

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA FILATELIA: ESTUDIO PRAXIOLÓGICO Y MULTICULTURAL DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

TRADITIONAL GAMES IN STAMPS: PRAXIOLOGICAL ANALYSIS AND MULTICULTURAL STUDY OF LEISURE ACTIVITIES

Julio Herrador
Universidad Pablo de Olavide. Facultad del Deporte. Sevilla.
Profesor Contratado Doctor de la asignatura Juegos Motores de 3º
jahersan1@upo.es

Fecha de recepción: 02-12-2010
Fecha de aceptación: 26-2-11

Resumen

La filatelia temática nos muestra de manera detallada la evolución de la humanidad. Precisamente, ha quedado reflejado en esta enciclopedia en miniatura: obras de arte, gobernantes, inventos, uniformes, vestidos, heráldica, flora, fauna, vegetación, etc. El fenómeno deportivo también ha estado presente en el correo postal, ya que se han inmortalizado Mundiales de Fútbol, Olimpiadas, Tour de Francia, deportistas destacados de alto nivel, etc.

Con el fin de delimitar el estudio, hemos focalizado la investigación en los sellos emitidos en el año 2009 por la UPAEP (Unión Postal de las Américas, España y Portugal) basándonos en la praxiología motriz. La organización está formada, por los siguientes países: Antillas Holandesas, Argentina, Aruba, Bolivia, Brasil, Canadá, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, El Salvador, España, Estados Unidos de Norteamérica, Guatemala, Haití, Honduras, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, República Dominicana, Surinam, Uruguay y Venezuela.

Las fuentes utilizadas para la búsqueda de datos han sido casi siempre primarias. En este sentido, se han revisado diferentes soportes de catálogos fotográficos, postales, revistas especializadas, libros sobre la práctica de juegos, etc, pero fundamentalmente catálogos filatélicos. Por último, mostramos los datos y resultados obtenidos y finalizamos con unas conclusiones y prospectiva de futuro para posteriores investigaciones.

Palabras clave: Juegos, Iberoamérica, Filatelia, Praxiología

Abstract

Thematic Philately shows in detail the evolution of humanity. Indeed, it has been reflected in this encyclopedia in miniature works of art, governments, inventions, uniforms, clothing, heraldry, flora, fauna, vegetation, etc. The sporting phenomenon has also been present in the mail, as they have been immortalized World Cup, Olympics, Tour de France, featured high-level athletes, etc.

In order to delimit the study, we focused the investigation on the stamps issued in 2009 by the UPAEP (Postal Union of the Americas, Spain and Portugal) based on the motor praxiology. The organization is formed, for the following countries: Netherlands Antilles, Argentina, Aruba, Bolivia, Brazil, Canada, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, El Salvador, Spain, United States, Guatemala, Haiti, Honduras, Nicaragua, Panama, Paraguay, Peru, Portugal, Dominican Republic, Surinam, Uruguay and Venezuela.

The sources used for search data have almost always been primary. In this sense, we have reviewed different photographic media catalogs, postcards, magazines, books on the practice games, etc, but mainly philatelic catalogs. Finally, we show data and results and we end with conclusions and future prospective for further investigations.

Key words: Games, Latin America, Stamps, Praxiology

INTRODUCCIÓN

Las fuentes documentales tanto orales como escritas, que nos acercan al fenómeno lúdico a lo largo de los años, han sido objeto de numerosos estudios. Este tipo de investigaciones se han visto reforzadas gracias al análisis exhaustivo de otros soportes como la escultura, fotografía, pintura, cine, cómics, etc. (Plath, 1998; Irureta y Aquesolo, 1995; Renson, 1995; Mestre, 1973; González Aja, 1985; Herrador, 2003). Además, algunos autores como De Vroede, 1985 y Parlebas, 1998, consideran la iconografía como una pieza fundamental para el conocimiento de las manifestaciones lúdicas en diversas culturas y sociedades.

Gil y Contreras (2005) revelan que la sociedad actual en la que nos encontramos inmersos viene sufriendo una intensa transformación llamada "multiculturalidad", concibiéndola como la convivencia en un mismo espacio de individuos procedentes de diferentes culturas y entornos. La diversidad etnocultural, se ha visto aumentada en las últimas décadas por un número creciente de inmigrantes que han venido a los países occidentales desde todas las partes del mundo (Fernández, 2004). Dicha diversidad, lejos de quebrantar la propia identidad cultural, enriquece nuestra cultura y se convierte en un elemento positivo para el desarrollo de individuos y sociedades (Velázquez, 2000).

