, M.J.; PORTA ALLENDE, X.; (1997) *Xuegos infantiles p' anguañu*. Xixón. Consejo de Mucedá de Xixón.

LLOPIS, F.; (1987) *El joc de pilota valenciana*. València. Ajuntament de València.

LLORCA, F.; [1914] *Lo que cantan los niños*. València. Prometeo, 1998, (ed. facsímil 1914).

LLORET, M.; (1994) *Análisis de la acción de juego en el waterpolo durante la Olimpiada de Barcelona 92*. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona. Director José Hernández Moreno.

LLUCH, X.; i altres; (1996) *La diversidad cultural en la práctica educativa: materiales para la formación del profesorado en educación intercultural*. Madrid. Ministerio de Educación y Cultura.

LOMAS, C.; (2002) *La vida en las aulas. Memoria de la escuela en la literatura*. Barcelona. Paidós.

LOOS, S.; (1998) *Il giro del mondo in 101 giochi*. Torino. EGA.

LÓPEZ CANTOS, A.; (1992) *Juegos, fiestas y diversiones en la América española*. Madrid. MAPFRE.

LÓPEZ DE GUEREÑU, G.; (1960 "La vida infantil en la Montaña alavesa" a *RDTP*, Madrid, XVI, pp.139-179.

LÓPEZ LÓPEZ, P.; (1992) *Juegos tradicionales en la escuela infantil*. Salamanca. Amarú.

LÓPEZ MARTÍN, R.; GARFELLA ESTEBAN, P.R.; (1997) *El juego como recurso educativo. Guía antológica*. València. Universitat de València.

LÓPEZ MARTÍNEZ, E.; SANCHIS LLABRES, LL.; (1996) *Jocs motrius per a l'escola*. Palma. Institut d'estudis Baleàrics.

LÓPEZ MATALLANA, M.; (1993) *Juegos y educación en el tiempo libre. Tesis doctoral.* Comillas. Universidad de Comillas.

LÓPEZ RODRÍGUEZ, P.; (1987) *Para una sociología del juego.* Tesis doctoral. Madrid. Universidad Complutense de Madrid.

LÓPEZ SABATÉ, A; GILABERT, S.; CASTELLS, S.; (1999) *Despertant tradicions: "a què juguem avui iaio?"* Deltebre (Tarragona). Patronat Municipal de Turisme.

LÓPEZ SERRA, F.; (1998) *Historia de la Educación Física de 1876 a 1898. La Institución Libre de Enseñanza.* Madrid. Gymnos.

LÓPEZ VILLABRILLE, F.; (1855) *Recreo de la infancia. Colección de juegos para niños de ambos sexos.* Madrid. Pérez de Brull, ordenado por F.L.V.

LÓPEZ, A.; (1984) *La pilota valenciana: el deport d'un poble viu.* Paterna. A.López.

LOUX, F.; (1984) *El cuerpo en la sociedad tradicional.* Palma de Mallorca. Olañeta. LOZANO VERDEJO, M.C.; (1995) *Juegos populares de Pobladura de Pelayo García.* León. Seminario de Cultura Tradicional Leonesa en el Aula. CEP de León.

LUCAS, J.M<sup>a</sup>.; (2000) *Historia de la Educación Física Oficial. España 1900-1936.* Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

LUKÁCSY, A.; JOUFFROY, J.P.; (Trad.) (1981) *Peter Bruegel, jeux d'enfants.* París. Éd. la Farandole.

LUQUE FAXARDO, F.; [1603] *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos. Utilissimo, a los confesores, y penitentes, justicias y los demás, a cuyo cargo está limpiar de vagabundos, tahures, y fulleros la República Christiana.* Madrid. Biblioteca de Clásicos Españoles, 1955, vol. I.

LÜSCHEN, G.; (1970) *The Cross-cultural analysis of sports and games*. Champaign.

LUZURUAGA, L.; (1979) *Historia de la Educación y la Pedagogía*. Buenos Aires. Losada.

## M

MACHADO Y ÁLVAREZ, A.; (1884) "Los juegos infantiles españoles" a *BILE*, any VIIIè, 31 del maig de 1884, nº 175, pp. 149-154.

MAESTRO, F.; (1996) *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza. Ediciones 94.

MAIRAL CLAVER, M.C.R.; BELENGUER GARULO, A.; (1987) *Juegos tradicionales infantiles en el Alto Aragón*. Huesca. Instituto de Estudios Alto Aragoneses, D.L. Colección cosas nuestras, nº2.

MALINOWSKI, B.; [1915] *El cultivo de la tierra y los ritos agrícolas en las islas Trobiand*. Barcelona. Labor, 1977.

MALINOWSKI, B.; [1922] *Els argonautes del pacífic Occidental*. Barcelona. Ed. 62, 1986.

MALINOWSKI, B.; [1948] *Magia, Ciencia y Religión*. Barcelona. Ariel, 1994.

MALLART i CUTÓ, J.; (1935) *La educación activa*. 1998, Vic. Eumo- Diputació de Barcelona.

MALRIEU, P.; (1967) *La construction de l'imaginaire*. Brussel·les. Dessart.



MALRIEU, P.; (1972) *La construcción de lo imaginario*. Madrid. Guadarrama.

MANIOTTI, P.; (1987) *Il mondo in gioco*. Torino. Gruppo Abele.

MARCHAL, J.C.; (1990) *Jeux traditionnels et jeux sportifs. Bases symboliques et traitement didactique*. París. Vigot.

MARCO, L.; OCHOA, E.; (1897) *Repertorio completo de todos los juegos*. Madrid. Bailly-Bailliere.

MARÍN, I.; PARDO, O.; (1996) *El jugar de l'Amades*. Tarragona. El Mèdol.

MARTÍN CÁCERES, M.; (1999) *Los juegos de ayer: análisis etnográfico de una tradición*. Almonte. Ayuntamiento de Almonte. Concejalía de Cultura.

MARTÍN CEBRIAN, J.; MARTÍN CEBRIAN, M.; (1986) *Juegos infantiles*. Valladolid. Centro Etnográfico de Documentación.

MARTIN NICOLAS, J.C.; ESCRIBANO, M.M.; (1994) "Los juegos populares y tradicionales como elementos manifestadores de cultura y su relación con el currículo de Educación Física" a *I Congreso Nacional de Educación Física en Facultades de Ciencias de la Educación y XII de EEUU de Magisterio*. Cádiz. Wanceulen.

MARTÍN, J.C.; "El juego en la ilustración" a GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca. Universidad de Salamanca.

MARTINEL·LI, O.; (1879) *Gran colección de juegos de prendas, de sociedad y tertulia*. Madrid. Librería de Antonio Novo.

MARTINELLO, M.; (2003) *La Europa de las Migraciones*. Barcelona. Bellaterra.

MARTÍNEZ CRIADO, G.; (1998) *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona.

Octaedro.

MARTÍNEZ DE PAZ, A.I.; (1995) *Juegos populares de Babia*. León. Seminario de Cultura Tradicional Leonesa en el Aula, CEP de León.

MARTÍNEZ NAVARRO, A.; (1996) *La Educación Física escolar en España. Hitos históricos*. Madrid. Universidad Complutense de Madrid.