Como indican Lavega y cols (2006), en el ámbito científico, a pesar de haberse reconocido la presencia universal del juego, este ha permanecido escondido, ignorado o poco reconocido. Quizás, la dimensión motriz de estas manifestaciones, en una sociedad que académicamente ha exaltado la mente y ha desprestigiado el cuerpo, justifican este descuido. En esta línea, Bantulá (2006) y Bantulá y cols (2007), apuntan que hasta el presente, se le ha concedido escasa importancia a investigaciones sobre filatelia y juegos tradicionales. En este sentido, coincidimos con el autor, y por este motivo, presentamos esta propuesta, con el fin de estimular e impulsar estudios sobre los comportamientos lúdicos y prácticas jugadas, a través de una fuente iconográfica como es el sello postal y que junto a los soportes anteriormente mencionados puedan contribuir a profundizar sobre el conocimiento de esta apasionante práctica universal. El elemento objeto de estudio, adopta diferentes procedimientos de impresión (tipográfica, offset, huecograbado, calcográfica y grabado en acero) y puede presentarse en forma de dibujo, pintura y fotografía.

A lo largo de la historia de la filatelia, hallamos juegos tradicionales (rayuela, pídola, carrera de sacos, escondite, gallina ciega, salto de comba, etc) plasmados en el sello postal de todo el mundo. Como caso anecdótico y curioso, aunque no exento de cierta relevancia, el primer sello del mundo donde aparece un juego tradicional lo encontramos en España en el año 1905 (Herrador y cols, 2010).



Año 1905. III Centenario de la Publicación del "Quijote". Manteando a Sancho Panza Catalogo Unificado Edifil (2010)

Con el fin de delimitar el estudio, nos hemos centrado en la historia más reciente, para ello, hemos restringido la investigación en los sellos emitidos por la UPAEP (Unión Postal de las Américas, España y Portugal). Esta institución, es una organización internacional que tiene su sede en Montevideo (Uruguay) y que fue creada en 1911. Su principal función, es la de normalizar, sistematizar, desarrollar y actualizar los servicios postales entre los países que mostramos a continuación: Antillas Holandesas, Argentina, Aruba, Bolivia, Brasil, Canadá, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, El Salvador, España, Estados Unidos de Norteamérica, Guatemala, Haití, Honduras, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, República Dominicana, Surinam, Uruguay y Venezuela.

En el ámbito meramente filatélico, el Congreso celebrado en La Habana en 1985, adoptó la resolución XI, mediante la cual propuso la creación de la emisión de sellos postales con tema común "América". Así, desde 1989, los países de la UPAEP sacan a la luz una serie anual de sellos de acuerdo a dicha materia común.

Los temas seleccionados y emitidos hasta la fecha, y siguiendo un orden cronológico son los siguientes: 1989 *Pueblos Precolombinos: Usos y Costumbres*; 1990 *El medio natural que vieron los descubridores*; 1991 *Viajes del Descubrimiento*; 1992 *V Centenario del Descubrimiento de América*; 1993 *Fauna en vías de extinción*; 1994 *Vehículos de transporte postal*; 1995 *Preservación del sistema ecológico*; 1996 *Trajes típicos nacionales*; 1997 *El Cartero*; 1998 *Mujeres destacadas de cada país*; 1999 *El nuevo Milenio sin armas*; 2000 *Campaña contra el SIDA*; 2001 *Bienes inscritos en la lista de Patrimonio Mundial reconocida por la UNESCO* 2002 *Educación: Analfabetismo*; 2003 *Flora y fauna autóctona*; 2004 *Protección del medio ambiente*; 2005 *Lucha contra la pobreza*; 2006 *Ahorro de energía*; 2007 *Educación para todos*; 2008 *Fiestas nacionales* y **2009 Juegos tradicionales**. La propuesta para años venideros es la siguiente; 2010: *Símbolos patrios*. 2011: *Buzones*. 2012: *Mitos y Leyendas*. 2013: *Lucha contra la discriminación*.

A tal efecto, se aprobaron un conjunto de "Normas Básicas" para la confección de dichos sellos postales correspondientes a la citada emisión. Así, los temas elegidos deben contribuir a la difusión de la cultura y al estrechamiento de los lazos de amistad internacional; Cada emisión constará, a decisión de la administración postal, de uno o dos sellos postales como máximo; Se recomienda no emitir hojitas souvenir, hojitas-bloques u otras formas similares de presentación de sellos postales; La cantidad de

sellos postales no deberá ser en principio inferior a las tiradas normales de cada administración. Se evitará cualquier forma de especulación en el proceso de venta y comercialización de estos sellos postales (Ortiz Bello, 1997).

OBJETIVOS

Por un lado, trataremos de analizar y describir cada una de las actividades plasmadas en los sellos emitidos en el año 2009 por la UPAEP, cuya propuesta temática es la de "Juegos Tradicionales". Por otro lado, intentaremos profundizar en el conocimiento de la cultura lúdica infantil y los materiales empleados por los diferentes países emisores.

METODOLOGÍA Y MATERIAL

La información que se puede extraer de cada uno de los juegos supone un aporte muy interesante, pero que a veces quedan fuera del campo de la acción motriz y de la praxiología motriz, por ello debemos recurrir al legado de la antropología, de la sociología o de la historia, entre otras disciplinas. El estudio que presentamos, se enmarca entre los principales submétodos de la investigación histórica, es decir la Cronología, la Geografía y la Etnología. Además existen unas ciencias auxiliares y fuentes de las que se nutre la Historia, como son: la Arqueología, la Heráldica, la Paleografía, la Epistemología, la Numismática, la Diplomática, la Sigilografía, la **Filatelia**, y la **Iconografía (fotografías)**.

Por un lado Soler (1967), indica que la **filatelia** es una "*ciencia auxiliar*" de la historia, que con el transcurrir del tiempo se ha ido especializando en las emisiones realizadas; de esta especialización ha surgido la filatelia temática o constructiva, es decir, la colección de sellos por la imagen o por el motivo o intención que sugiere su diseño. Por otro lado, Maceiras y cols (1996) disertan acerca de la importancia de la **fotografía**: "*constituye un vehículo idóneo para ayudar a mostrar con lógica y rigor la historia narrada, puesto que permite comprobar sorprendentes elementos de cambios como por ejemplo la fisonomía urbana, forma de vestir, el tipo de fiestas, los objetos que rodeaban a nuestros antepasados, los niveles sociales, etc.*".

El análisis del sello postal relacionado con el ámbito lúdico, y como fuente iconográfica, implica un estudio minucioso y exhaustivo en cuanto a la recopilación de los juegos plasmados por cada uno de los países emisores, por lo que hemos utilizado un diseño de estudio no experimental descriptivo que nos permitiera obtener el mayor número de datos para su posterior análisis de manera cualitativa, con lo que los resultados obtenidos han sido de una mayor riqueza a pesar de su subjetividad.

Las fuentes manejadas para la búsqueda de datos han sido casi siempre primarias. En este sentido, se han revisado diferentes soportes de catálogos fotográficos, postales, revistas especializadas, libros sobre la práctica de juegos, etc, pero fundamentalmente catálogos filatélicos.

FILATELIA Y JUEGOS TRADICIONALES

Parlebas (2005), define el juego como una especie de emblema de una cultura, por lo que el conocimiento profundo de las prácticas lúdicas es un elemento substancial en la comprensión de una sociedad. A lo largo de la historia, los juegos tradicionales suponen un papel fundamental y han estado presentes en todas las culturas y lugares. Son indispensables en algunas ocasiones para lograr cierto grado de desarrollo físico, psíquico y emocional. A su vez, son un factor determinante en el proceso de socialización y aprendizaje del ser humano (Bantulá y Mora, 2002).

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (Maestro, 2005).

El juego es universal, así en cada zona geográfica y época histórica, muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de inventar o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece (Lavega, 1996).

Aragón (2001), alega que desde la aparición del primer sello postal en el Reino Unido (1840), se comprobó que esas pequeñas estampillas podían ser objeto de colección y mantener un comercio muy activo. El sello comenzó su andadura plasmando a monarcas, personajes mitológicos, etc. y abandonó esta monotonía temática para manifestar, los acontecimientos sociales más notables del momento. De este modo, la filatelia temática nos muestra la evolución de la humanidad, así, han quedado reflejados en esta enciclopedia en miniatura: gobernantes, inventos, obras de arte, uniformes, vestidos, la flora y fauna, etc (Lorente, 1982). El fenómeno deportivo también ha sido protagonista en el correo postal, ya que se han inmortalizado acontecimientos como los Mundiales de Fútbol, Olimpiadas, Tour de Francia, deportistas destacados de alto nivel, etc.

Para Coca Pérez (1998), la filatelia presume de ser el primer lugar entre todas las categorías de colecciones, ya que millones de personas lo practican en todo el mundo. Añade, que coleccionar sellos de correos, aparte de ser una afición apasionante, es un lenguaje universal y un idioma que rebosa todas las diferencias de lenguas, razas y fronteras. De este modo, la filatelia es una ciencia y un arte, el pasatiempo cultural por excelencia, ya que supone una enciclopedia universal de conocimientos. Los sellos nos enseñan historia, pintura, música, geografía, literatura, heráldica, medicina, arqueología, medicina, escultura, etc.

Según Santanelli (2008), la filatelia y más concretamente la colección de sellos, nos abre la posibilidad de realizar un viaje imaginario, que desde nuestro presente nos transporta al pasado mediante un curioso y entretenido rastreo histórico durante la visualización de las estampillas.