MARTÍNEZ NAVARRO, P.E.; (1995) *Canciones y juegos de los niños y niñas de Cuevas de Almanzora (Almería)*. Macael. Arráez Editores, S.L.

MARULANDA, O.; (1988) *Las rondas y los juegos infantiles*. Bogotá. Secretaria Ejecutiva del Convenio Andrés Bello.

MASPONS Y LABRÓS, F., [1874] *Jochs d'infants. Col·lecció de jocs populars catalans*. Barcelona. Frederich Martí i Cantó. [nueva ed. Barcino, 1933].

MATHYS, F.K.; (1966) "Historia breve de los juegos de pelota" a *Citius, Altius, Fortius*. Madrid, t. VIII, fasc. 3-4.

MAUSE, LL.; (1982) *Historia de la infancia*. Madrid. Alianza.

MAYOR, A.; (2002) *Historia de la Educación Física Infantil en España en el Siglo XIX*. Guadalajara. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

MEAD, M.; (1928) *Coming of Age in Samoa: A Psychological Study of Primitive Youth for Western Civilizations*. Nova York. William Morrow.

MEAD, M.; (1937) *The Samoans" a Cooperation and Competition among Primitive Peoples*. Nova York. McGraw-Hill.

MECHAN, P.; (1990) *Aquellos juegos perdidos*. Algeciras (Cádiz). P. Merchán. Impresur.

MEDINA DIAZ-MARTA, M.C.; (1987) *Deportes y juegos populares en Toledo*. Toledo. M.C. Medina.

MEDINA, A.; (1990) *Pinto Maraña: juegos populares infantiles*. Madrid. Susaeta.

MEDINA, M.; (1920) *Como juegan los niños de todo el mundo*. Barcelona.

MEEK, R.L.; (1981) *Los orígenes de la ciencia social. El desarrollo de la teoría de los cuatro estadios*. Madrid. Siglo XXI.

MEHL, J.M.; (1990) *Les Jeux au royaume de France: du XIIIe au début du XVIe siècle*. París. Fayard.

MEHL, J.M.; (1991) *Actes du 116e Congrès National des sociétés savantes, Chambéry, 1991*. París. Éditions du CTHS.

MELE van; V.; RENSON, R.; (1992) *Traditional Games in South America*. Hofmann. Schorndorf.

MÉNDEZ GIMÉNEZ, A., MÉNDEZ GIMÉNEZ, C.; (1996) *Los juegos en el currículum de la Educación Física. Más de 1000 juegos para el desarrollo motor*. Barcelona. Paidotribo.

MÉNDEZ, A.; (1994) *Juegos dinámicos de animación para todas las edades*. Madrid. Gymnos.

MÉNDEZ, C.; (1553) *Libro del ejercicio corporal y de sus provechos*. Jaén. Gregorio de la Torre.

MÉNDEZ, C.; (1991) *Libro del ejercicio corporal y de sus provechos*. Mèxic. Academia Nacional de Medicina, Nuestros Clásicos III.

MÉNDEZ, C.; (1996) *Libro del ejercicio corporal*. León. Colección humanistas españoles. Universidad de León.

MÉNDEZ, M.; VIEJO, J.; (1994) "Posibilidades educativas de algunos juegos preromanos tradicionales" a *Actas I Congreso de Ciencias del Deporte y la Educación Física. INEFC-Lleida*. Lleida. Generalitat de Catalunya.

MENDOZA, VICENTE T.; (1951) *Lírica infantil de México*. México. El colegio de México.

MERCURIAL, H.; (1845) *De arte gimnástico*. Madrid. Victoriano Hernando.

MICHELET, A.; (1999) *Le jeu de l'enfant: progrès et problèmes*. Quebec. OMEP, Ministère de l'Education.

MICHELS ,B; WHITE, B.; (1983) *Apples on a stick: the folklore of Black children*. New York. Coward--McCann.

MILBERG, A.; (1976) *Street Games*. New York. Mc. Graw-Hill Co.

MILLAN DE PALAVECINO, M.D.; (1968) "Algunos juegos infantiles criollos e indígenas del norte argentino" a *Sep. de "Etnobiológica*, nº9, pp.1-11.

MILLAR, S.; (1972) *Psicología del juego infantil*. Barcelona. Fontanella.

MILLO, L.; (1976) *El trinquet*. València. Prometeo.

M.E.N.J.S.; (1989) *Les jeux du patrimoine, tradition et culture. Essai de reponses*. París. Ministère de l'Éducation Nationale, Jeunesse, Sport.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET L'ACADÉMIE DE RENNES. (1997) *Jeux et sports traditionnels en Bretagne*. Rennes. CRDP de Bretagne. Collection Culture régionale.

MINISTERI D'EDUCACIÓ I CIENCIA (1989) *Diseño Curricular Base*. Madrid. MEC.

MIRANDA, J.; (1992) "Juego motriz: sus valores educativos y socioculturales" a *Revista de Educación Física*, 43: 2-4.

MIRANDA, J.; (1991) *Cultura y cultura corporal: desarrollo y sentido cultural de la actividad física comercializada*. Tesis doctoral. Barcelona. Publicaciones Universidad de Barcelona. Colección de Tesis doctorales.

MIRIC, D.; (1996) *Jeux d'os sacrés*. París. Montréal. L'Harmattan.

MOLTMANN, J.; (1981) *Un nuevo estilo de vida sobre la libertad, la alegría y el juego*. Salamanca. Sígueme.

MONCADA GARCÍA, F.; (1985) *Juegos infantiles tradicionales*. Mèxic. Ediciones Framong.

MONCRIEFF, J.; (1966) "Physical Games and Amusements of the Australian Aboriginal" a *The Australian Journal of Physical Education*, 36.

MONÉS, J.; (1978) *El pensament escolar i la renovació pedagògica a Catalunya 1833-1938*. Barcelona. Edicions de la Magrana.

MONJO I PASQUAL, E.A.; (1999) *Jocs populars valencians de la Marina Alta*. Alicante. Instituto de Cultura Juan Gil-Albert.

MONTESERIN, X.; (1989) *De los xuegos infantiles asturianos*. Gijón. X. Montseserín, D.L. Río de Oro, 8.

MONTESSORI, M.; (1984) *La descoberta de l'infant*. Vic. Eumo - Diputació de Barcelona.

MONTÓN, M.J.; (2003) *La integració de l'alumnat immigrant al centre escolar. Orientacions, propostes i experiències*. Barcelona. Graó.

MOONE, J.; (1890) "The Cherokee Ball Play" a *American Anthropologist* 3 (2).

MOOR, J.; (1981) *El juego en la educación*. Barcelona. Herder.

MORA, J.M.<sup>a</sup>; (1999) Dossier del seminari "El joc i la interculturalitat en l'educació física", a *VIII Jornades de Professorat especialitzat en Educació Física*. 7, 8, 9 de maig de Barcelona. Materials no publicats.

MORA, J.M.<sup>a</sup>; DíEZ, R.; LLAMAS, J.; (2003) *Un mundo en juego. Propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la educación física*. Barcelona. Inde.