Dentro del juego, aparecen objetos llamados juguetes o materiales lúdicos. Para Jaulín (1981), este elemento constituye un lugar de proyección de mitos. Más que un simple objeto, el juguete remite siempre a un mundo secreto y silencioso poblado de objetos fatigados por el uso o marchitados por los excesos de imaginaciones infantiles; el juguete es acumulación de misterios y de mitos. Para los niños, que viven inmerso en un mundo en sí mismo mágico, estos recursos le permiten una apropiación simbólica de la realidad. Al decir realidad nos referimos a la sociedad de los adultos, que el niño necesita comprender y hacer suya en la medida que le es posible, como a la realidad entendida en sentido más amplio, cuya percepción directa pierde el hombre en condiciones normales, al llegar a la pubertad (Corredor Matheos, 1989).

RESULTADOS

Los países que hasta la fecha, han emitido sellos sobre los juegos tradicionales, ajustándose a la temática propuesta por la Organización (UPAEP) para el año 2009, y siguiendo un orden alfabético han sido: **Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Honduras, Paraguay, Perú, República Dominicana, Surinam y Uruguay.**

El sumatorio de todos los sellos emitidos es de 45. En concreto y de manera pomenorizada, un único país ha emitido un sello exclusivamente; once países han emitido dos sellos; cuatro países han emitido cuatro sellos para la serie; y sólo un país ha emitido un total de cinco sellos. Desconocemos los motivos, por los cuales aún no lo han hecho, el resto de los países integrantes de la Organización o si pretenden hacerlo en un futuro inmediato. De todos modos es preciso señalar que hay algunos países que dejaron de emitir sellos para la UPAEP desde hace años. Ante esta situación Ortiz-Bello (1997), dice textualmente: "...en nuestros países nade puede preverse: no se puede confiar en que los demás cumplan con sus obligaciones, vivimos al día, sin que los acuerdos, los programas y estatutos por los cuales deben regirse las emisiones postales de la UPAEP sean respetados en su totalidad.

A continuación, mostramos de forma detallada los juegos tradicionales y material empleado en cada uno de ellos, teniendo en cuenta el número de apariciones o veces que queda reflejada la actividad lúdica: Trompo (6), Cometa (8), Juegos de mesa (5), Raqueta-Pala (4), Canicas (3), Balero (2), Rayuela (4), Comba (2), Aros (2), Tabas (2), Pañuelo (1), Juegos de corro (1), Yo-Yo (1), Pallana (2), Yaquis (1), Coches de madera (1), Bochas (1) y Fu-Fú (1).

Para un estudio riguroso sobre la cultura lúdica infantil plasmada en el sello postal, es preciso que nos basemos en el paradigma sistémico estructural, es decir en la praxis lúdica donde intervienen varios elementos y que se modulan entre sí. En este caso, existe una interrelación con sus protagonistas o jugadores, y estos con el espacio, el tiempo, y la utilización de materiales (Parlebás, 2001).

Mientras la lógica interna enfoca la atención al estudio de las propiedades internas que asientan las reglas de un juego, la lógica externa afecta a aquellas condiciones, valores y significados que le dan sus protagonistas. Por tanto, resulta de gran interés complementar la visión interna del juego observando en la lógica externa relaciones socioculturales tales como: características de los protagonistas (por edad, género, condición social...), zonas donde se celebra la práctica (emplazamientos: calle, plaza, instalación específica...), materiales (proceso de construcción y personalización de los objetos) y la localización temporal (momento de práctica): festividad, época del año, momento del día...). Se trata de considerar relaciones de otra naturaleza a la praxis, constituyendo todas ellas un sistema sociocultural (Lavega, 2000).

Hernández Moreno y Rodríguez (2009), indican que *las situaciones motrices, si bien no están condicionadas por factores externos, sí pueden estar influenciadas por ellos. Estos factores forman parte del contexto y pueden ser de tipo personal (edad, sexo, capacidades físicas, capacidades psicológicas, capacidades expresivas...), de tipo social (dinámica grupal, rasgos socioculturales...) y de tipo ambiental (climatología, orografía, geografía...).*

Para hacer más operativa la investigación, analizaremos cada una de las variables, considerando la lógica interna y externa del juego en los 45 sellos emitidos.

Jugadores: Destacamos un equilibrio equitativo, relativo al género en cuanto al número de chicos (36) y chicas (35) que participan en los juegos, sin embargo, llama la atención la concesión de roles o estereotipos según la actividad practicada dependiendo del sexo. Así, la práctica lúdica relacionada con las habilidades motrices menos exigentes, de mínimo esfuerzo físico, o tradicionalmente

catalogadas y asignadas exclusivamente al sexo débil, relativas tanto a la coordinación y equilibrio entre otras, se le atribuyen directamente al sexo femenino (rayuela, salto de comba, yo-yo, hula-hop, pallana). Sin embargo, aquellas que requieren de cierta condición física o implican alguna destreza y exigencia se asocian al sexo masculino (canicas, trompo, palas, coches de madera). De todos modos, localizamos algunos juegos con carácter mixto, aunque la mayor o menor presencia de chicos o chicas está condicionada por el tipo de juego practicado, haciendo referencia a lo anteriormente comentado; valga como ejemplo, el sello de la República Dominicana (Rayuela).

La interrelación que se establece entre los protagonistas mientras juegan, encontramos juegos psicomotores; juegos sociomotores individuales; juegos sociomotores colectivos y juegos sociomotores de colaboración-oposición. Resaltamos que prevalecen los juegos donde se opta por jugar de manera individual o en solitario (18) frente los que se realizan de forma colectiva o grupal (5).

Espacio: Dejando a un lado la incertidumbre espacial en cuanto a la codificación o descodificación del juego en sí, preferimos centrarnos en los 19 juegos que se practican en un entorno natural o hábitat rural, es decir en el campo, bosque o prado. Curiosamente, hallamos un sólo un juego que se realiza en el hábitat urbano o calle.

Tiempo: Esta variable se refiere a si la práctica lúdica mostrada en cada sello tiene una larga o corta temporalidad dependiendo del momento de su aparición. Al respecto, hay que decir que la mayoría de los juegos presentan una elevada temporalidad en lo que se refiere a su aparición.

Material: En este apartado encontramos varias categorías o indicadores: uso individual (cometa); uso colectivo o mixto (pallana) y material propiamente dicho (canicas). Llama la atención que 14 sellos presentan únicamente los materiales, sin la presencia explícita de jugadores. Si nos centramos en su procedencia, estableceremos la siguiente clasificación: Los extraídos del medio natural, donde destacan las piedras y huesos (Rayuela, pallana, tabas); aquellos que han sido autoconstruidos o son de elaboración artesanal como son las chapas (fu-fú), y por último los de fabricación industrial (aros, cometas, baleros, juegos de mesa, yaquis, cartas, raquetas-palas, canicas y yo-yo).

En 14 sellos los materiales son mostrados sin la presencia de jugadores. Observamos en 15 de ellos que los jugadores juegan en solitario con un único material, y por último el número de sellos donde se requiere la participación de varios jugadores y un empleo de material específico es de 13; Nos referimos a los juegos sociomotrices cooperativos y los de colaboración-oposición. Finalmente, por un lado, observamos que hay 2 sellos donde aparecen simultáneamente dos o más actividades lúdicas, y por otro, 3 sellos que incluyen varios materiales en la misma estampilla. Sólo tres países (Cuba, Costa Rica y Colombia) presentan además en su emisión el formato de hoja bloque.

A continuación presentamos los países comprometidos con la Organización de la UPAEP, que han representado en sus sellos, la temática propuesta para el año 2009. La mayoría de los juegos, dependiendo de la zona geográfica donde se practiquen y la terminología empleada para denominar a estos, es muy variada y rica, lo cual le imprime un valor polisémico personalizado y propio, aunque el echo de recibir y adoptar diferentes nombres y acepciones incluso dentro de un mismo continente, país, región, provincia, comunidad, pueblo o barrio, involucra una concepción moderna y actualizada de la actividad lúdica, como es, su carácter universal y multicultural. Por ello, hemos respetado el nombre del juego de cada país emisor, exponiendo una breve descripción histórica y antropológica de cada uno de ellos.

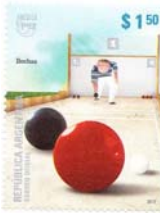
ARGENTINA

TRUCO



Se emplea para el truco la baraja española de 40 cartas, y en las partidas pueden intervenir desde 2 a 12 jugadores, aunque la forma más habitual es el enfrentamiento de dos parejas. En algunos contextos rurales se conserva todavía la vieja costumbre de cantar en verso las suertes del juego mediante coplitas.

BOCHAS



Las bochas es un deporte que consiste en situar las bochas (esferas) lo más cerca posible de un objeto previamente lanzado llamado bochín (esfera pequeña).

BOLIVIA

TROMPO



Según Plath (2000), el origen del trompo es más bien incierto, aunque se tiene conocimiento de la existencia de peonzas desde el año 4000 a. C., ya que se han encontrado algunos ejemplares, elaborados con arcilla, en la orilla del río Eúfrates. Los romanos y los griegos utilizaban este elemento como juguete, y las culturas de Oriente, China y Japón, fueron los encargados de introducirlos en occidente.