MORALES, A.M.<sup>a</sup>; JURADO, J.; PEDRAJAS, M.; (1990) *Juegos y canciones de corro del Valle de los Pedroches*. Córdoba. Diputación Provincial de Córdoba (Estudios cordobeses, 57)

MOREIRA, J.; (1934) *Del folklore tortosí. Costums, ballets, pregàries, jocs i cançons del camp i de la ciutat de Tortosa*. Tortosa. Imp. Querol.

MORENO CISNEROS, C.; (1989) *Juegos infantiles de Andorra*. Andorra (Teruel). Universidad Popular de Andorra.

MORENO MARTÍNEZ, R.; (1998) *Juegos tradicionales de nuestra niñez: juegos para la escuela*. Valladolid. Ambito.

MORENO OSORNIO, L.; (1987) *A la rueda. Juegos tradicionales latinoamericanos*. Mèxic. SEP-UNICEF.

MORENO, C.; (1992) *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid. Alianza-CSD.

MORENO, C.; (1993) *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid. Gymnos.

MORENO, J.A.; (2002) *Aprendizaje a través del juego*. Archidona. Aljibe.

MORENO, J.M.; POBLADOR, A.; DEL RÍO, D.; (1986) *Historia de la Educación*. Madrid. Paraninfo.

MOROZOV, I.; SLEPTSOVA, I.; (1994) *Zabavy vokrug pechki: russkie narodnye traditsii v igrakh*. Moscou. Roman-Gazeta.

MOSELLANUS; (1518) *Paedologia*.

MOULIDARS, T. de; (1888) *Grande encyclopédie méthodique, universelle, illustreée des jeux et divertissements de l'esprit et du corps*.

MOYLES, J.R.; (1990) *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Morata.

MUHAMMAD, KHAL-IFAH AHMAD.; (1976) *Ba`d al`-ab al-atf-al wa-al-sibyah f-i al-S-ud-an*. Khartoum (Sudan). Id-arat al-Nashr al-Thaq-af-i, Maslahat al-Thaq-afah, Wizarat al-Thaq-afah.

MUÑOZ, A.; (1997) *Educación intercultural: teoría y práctica*. Madrid. Escuela Española.

MURDOCK; G.P.; (1981) *Outline of world Cultures*. Connecticut. Human Relations Area Files, Inc.

MURPH, G.; (1971) *Introducción histórica a la psicología contemporánea*. Buenos Aires. Paidós.

MURPHY, S.; (1996) *The teacher's handbook of multicultural children play*. Ann Arbor, Mich. Robbie Dean Press.

MURRAY, H.; JAMES, R.; (1955) *Games in the Ancient World*. Oxford.

MUSSELWHITE, C.R.; (1990) *Juegos adaptados para niños con necesidades educativas especiales: estrategias para intensificar la comunicación y el aprendizaje*. Madrid. Ministerio de Asuntos sociales. Instituto Nacional de Servicios Sociales.

## N

NAHARRO, V.; [1818] *Descripción de los juegos de la infancia: los más propios á desenvolver sus facultades y morales, y para servir de abecedario gimnástico*. Sevilla. Padilla Libros, Editores & Libreros. Edició facsímil, 1993.

NARGANES, J.C.; (1993) *Juego y desarrollo curricular en educación física. Orientaciones para reforma en la enseñanza primaria*. Sevilla. Wanceulen. Educación Física Colección práctica.

NAVARRO ADELANTADO, V.; (1995) *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género*. Tesis doctoral. Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

NAVARRO ADELANTADO, V.; (2002) *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona. Inde.

NAVARRO, R.; (1989) "Jugar a les sorts" a ALVAR, C.; i altres; (1988) *Endevinació i jocs*. Barcelona. Fundació Caixa de Pensions.



NIERI, I.; [1917] *Vita infantile e puerile lucchese*. Bologna. A. Forni, 1976.

NOS RUIZ, J.; (1990) *Juegos, cantinelas y travesuras infantiles en el Castellón de los años veinte*. Castellón. Sociedad Castellonense de Cultura, Servicio de Publicaciones.

## O

OBON, X.; TORRES, J.; MIRACLE, L.; (2000) *Todos los juegos del mundo*. Barcelona. Planeta.

OCHAÍTA, E.; ESPINOSA, A.; (2003) *La Escolarización del Alumnado de origen inmigrante en España: análisis descriptivo y estudio empírico*. 2 vols. Informe del Defensor del Pueblo. [en línea] accesible a [www.defensordelpueblo.es](http://www.defensordelpueblo.es) (consultada 28.05.03)

OCHOA FUERTES, M.C.; (1992) *Juegos infantiles leoneses*. Madrid. Santiago García. Caja España. León por dentro, 4. Raíces.

ÖFELE, M.R.; (coord) (1996) *Homo ludens, El hombre que juega*. Buenos Aires. Argentina. Instituto para la Investigación y la Pedagogía del Juego.

OHENE, O.; (1990) *Fun and games children*. Accra. Educational Press & Manufacturers Ltd.

OJEDA, J.; (1997) *Juegos y tradiciones de Orihuela y su comarca*. Orihuela. Instituto de F.P. "El Palmeral". Cuadernos de etnografía; 1.

OJEDA, J.; (1999) *Cuadernos de Etnografía 2: Juegos y tradiciones de la Vega Baja*. Orihuela. Ojeda Nieto, José.

OLASO, S.; (1993) *El joc de pilota en la comunitat valenciana*. Tesis doctoral. Barcelona. Universitat de Barcelona.

OLAVARRIA HUARTE, E.; (1884) *El folklore de Madrid*. Sevilla. A.Guichote. Biblioteca de las tradiciones populares, 2.

OLIVER, M.C.; (2003) *Estrategias didácticas y organizativas ante la diversidad: dilemas del profesorado*. Barcelona. Octaedro- EUB.

OLIVER, W.H.; (1969) *The story of New Zeland*. Londres. Faber and Faber.

OPIE, I.A.; (1994) *The people in the playground*. Oxford. New York. Oxford University Press.

OPIE, I.; OPIE, P.; (1969) *Children's games in street and playground*. Oxford. Clarendon Press.

OPIE, I.; OPIE, P.; (1997) *Children's Games with Things*. Oxford. New York. Oxford University Press.

ORLANDO, L.; (1993) *The Multicultural game book. More than 70 traditional games from 30 countries*. New York. Toronto. London. Auckland. Sydney. Scholastic Professional Books.

ORLICK, T.; (1986) *Juegos y deportes cooperativos*. Barcelona. Paidotribo.

ORLICK, T.; (1990) *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona. Paidotribo.

ORTEGA RUÍZ, R.; (1987) *Juego y conocimientos sociales en un estudio sobre las preferencias lúdicas infantiles y el contenido de los juegos sociodramáticos*. Tesis doctoral. Sevilla. Universidad de Sevilla.

ORTEGA, R.; (1992) *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Alfar.

ORTEGA Y GASSET, J.; (1958) *Obras completas, Tomo VII*. Madrid. Revista de Occidente.

ORTS-RAMOS, A.; CARAVACA, F.; (1932) *Francisco Ferrer i Guardia, apóstol de la razón*. Barcelona. Maucci.

OSCA LLUCH, M.J.; (1983) *Los juegos: clasificación y descripción*. València. ICE-Universitat de València.