VOLADOR



La mayoría de los juegos tradicionales de Bolivia proceden de la época colonial. Su origen se sitúa en el "Lejano Oriente" (China) donde se realizaban hace más de 2.500 años con fines religiosos (meditación), lúdicos, militares (señalización) y laborales (pesca). También su utilización con fines militares lo encontramos en Corea.

BRASIL

JUEGOS DE MESA. DOMINÓ Y DAMAS



Se cree que su origen está en los rituales adivinatorios o ritos religiosos. De hecho, muchos juegos de mesa siguen teniendo una fuerte vinculación con el azar y lo que ello supone de destino ligado a la persona.

El primer tratado del juego de las **Damas** se debe al Español Antonio Torquemada y data de 1547. El juego del **Dominó** apareció primeramente en Europa en el siglo XVIII, en Italia, posiblemente en las cortes de Venecia y Nápoles.

FRESCOBOL. JUEGOS CON PALAS



Este juego de pelota ya lo practicaban los Griegos denominándolo *anacrousiá* (pelota rebotada en un frontón), donde la pelota era golpeada con una mano, (Gorris, 1976). Su práctica es habitual en las playas de Copacabana (Río de Janeiro), y fue inventado por Lian Puentes de Carvalho entre 1945 y 1946.

BOLA-DE-GUDE



Este juego recibe los siguientes nombres: Bolinhas de gude, birosca, bolita, firo, ximbra, pirosca. Öfele, (1998) indica que el juego de las bolitas según algunos estudios tiene su origen en la era postneolítica. Se han encontrado bolitas en tumbas infantiles de la zona del Nilo.

Los antecedentes de este juego, podemos hallarlo, en algunas excavaciones realizadas en Indoamérica, donde se han encontrado montoncitos de canicas labradas de barro formando parte de ofrendas mortuorias. Desde el s. XVIII hasta principios del 20, Alemania fue el centro mundial de la industria de las bolas. Al principio se hacían con esquirlas o trozos de mármol (Grunfeld, 1

COLOMBIA

CHAZA (CON BOMBO, A MANO LIMPIA Y CON TABLA)



Este juego es practicado desde hace más de 500 años en Colombia. En este juego autóctono, presenta varias modalidades: a mano limpia, con bombo y con tabla, el cual es ejercido solamente por hombres y mide la fuerza y técnica para lanzar una pelota de 17 centímetros de diámetro, cuya tabla puede llegar a pesar entre 7 y 8 kilos.

COSTA RICA

PAPELOTES



En Europa, la cometa la introdujo Marco Polo hace siglos, y a lo largo de la historia se han empleado para el salvamento marítimo a través de la fotografía aérea, así como para hitos históricos, como para elevar una antena, lo que supondría la primera comunicación radiofónica transatlántica en 1901, a cargo de Marconi (Lavega, 2000).

BOLINCHAS



Los antecedentes más remotos de las canicas, lo encontramos en los griegos, que jugaban con astrágalos, bellotas, castañas o aceitunas que lanzaban a un agujero, mientras que los romanos lo hacían con nueces y avellanas (Gorris, 1976). También se han encontrado en restos arqueológicos: guijarros, huesos de frutas y semillas, bolitas de arcilla, etc.

En la imagen podemos observar un niño jugando a las bolinchas en un plano principal, aunque al fondo, aparece un sujeto columpiándose. Ruíz, (2009) dice que *mecerse en el aire o columpiarse es un acto de inversión ya que se subvierte el orden cotidiano, sin que se domine, ni en el cielo ni en la tierra. Se trata de estar colgando en la nada.... los pies están en el aire; la mujer puede decir cosas prohibidas, puede tomar la iniciativa en el cortejo, el hombre la puede tocar... Son gestos transgresores de la cotidianidad.*

CUBA

TROMPO



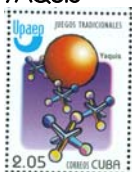
Se trata de una práctica bastante común entre los niños cubanos. En su ejecución utilizan diferentes maneras de accionarlos, pues unos lo hacen bailar sobre el suelo, los otros, muestran toda su destreza realizando malabares con la palma de sus manos (Alfaro, 2002).

PAPELOTES



Papelote es una palabra de origen náhuatl "papalotl" y significa mariposa. Existen algunos papelotes, carentes de una estructura armoniosa y sólida, en cambio existen otros confeccionados con sofisticados materiales. A los primeros, los niños suelen denominarlos simplemente como chiringas (Lantigua y cols, 2007).

YAQUIS



Practicado por los griegos bajo el nombre de "pentalita" y que etimológicamente significa cinco piedras. Alfaro Torres (2002), muestra una amplia gama de formas al ejecutarlos. Consiste en lanzar una pequeña pelota al aire e ir cogiendo primero cada uno de los yaquis, luego de dos en dos, de tres en tres, hasta de seis en seis. Al finalizar es habitual alguna que otra expresión en los pequeños, que distinga su triunfo.

DOMINÓ



Las primeras informaciones de la existencia del juego del dominó datan de finales del S. XVIII. Del Rió (2007) señala que el dominó *no es un simple pasatiempo de mesa, es más bien, la exaltación de la personalidad del pueblo cubano, es la plenitud del entretenimiento sano, el estímulo para la convivencia en paz y un modo antiguo de estudiar, comprendernos y aceptarnos.*

CHILE

EL EMBOQUE (BALERO) Y TROMPO



El **balero**, también llamado boliche, emboque, capirucho o perinola, es un juguete de malabares compuesto de un tallo generalmente de madera unido por una cuerda a una bola. El objetivo es hacer incrustar un eje delgado al hueco del mazo. Su nombre en francés es bilboquet y proviene de bille (canica) y bocquet que designa la punta de un dardo. Estuvo presente en numerosas culturas y épocas con diferentes nombres y su origen es muy antiguo. Se considera originario de Latinoamérica, jugado ya desde la época precolombina.

José Marcos Ramírez, fabricante chileno de ataúdes, buscaba la madera más resistente para la construcción de los **trompos**. Hoy la elaboración se ha industrializado y las maderas son más inconsistentes.

VOLATÍN



En Europa, empezó a hacerse conocido en el siglo XVII y su aparición en Chile data de mediados del siglo XVIII. Su llegada conquistó a tantos seguidores, que se convirtió en el protagonista de muchas fiestas, juegos, competencias, reuniones y jaranas criollas (Plath, 1998).

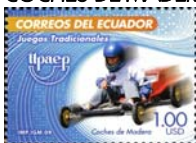
ECUADOR

PELOTA NACIONAL



Se trata de una actividad auténticamente ecuatoriana, que sigue cautivando tanto a jóvenes como a personas mayores desde hace más de 500 años. Según la reseña histórica de la Federación Ecuatoriana de Pelota Nacional (FEPN), se menciona que durante la "conquista" de los españoles, en el territorio del Tahuantín encontraron a nuestros aborígenes -de la zona andina- jugando con pelotas hechas de la piel de animales y que para impulsarla utilizaban una herramienta agrícola.

COCHES DE MADERA



Las carreras con coches de madera en Ecuador se celebran en el mes de diciembre. Se trata de un acto festivo y que proporciona gran diversión, pues se enmarca dentro de un sin fin de fiestas populares.

EL SALVADOR

SALTO CUERDA



El origen del salto de comba es incierto, aunque hay algunas teorías que lo sitúan entre los artesanos de la cuerda del antiguo Egipto, quienes se divertían saltando por encima de las cuerdas trenzadas. Esta actividad fue emulada por los niños como diversión y más tarde, fueron los marineros quienes se encargaron de dar a conocerla en sus diversos viajes (Peiró y cols, 2005).

En la época medieval, diversas pinturas muestran a niños saltando a la comba tal como se hace en la actualidad. Inicialmente, esta actividad era un juego de hombres, y se fue extendiendo desde Europa a los Países Bajos, y a América del Norte. En América los jóvenes hicieron del salto a la comba una actividad popular. En la década de los 70, el interés por la actividad física y la salud en general, permitió que fuera practicado por personas de todas las edades (Michiels y cols, 2009).

Era una de las actividades favoritas durante la fiesta de año nuevo, en la antigua China. También, Hipócrates (460-377 d.c.), médico griego considerado padre de la medicina, recomendaba saltar a la cuerda como una práctica de agilidad (Rueda y Redondo, 2003).

LA PEREGRINA



Menéndez (1963), llevó a cabo un valioso análisis etnológico de este juego, e indica que existen aproximadamente 15 tipos de diagramas diferentes; Si bien, el diagrama básico de la rayuela siempre se mantiene, hay algunas variantes como "Caracol", "cuadrada" y "aeroplano". Son siempre un rectángulo dividido en una cantidad que oscila entre 9 y 16 casilleros, coronado por un semicírculo (que se denomina Cielo o Paraíso) que es el objetivo último de todos los jugadores.

ESPAÑA

LA BARAJA ESPAÑOLA



España, dedica la emisión a la Baraja española, utilizada en los juegos de azar tan tradicionales y conocidos como la brisca, el tute, el mus, la escoba, etc. La Baraja española se compone de 48 cartas clasificadas en cuatro palos: oros, copas, espadas y bastos. Se cree que los naipes fueron en su origen un pasatiempo numérico, y así aparecen representados en los tapices de distintos países europeos de los siglos XIV y XV.