OSÉS LARRUMBE, J.; (1915) *Juegos de patio para niños: los grandes y pequeños deportes al aire libre*. Barcelona. Colección Varia.

OSTBERG, B.; (1979) *Barnas egen kultur*. Oslo. Cappelen.

OSUNA LUCENA, M.I.; (1983) *El canto religioso representado y su permanencia en los juegos y cantos infantiles*. Tesis doctoral. Sevilla. Universidad de Sevilla.

OUDENHOVEN, N.; (1979) *Common Afghan Street Games*. Lisse. Swets and Zeitlinger, B.V.

OYÈÉWUSI, J.A.; (1980) *Ogóji erésùpá*. Ikeja, Lagos. T. Nelson.

## P

P. ANTONIO VAN TORRE; (1657) *Dialogi Familiares*.

P. SANTOS HERNÁNDEZ, S.J.; [1901] *Juegos de los niños en las escuelas y*

*colegios*. Facsímil, de Calleja Bib. Perla. José I. de Olañeta Editor. Palma de Mallorca, 1986.

PADRE DE GUZMÁN, P.; (1614) *Los bienes del honesto trabajo y daños de la ociosidad*. Madrid.

PAEZ, J.; (1971) *Del Truquiflor a la rayuela. Panorama de los juegos y entretenimientos argentinos*. Buenos Aires. Centro Editor de América Latina. Col. La Historia Popular, nº 57.

PALACIOS AGUILAR, J.; (1998) *Jugar es un derecho: fundamentos pedagógicos del juego*. A Coruña. Xaniño.

PALOMERO, J.; PERIS GOMEZ, A.; (1953) *Els jocs populars dels xiquets i les xiquetes de Burriana*. Burriana. Caja Rural San José de Burriana.

PANCKOUKE et AGASSE (1782) *Encyclopédie méthodique*.

PANDIT, P.; (1998) *Traditional Indian Games*. New Delhi. Galgotia Publishing Company.

PARDO DE LEÓN, P.; (1988) *El juego de reglas y desarrollo cognitivo en poblados fang de Guinea Ecuatorial*. Tesis doctoral. Madrid. Autónoma de Madrid.

PAREDES, A.; (1998) *Juegos tradicionales Bolivianos*. La Paz. Editorial Popular.

PAREDES, J.; (2002) *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis doctoral inédita. Facultat de Filosofia i Lletres de la Universitat d'Alicant.

PAREDES, J.; (2003) *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla. Wanceulen.

PARLEBAS, P.; (1972) "Centralité et compacité d'un graphe" a *Mathématiques et Sciences humaines*, 39. París, pp. 5-26.

PARLEBAS, P.; (1974) "Analyse mathématiques élémentaire d'un jeu sportif" a *Mathématiques et Sciences humaines*, 47. París, pp. 5-35.

PARLEBAS, P.; (1981) *Contribution á un lexique commenté en science de l'acion motrice*. París. INSEP.

PARLEBAS, P.; [1976] *Activités Physiques et éducations motrice" a Dossiers EPS*. París. Editions "Revue EPS", 3<sup>a</sup> ed 1990.

PARLEBAS, P.; (1984) *Psychology social et théorie des jeux: etude de certains jeux sportifs. La logique interne des jeux sportifs. Modelisation des universaux et étude cuasi-experimental*. Tesi d'Estat. Universitat París V. Sorbonne.

PARLEBAS, P.; (1986) *Elementos de Sociología del Deporte*. Málaga. Unisport.

PARLEBAS, P.; (1999) *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets á travers les áges*. Festival d'histoire de Montbrison. 26 septembre au 4 octobre 1998, (separata), pp.321-354.

PARLEBAS, P.; (1999) *Jeux, Sports et Societés. Lexique de praxéologie motrice*. París. INSEP.

PARLEBAS, P.; (2001) *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona. Paidotribo.

PARTEN, M.B.; (1932) "Social participation among preschool children" a *Journal of Abnormal Psychology*, 27, 243-269.

PAVÍA, V.; (1994) *Juegos que vienen de antes*. Argentina. Humanitas.

PAYNO, L.A.; (1988) *Juguetes infantiles*. Valladolid. Centro Etnográfico de Documentación, (Temas Didácticos de Cultura Tradicional, 13).

PÉCSINÉ ÁCS, S.; (1978) *Népi gyermekjátékok Kalocsa környékén*. Kalocsa. Kalocsa Város Tanácsa.

PELEGRIN, A.; (1986) *Cada cual atiende su juego*. Madrid. Cincel.

PELEGRIN, A.; (1996) *La flor de la maravilla: juegos recreos retahílas*. Madrid. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

PELEGRIN, A.; (1994) *Juegos tradicionales y un pliego de cordel valenciano del siglo XVII*. Alicante. Cultura. Diputación de Alicante.

PELEGRIN, A.; (1998) *Repertorio de Antiguos Juegos Infantiles*. Madrid. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. (CSIC).

PELEGRIN, A.; (1998) *Tradición y literatura hispánica en un repertorio de juegos infantiles*. Madrid. CSIC.

PEÑA CASTRILLO, L.J.; (1999) *Ampudia y su sabiduría*. Palència. Departamento de Cultura.

PEREIRA, E.; (1947) *Juegos y alegrías coloniales en Chile*. Chile. Zigzag.

PÉREZ CONTEL, R.; (1990) *Jocs medievals infantills a València*. València. Ajuntament de València. Delegació de Cultura i Educació.

PÉREZ DE CASTRO, J.L.; (1956) "Los precedentes de juego en el folklore infantil figuerense" a *RDTP*, XII, pp. 457-488.

PÉREZ DE COLOSIA SUÁREZ, E.; (1996) *Juegos autóctonos y tradicionales motrices de La Rioja*. Logroño. Dirección General de Juventud y Deportes, D.L.

PÉREZ DÍAZ, V.; et altres; (2001) *Espanya davant la immigració*. Col·lecció d'Estudis Socials de la Fundació "la Caixa", vol. 8. Barcelona. Fundació "la Caixa", [en línia] accessible a [www.estudis.lacaixa.es](http://www.estudis.lacaixa.es) (consultada 28.05.03).

PÉREZ MARTÍNEZ, L.; (1995) *Juegos populares de la Ribera del Órbigo*. León. CEP León.

PÉREZ TREJO, F.; (1998) *Juegos populares en Barcarrota*. Barcarrota (Badajoz). Universidad Popular de Barcarrota. Colección "Altozano", nº 4.

PÉREZ VERDES, R.; TABERNERO, X.; (1986) *Xogos populares en Galicia*. A Coruña. Xunta de Galicia, Dirección Xeral de Xuventude e Deporte.

PÉREZ VIDAL, J.; (1986) *Folclore infantil canario*. Las Palmas de Gran Canaria. Cabildo Insular de Gran Canaria.

PÉREZ Y GONZÁLEZ, M.; (1884) *Filosofía de los juegos infantiles*. Bilbao. Imp. El Comercio.

PESTALOZZI, J.H.; (1982) *Cartas sobre educación infantil*. Barcelona. Humanitas.

PESTALOZZI, J.H.; (1986) *Com Gertrudis educa els fills*. Vic. Eumo - Diputació de Barcelona.

PHILARCOR YOUNG PEOPLE'S LIBRARY (MANILLE) (1978) *Games Filipino children play*. Parañaque, Manila (Filipines). Philippine appliance corporation.

PIAGET. J.; (1966) "Response to Brian Sutton-Smith" a *Psychological Review*, 73, 11-112.

PIAGET, J.; (1982) *Juego y desarrollo*. Barcelona. Crítica.

PIAGET, J.; (1982) *La formación del símbolo en el niño*. Mèxic. FCE.

PICCINELLI, F.; (1990) *Tre civette sul comò: i giochi della nostra infanzia*. Roma. Newton Compton.

PICK, J.B.; (1952) *Dictionary of games*. London. J.M. Dent & Sons Ltd.

PIERNAVIEJA, M.; (1962) "La Educación Física en España: antecedentes histórico-legales" a *Citius, Altius, Fortius*. Tomo IV, fasc. I.

PIFTEAU, B.; (1880) *Grande encyclopédie générale des jeux...* París. Arthème Fayard, (Bibliothèque de la Vie Pratique: Arts d'Agrément).

PILGER, M.A.; (1998) *Multicultural projects index: things to make and do to celebrate festivals, cultures, and holidays around the world*. Englewood, Colo. Libraries Unlimited.

PINTO, F.; (1999) *Juegos saharauis para jugar en la arena*. Barcelona. Miraguano.

PIRES DE LIMA, A.C.; (1918) *Jogos e canções infantis*. Porto.



PITRÉ, G.; [1871] *Giocchi fanciulleschi. Biblioteca delle tradizioni popolari siciliane. Vol. 13.* Palermo. Arnaldo Forni Editori, 1985.

PITRÉ, G.; (1883) *Giocchi fanciulleschi siciliani.* Palermo. Luigi Pedone Laurel.

PLATH, O.; (1986) *Aproximación histórica-folklórica de los juegos en Chile: ritos, mitos y tradiciones.* Santiago. Editorial Nascimento.

PLATH, O.; [1946] *Origen y folclor de los juegos en Chile.* Chile. Grijalbo, 1998.

POU, A.; (1979) *Jocs populars.* Mallorca. Bruño.

PRADILLO, J.L.; (1997) *El espacio profesional de la Educación Física en España: génesis y formación (1883-1961).* Alcalá de Henares. Servicio de Publicaciones Universitat d'Alcalà.

PRATS, LL.; (1988). *El mite de la tradició popular.* Barcelona.

PRATS, M.; SOLER, S.; (2003) *Actitudes, valores y normas en la Educación Física y el Deporte. Reflexiones y propuestas didácticas.* Barcelona. Inde.

PRIETO, L.; (1947) *Juegos infantiles.* Ourense. Terra de la Gudiña.

PRISTA, A.; TEMBE, M.; EDMUNDO, H.; (1992) *Jogos de Moçambique.* Maputo. Lisboa. Instituto Nacional de Educação Física. Centro de Documentação e Informação.

PROSPER I SORIANO, M.P.; MATAS I GARCIA, J.M.; (1995) *El tir i arrastre i els altres esports hípics valencians.* València. Ajuntament de València.

PROYEK INVENTARISASI DAN DOKUMENTASI KEBUDAYAAN DAERAH; (1983) *Permainan anak-anak daerah Kalimantan Timur*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

PUGH, M.; (1958) *Games of NEFA*. Calcutta. Navana Printing Works Private Ltd.

PUIG, J.M.<sup>a</sup>; TRILLA, J.; (1996) *La pedagogía del ocio*. Barcelona. Laertes.

PUJADAS, X.; SANTACANA, C.; (1990) *L'Altra Olimpíada: Barcelona'36: esport, societat i política a Catalunya (1900-1936)*. Barcelona. Llibres de l'Índex.

PUJADAS, X.; SANTACANA, C.; (1995) *Història il·lustrada de l'esport a Catalunya. 2 vol.* Barcelona. Columna- Diputació de Barcelona.

PUJADAS, X.; SANTACANA, C.; (1997) *L'esport és notícia: història de la premsa esportiva a Catalunya: 1880-1992*. Barcelona. Diputació de Barcelona. Col·legi de Periodistes de Catalunya.

## Q

QUERALT, M. C.; "Algunes notes sobre les definicions de cultura popular, de cultura tradicional, de cultura popular i tradicional i de patrimoni etnològic" a les *Primeres Jornades d'Etnologia de l'Ebre: Jocs, esports i competicions tradicionals*. Museu del Montsià. Amposta, 5 al 8 d'octubre de 1995.

QUEYRAT, F.; (1926) *El juego de los niños*. Madrid. D. Jorro.

## R

R.C. [1847] *Juegos de los niños, traducidos de los mejores manuales acabados de publicar en París*. Madrid. Imprenta de R. y Fonseca. (edició facsímil València. Librerías París-València, 1989.

RAABE, J.; (1979) *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Madrid. UNESCO.

RABELAIS, F.; (1985) *Gargantua i Pantagruel*. Barcelona. Edicions 62.

RAMIREZ MADRID, L.F.; LUCHENA GIGANTE, S.; CAMPO, F.; (1998) *Juegos tradicionales en Puertollano y su comarca*. Puertollano (Ciudad Real). Ediciones Puertollano.

RAUM, O.F.; (1953) "The Rolling Target (Hoop-and-Pole) Game in African" a *Africa Studies*, 12.

REAGAN, A.B.; (1932) "Navajo Sports" a *Primitive Man*, 5.

REMENTERÍA Y FICA, D.M., de; (1892) *Manual completo de juegos de sociedad ó tertulia y de prendas*. París. Garnier.

REMON, A. (Fray); (1623) *Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas, para que en todo género de estados se recreen los sentidos, sin que se extrage el alma*. Madrid. Viuda de Alonso Martín.

RENSON, R.; (1991) "El retorno de los deportes y juegos tradicionales" a *Perspectivas*, 8, pg.2

RENSON, R.; MANSON, M.; DE VOROEDE, E.; (1991) "Tipology for the classifications on traditional games in Europe" a *Actes du Deuxième Séminaire Européen sur les jeux traditionels*. Leuven. Vramse Volleksport Centrale.

RENSON, R.; SMULDERS, H.; (1981) "Research methods and development other Flemish Folk Games File" a *International Review of Sport Sopciology*, 16 (1), pp. 97-107.

RIERA, C.; (1983) *Jocs de la mainada d'un poble a començaments de segle*. Barcelona. Escola de l'Esplai.

RIORDAN, J.; (tr.) and LUKASSHIN, Y.; (comp.) (1980) "Caucasian folk games" a *National folk sports in the URSS*. Moscou. Progress Pub., pp.89-110.

RIOS SARMIENTO, J.; (1940) *Juan Luis Vives*. Barcelona. Juventud.

RÍOS, M.; (2003) *Manual de educación física adaptada al alumnado con discapacidad*. Barcelona. Paidotribo.

RIPOLL, O.; (2003) *Juga amb nosaltres. Més de 100 jocs d'arreu del món*. Barcelona. Molino.

ROBERT, M.; (1999) *La institucionalització de l'activitat atlètica a Catalunya: el cas de Nemesi Ponsati*. Tesi doctoral. Universitat de Barcelona. Director Conrad Vilanou.

ROBERTS, J.; MALCOLM. J.A.; BUSH, R.; (1959) "Games in Culture" a *American Anthropologist*, 61.

ROCCHETTA, C.; (1993) *Hacia una teología de la corporeidad*. Madrid. Ediciones Paulinas. Biblioteca de Teología.

RODRÍGUEZ ÁLVAREZ, A.; (1989) *Juegos y canciones tradicionales*. Santa Cruz de Tenerife. Centro de la Cultura Popular Canaria.

RODRÍGUEZ CASCO, O.; (1978) *El juego de bolos en tierras leonesas*. León. Nebrija. Colección Popular Leonesa, 1.

RODRÍGUEZ MARÍN, F.; (1932) *Pasatiempo folklórico: varios juegos infantiles del siglo XVI*. Madrid. Tip. de Archivos.

ROGERS, C.S.; SAWYERS, J.; (1988) *Play in the lives of children*. Washington. D.C. Naeyc.

ROIG VILA, R.; (1999) *Contes i jocs populars de les valls de Guadelesz i de l'Argar*. Alicante. Instituto de Cultura Juan Gil-Albert.

ROIG, J.L.; PARERA, F.; (1994) *Jocs i entreteniments populars*. Barcelona. Avui.

ROMANI, A.; (1979) *Xogos infantiles a Galicia*. Santiago de Compostela. Follas Novas.

ROMERO, E.; (1943) *Juegos del Antiguo Perú*. Mèxic. Ediciones Llama.

ROS, C.; [1750] *Romanç nou, curios, y entretengut, hon es refereixen els jochs, entreteniments, è invencions*. València. Librerías "París-Valencia", D.L. Reproducció facsímil, 1993.

ROSA SÁNCHEZ J.J.; RÍO MATEOS, E.; ÁLVAREZ DE PALA; (1994) *"Un tratado del juego de hace 434 años" a Actas del I Congreso de Ciencias del Deporte y la Educación Física*. INEF-Lleida. Lleida. Generalitat de Catalunya.

ROSA SÁNCHEZ, J.J.; RÍO MATEOS, E.; (1997) *Juegos tradicionales infantiles en León*. León. Universidad de León. Servicio de Publicaciones.

ROSS, K.; (1996) *Classic Children's Games from Scotland*. Melksham. Wiltshire. Cromwell Press.

ROSSIE, J.P.; (1993) *Jeux et jouets sahariens et nord-africains. Poupées, jeux de poupées*. Saran. Centre d'études Roland Houdon de la Société mutualiste du personnel de la BNP. Héritages ludiques.

ROTH, W.E.; (1902) *Games, Sports and Amusements. North Queensland Ethnograph*. Brisbane. George Arthur Vaughan, Government Printer.

RUBIO-ARDANAZ, J.A.; (1984) "La teoría de los juegos y su aplicación en antropología" a *Ethnica*, 20.

RUÍZ ALONSO, J.G.; (1993) *La llave: de juego popular a deporte autóctono asturiano*. Gijón (Asturias). La Versal.

RUÍZ ALONSO, J.G.; (1999) *Estudios de los bolos en Asturias: aspectos histórico-culturales, modalidades, elementos y materiales de juego. Estado actual de su práctica*. Tesis doctoral. Universitat de Granada. Director José Antonio Cecchini. Coodirector Miguel Ángel Delgado.

RUÍZ, F., GARCÍA, A., GUTIÉRREZ, F.; et altres.; (1998) *Los juegos en la Educación física de los 6 a los 12 años*. Barcelona. Inde.

RUSSEL, A.; (1970) *El juego en los niños*. Barcelona. Herder.

RUTHERFORD, F.; (1971) *All the way to Pennywell: children's rhymes of the North*

East. Durham. University of Durham of Education.

## S

SABARIEGO, M.; (2002) *La Educación intercultural ante los retos del siglo XXI*. Bilbao. Desclée de Brouwer.

SAHLINS, M.; (1972) *Stone Age Economics*. Chicago. Aldine.

SALAMONE, F.A.; (1979) "Children's games as mechanisms for easing ethnic integration in ethnically heterogeneous communities: a nigerian case" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books, pp. 461- 472.

SALAMONE, F.A.; (1989) "Anthropology and play: a bibliography" a *Play-and-culture*, Champaign, 111, 2 (2), May 1989, ppg.158-181.

SALAMONE, F.A.; SALAMONE, V.A.; (1991) "Children's games in Nigeria redux: a cosideration of the "uses" of play" a *Play and culture*, Champaign, 111., (4) (2), May 1991, pp. 129-138.

SALTER, M.A.; (1974) *Play: a medium if cultural stability" . Comunicació presentada a International Seminar on the History of Phiyical Educations and Sport. Vienna. April 17-20. Citat a: SCHWARTZMAN, H.B.; (1978) "Socializing Play: functional Analysis" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, Games and sports in cultural contexts*. Champaign, Human Kinetics.*

SALTER, M.A.; (1974) *Play: A medium if cultural Stabiliy" Proceedings from the Third*

*Canadian Symposium on history and Physical Education*. Nova Scotia. Louis Young, Halifax.

SALTER, M.A.; (1977) *Meteorological Play-forms of the Eastern Woodlands*" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books, pp. 211-224.

SAN VALERO, J.; (1971) "El juego en la cultura" a *Cátedras Universitarias de Tema deportivo-cultural*. Madrid. Universidad de Valencia.

SANTAMARÍA DIAZA, F.J.; (1987) *El juego de los bolos en las Sierras de Cazorla y Segura: un juego tradicional andaluz*. Málaga. Unisport-Andalucía. Cuadernos Técnicos 2.

SANTOS GRACIA, C.; CORREA CAJIGAL, S.; (2000) *Juegos infantiles: cuando de jugar se trata*. La Habana (Cuba) / Madrid. Científico-Técnica / S.S.A.G.

SANZ ROMO, M.; (1897) *Manual de Gimástica higiénica y juegos escolares*. Madrid. Imp. de los Sucesores de Cuesta.

SANZ, I.; (1987) *Juegos populares de Castilla y León*. Valladolid. Castilla Ediciones. Colección Nueva Castilla, 4.

SARAZANAS, J.; BANDET, J.; (1982) *El niño y sus juguetes*. Madrid. Narcea.

SARTRE, J.P.; (1993) *El ser y la nada*. Barcelona. Altaya.

SAUSSURE, F. De; (1977) *Curso de lingüística general*. Buenos Aires. Losada.

SCARBOROUGH, V.L.; WILCOX, D.R.; Ed. (1991) *The Mesoamerican ballgame*. Tucson. University of Arizona press, cop.



SCHANAPPER, D.; (1989) *"Els jocs en les societats modernes"*, a ALVAR, C.; i altres; (1988) *Endevinació i jocs*. Barcelona. Fundació Caixa de Pensions.

SCHEFFLER, L.; (1976) *Juegos Tradicionales del Estado de Tlaxcala*. Mèxic. Departamento de Investigación de las tradiciones Populares.

SCHILLER, F.; (1990) *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona. Antrhopos.

SECADAS, F.; (1978) "Las definiciones del juego" a *Revista Española de Pedagogía*, 142, 15-83.

SECRETARIA GENERAL DE L'ESPORT; (*Juguem-hi*) Barcelona. Direcció General de l'Esport. Consorci per a la Normalització Lingüística.

SEL, R.; (1987) *Her ya?a göre oyunlar, rondlar, halk danslar?* Ankara. Kültür ve turizm bakanl?

SERRA BOLDU, V.; (1934) "Folklore infantil" a *Folklore y costumbres de España*, t. II, pp. 535-598. Barcelona.

SERVICE, E.; (1962) *Primitive Social Organization*. Nova York. Randow House.

SERVICE, E.; (1963) *Profiles in Ethnology*. Nova York. Harper and Row.

SIMA, P.; THOMPSON, F.; JACOB, N.; (1999) *Jumbo Book of games*. Austràlia. Hawker Brownlow Education.

SIPÁN, A.; (Coord.) i altres; (2001) *Educar para la diversidad en el siglo XXI*. Zaragoza. Mira.

SKIDELSKY, R.; (1972) *La escuela progresiva*. Barcelona. A. Redondo Editor.

SKIEREZYNSKI, N.; KRAWERZYKOCOWSKI, F.; (1944) *Zabaivy i gry ruchowe: podreezvik metodyzny*. Jerozolina. Ministerstwo W.R. i O.P.

SLUYS, A.; (1913) "Los juegos en la educación" a *BILE*, nº 645, pp. 352-360.

SOCIEDAD BURGALESA DEL ARTE, LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS ; (1985) *Juegos de niños de Burgos*. Burgos. Ayuntamiento de Burgos.

SOLANA, G.; (1973) *El juego en la sociedad española del siglo XX*. Madrid. Editora Nacional.

SOLOMON, J.; SOLOMON, O.; (1980) *Zickary Zan: childhood folklore*. Alabama. University of Alabama Press.

SÓN, N. Q.; [1943] *Jeux d'enfants du Vietnam*. Vietnam. Sudestasie, 1985.

SORVAL, G.; (1985) *La Marelle ou les Sept marches du paradis: itinéraire initiatique*. París. Dervy.

SPENCER, H.; (1989) *L'educació: intel·lectual, moral i física*. Barcelona. Eumo-Diputació de Barcelona.

STEINBERG, D.; (1982) *Los juegos de maya*. Granada. Nueva Acrópolis.

STELLA, J.; (1987) *Juegos y placeres de la infancia. Grabados de Claudine Bouzonnet Stella*. Mallorca. José J.de Olañeta. Editor.

STEVENS, P.; (1991) "Play and liminality in rites of passage: from elder to ancestor in West Africa" a *Play and Culture*, Champaign, 111, 4 (3), Aug 1991, pp. 237-257.

STEWART, J.H.; (1946-1950) *Handboook of South American Indians (Bureau of American Ethnology)*, 143. Washington. United States Government Printing Office.

STILMAN, M.; (1990) "El juego en espacios abiertos" a *Infancia y Sociedad*, nº 4, pp.35-44.

STILMAN, M.; (1991) *Espacios abiertos para la infancia*. Madrid. Ministerio de Asuntos Sociales.

STRUTT'S, J.; (1801) *The sports and pastimes of the people of England*.

SUBIZA, J.M.; (1981) *Juegos y deportes tradicionales*. Irún. Ortzadar.

SUTTON-SMITH, B.; (1966) "Piaget on play. A critique" a *Psychological Review*, 73, 104-110.

SUTTON-SMITH, B.; (1972) *The Folkgames of Children*. Austin-London. Univ. Texas Press.

SUTTON-SMITH, B.; (1976) *A Children's games anthology: studies in folklore and anthropology*. New York. Arno Press.

SUTTON-SMITH, B.; "The meeting of maori and european cultures and its effects upon the unorganized games of maori children" a SUTTON-SMITH, B.; (ed) (1976) *A Children's games anthology: studies in folklore and anthropology*. New York. Arno Press.

SUTTON-SMITH, B.; (1977) "Games of order and disorder" a *The Association for the Anthropological Study of Play Newsletter* 4 (2),

SUTTON-SMITH, B.; (1986) "The fate of traditional games in the modern world" a *Newsletter-Association-for-the-Anthropological-Study-of-Play*. 12 (2), Winter 1986, pp.8-13.

SUTTON-SMITH, B.; (1991) "Tradition from the perspective of children's traditional games. La tradition vue sous l'angle des jeux traditionnels des enfants" a DE VROEDE, E.; and RENSON, R.; (eds); *Proceedings of the Second European Seminar on Traditional Games*. Leuven, Belgium. Vlaamse Volkspport Centrale.

SUTTON-SMITH, B.; HERRON, R.; (1971) *Child's Play*. New York. John Wiley & Sons.

SUTTON-SMITH, B.; (1959) "The Games of New Zealand Children" a SUTTON-SMITH, B.; (1972) *The Folkgames of Children*. Austin-London. Univ. Texas Press.

SUTTON-SMITH, B.; (1976) *The games of the Americas: a book of readings*. New York.

SUTTON-SMITH, B.; (1981) *A history of childrens play*. Philadelphia. University of Pennsylvania.

SUTTON-SMITH, B.; (1981) *The folkstories of children*. Philadelphia. University of Pennsylvania Press.

SUTTON-SMITH, B.; (1985) *Toys as culture*. New York. Gardner Press.

## T

TER GOUW, J.; (1879) *De Volksvemaken*. Haarlem.

THIERS, M.J.B.; (1686) *Traite du jeux et divertissements, qui peuvent être permis, ou qui doivent être défendus, aux Chrétiens selon les Regles de l'Eglise et le sentiment des peres*. París.

TIIK, A.M.; (1981) "Estonian winter folk games" a *Soviet-education-24* (2), 1981, pp.79-89.

TIYU SHI HUA; (Trad.) (1987) *Sports and games in ancient China*. Beijing. New world press.

TOURAINÉ, A.; (2000) "El fin de la cultura instrumental" a *Quaderns de la Mediterrània*. Institut Català de la Mediterrània d'estudis i Cooperació, nº 1, pp. 17-23.

TRIGO, E.; (1989) *Juegos motores y creatividad*. Barcelona. Paidotribo.

TRIGO, E.; (1994) *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física*. 2 vols. Barcelona. Paidotribo.

TRIGUEROS CERVANTES, C.; (1999) *Danzas y juegos populares*. Armilla. Proyecto Sur de Ediciones, S.A.L.

TRIGUEROS, C.; (2000) *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en centros de Educación Primaria de Granada*. Tesis doctoral. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada. Director Juan Bautista Martínez.

TRILLA, J.; (1987) *La educación informal*. Barcelona. PPU.

TRILLA, J.; (2002) *La aborrecida escuela junto a una pedagogía de la felicidad y otras cosas*. Barcelona. Laertes.

TRILLA, J.; (Coord) (2001) *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Barcelona. Graó.

TRILLA, J.; (2003) *La educación fuera de la escuela: ámbitos no formales y educación social*. Barcelona. Ariel.

TUDELA, J.; (1957) *El juego de pelota en ambos mundos*. Madrid. CSIC.

TURNER, V.; (1972) "Passages, margins, and povert: religious symbols of communitas" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books., pp. 327- 360.

TURNER, V.; (1974) "Liminal to liminoid, in Play, Flow, and Ritual: an essay in comparative symbology" a HARRIS, J.C.; PARK, R.; (1983) *Play, games & sports in cultural contexts*. Illinois. Human kinetics books, pp. 123-164.

TURNER, V.; (1980) *El proceso ritual: estructura y antiestructura*. Madrid. S.XXI.

TURNER, V.; (1988) *La selva de los símbolos: aspectos del riutal Ndembu*. Madrid. Taurus.

TYLOR, E.; (1879) "The History of Games" a *The Fortnightly Rewiew*, 25, 735-737.

## U

UGARTE, M.A.; (1947) *Juegos, canciones, dichos y otros entretenimientos de los niños*. Arequipa, Perú. Tipografía Portugal.

UNAMUNO, M.; [1908] *Recuerdos de niñez y de mocedad*. Madrid. Alianza, 1998.

UREÑA, F.; CAMPOS, A.; (1987) *Análisis teórico del juego: Los juegos populares de Murcia*. Murcia. Copymax.

URTEAGA GARMENDIA, J.; (1986) *Ehun jolas eskolarako*. Donostia. Erein, D.L.

## V

VALLESPER, J.; (1999) "Interculturalismo e identidad cultural" a *Revista Universitaria de Formación del Profesorado*, nº 36, pg. 49.

VAN DALEN, D.B.; BENNETT, B.L.; (1971) *World history of physical education. Cultural, Philosophical, Comparative*. Englewood Cliffs, New Hersey. Prentice-Hall, Inc.

VAN DER KOORJ, R.; MEJES, H.; (1986) "Situación actual de la investigación sobre el niño el juego" a *Perspecivas*, 57, 1. UNESCO, pp.51-68.

VAN GENNEP, A.; (1986) *Los ritos de paso*. Madrid. Taurus.

VAN OUDENHOVEN, N.J.A.; (1979) *Common Afghan Street Games*. Lisse. Swets & Zeitlinger.

VEIGA GARCÍA, F.M.; (1997) *Xogo popular galego e educación. Vixencia educativa e funcion de identificacion cultural dos xogos e enredos tradicionais*. Tesi doctoral. Santiago de Compostela. Universidad de Compostela. Director Ángel Serafín Porto.

VELÁZQUEZ CALLADO, C.; (1999) *Juegos de otros pueblos, países y culturas*. Valladolid. La Peonza.

VELEDA, M.J.; (1999) *Juegos infantiles tradicionales*. Valladolid. Diputación Provincial de Valladolid.

VÉLEZ ADRONO, C.; (1991) *Juegos infantiles de Puerto Rico*. San Juan. EDUPR. (Editorial de la Universidad de Puerto Rico).

VERGE BONET, N.; PLA CID, C.; CERVERA MARTI, D.; (1999) *Jocs seniencs de sempre*. La Sénia. Club de Birles de La Sénia.

VICENTE, M.; (1999) "El juego en la Edad Media" a GARCÍA BLANCO, S.; (1999) *VII Simposium Historia de la Educación Física*. Salamanca. Universidad de Salamanca.

VIDAL VALENCIANO, E.; [1893] *Jocs i joguines. Records de la infantesa*. Barcelona. López Editor, Llibreria Espanyola (1999, edició facsímil, Altafulla Editorial).

VIETH, G.U.A.; (1795) *Versucheiner Encyclopädie der Leibesübungen. Zweyter Theil. Mit Kupfern*. Berlin. Carl Ludwig Hartmann.

VIGÓN CASQUERO, B.; [1895] *Tradiciones populares de Asturias. Juegos y rimas*



*infantiles recogidos en los concejos de Villaviciosa, Colunga y Caravia.* Villaviciosa. Imp. de la Opinión, 1895. Oviedo. Biblioteca Popular Asturiana, 1980.

VIGÓN, B.; (1980) *Folklore del mar, juegos infantiles, poesía popular y otros estudios asturianos.* Oviedo. Biblioteca Popular Asturiana.

VILANOU, C.; (2000) "Contexto histórico y antecedentes de la educación física" a *Revista Tàndem*, octubre de 2000, nº1, p. 39.

VILLA PORRAS, C.; (2000) *Juegos y deportes tradicionales en la provincia de Burgos.* Burgos. Diputación Provincial de Burgos. Instituto Provincial para el Deporte.

VILLAFUERTE, C.; (1957) *Los juegos en el folklore de Catamarca.* La Plata Ministerio de Educación.

VILLAN, J.; (1999) *Dole, catole, cuneta: juegos de la infancia perdida.* Tres Cantos. Akal.

VIOLANT I SIMORRA, R.; (1938) *Jocs populars de fradinella pallaresa.* Barcelona. Imp. Comas.

VIOLANT, R.; (1992) "Les activitats físiques lúdiques en la cultura tradicional catalana" *Revista de Etnologia de Catalunya*, nº1, pg.22-23.

VIVES, J.L.; [1538] *Diálogos sobre la educación.* Madrid. Alianza Editorial, 1987.

VIZUETE, M.; GUTIÉRREZ CASALA, J.; (1986) *Juegos populares extremeños.* Sevilla. Editora Regional de Extremadura. Cuadernos Populares nº 9.

VON NEUMANN, J.; MORGERNSEHN, O.; (1953) *The theory of games and*

*economic behavior*. Princenton University Press.

VUILLIER, G.; (1900) *Plaisirs & jeux: depuis les origines...* París. J. Rothschild.

VV.AA.; *Los juegos indígenas en la vida de nuestro pueblo*. Buenos Aires. Centro Editor de América Latina.

VV.AA.; (1999) *Juegos tradicionales y su valor educativo*. Chile. UCA.

VVAA.; (1995) "El juego tradicional en el currículum de educación física" a *Revista Aula*, Barcelona, nº 44.

VYGOTSKY, L.S.; (1988) "El paper del joc en el desenvolupament de l'infant" a *Pensament i llenguatge*. Vic. Eumo- Diputació de Barcelona.

## W

WAGENSBERG, J.; (2003) *Si la naturaleza es la respuesta, ¿cuál era la pregunta? Otros quinientos pensamientos sobre la incertidumbre*. Barcelona. Tusquets.

WALLON, H.; (1977) *La evolución psicológica del niño*. Barcelona. Crítica.

WIED, A.; (1995) *Bruegel*. Milà. Electa.

WINNICOTT, D.W.; (1971) *Realidad y juego*. Barcelona. Gedisa.

WISE, D.; (2003) *Great Big Book of Children's Games. Over 450 Indoor and Outdoor*

*Games for Kids.* New York. McGraw-Hill.

WRIGHT, Q.; (1942) *A study of war.* Chicago. University of Chicago Press.

## Z

ZAGALAZ, M<sup>a</sup>. L.; (1999) *Fundamentos legales de la actividad física en España.* Jaén. Universidad de Jaén.

ZECHLIN, R.; (1936) *Fröhliche Kinderstube: Ein Buch für Mutter und Kind zum Spielen und Feiern.* Leipzig. B.G. Teubner.