En el sello se reproduce una composición de los cuatro palos de la baraja española clásica, cedida por el Museo Fournier de Naipes de Álava. Este Museo, conserva entre sus fondos una colección de más de 20.000 barajas, muchas de ellas piezas únicas.

GUATEMALA

CAPIRUCHO



El Capirucho es un juguete tradicional conocido en toda Guatemala, en algunas regiones como "Capirote" o "Balero".

Se han encontrado evidencias de su existencia en Japón, Filipinas, Italia y en las tribus indígenas de América del Norte y del Sur, aunque algunas fuentes dicen que habría aparecido por primera vez en Francia al final del siglo XVI. El rey de Francia Enrique III lanzó la moda del balero durante su reinado (1574-1589). Le gustaba jugarlo durante sus paseos por palacio o por las calles de París. Encontramos a autores más audaces que hacen remontar la invención a las épocas cartaginenses, romanas o incluso cretenses.

Consiste en un instrumento de madera o plástico, con un agujero en la parte inferior por el cual pasa una pita atada a un palito de aproximadamente 7 centímetros, el cual deberá insertarse en la parte cilíndrica del Capirucho.

YO-YO



El yo-yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente. Los artesanos griegos lo fabricaban con madera, metal o terracota, y decoraban cada pieza con dibujos de los dioses. (Panati, 1988).

Como artilugio de caza, se usaba en los comienzos de la Edad Moderna, con el fin de obtener las presas para alimentarse, y requería de cierta habilidad para manejarlo. Su origen lo encontramos en China hacia el año 1000 a.C. Como dato curioso, El yoyó fue el primer juguete en llegar a la luna.

TROMPO



Los indios prohibían este juego a los niños y niñas durante las tormentas de verano, porque temían que esta práctica estropeará la cosecha al atraer con el trompo espíritus del viento. Por el contrario, en las zonas donde las lluvias eran escasas, se dejaban danzar trompos, ya que el zumbido de los mismos podría atraer así la lluvia, puesto que se asemejaba al ruido de los truenos en la lejanía. En Malasia, en cambio, sólo se permitía jugar en primavera, coincidiendo con la época de siembra (Holler, 1989).

BARRILETE



Los barriletes en Guatemala, son remontados en el día de todos los difuntos y todos los Santos en el mes de Noviembre. En este día estos reciben a sus familiares fallecidos, según su creencia, con alegría y mucho colorido.

HONDURAS

RAYUELA



Uno de los diagramas más antiguos que se conocen, es el trazado en el suelo del foro de Roma (Grunfeld, 1978). En Grecia se lanzaban tejos de cerámica o almendras a una línea marcada en el suelo para ver quien era el que lo dejaba más cerca de la línea. En Roma también se jugaba a la "Rayuela" con el nombre de "*grammismo*", consistente en lanzar una almendra para quedar lo más cerca de una varilla colocada en el centro de un círculo, o en un hoyo. (Herrador y Fernández, 2010).

PAPELOTE



Debemos diferenciar entre los papelotes que son más pequeños, y que para mantenerlos en el aire se utilizaba un hilo delgado pero resistente; En cambio, las cometas y barriletes son más grandes y con formas caprichosas que se adornan con motivos recortados en papel vistoso. Estos últimos están decorados y reforzados con carrizos de bambú.

TROMPO



Las modalidades de juegos con el trompo consisten, en la duración de la rotación sobre el suelo y en sacar chapas colocadas en centro de un círculo. Cuando la habilidad del jugador lo permite, se hace subir a la palma de la mano el juguete en plena rotación.



En este sello, aparecen tres actividades de manera simultánea, descritas anteriormente. Obviamos describir el juego del fútbol, como actividad tradicional.

PARAGUAY

TIKICUELA-BOLITAS



Se juega hasta con siete elementos (canicas), aunque los niños lo prefieren hacer con cocos sudamericanos, ya que son más livianos que las bolitas de cristal.

El juego consiste en lanzar al aire, hacia arriba, cierta cantidad de canicas, mientras se toma del suelo otra cantidad, y luego se recoge las lanzadas antes que éstas toquen el suelo. Las reglas del juego se van complicando con el aumento de la cantidad de canicas lanzadas y a recoger, hasta que en alguna ocasión no puedan ser recogidas todas las lanzadas, o se haya tomado del suelo una cantidad errónea, siendo así el turno para otro jugador.

TROMPO

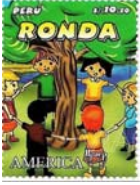


El juego del trompo es fundamentalmente un juego de habilidad. Para bailar el trompo se enrolla el cordón y cogiéndolo convenientemente se lanza enérgicamente, dando lugar a que el trompo gire a un elevado número de vueltas. Se puede jugar a "la caldera", enfrentamiento individual, o a "las dos calderas", enfrentamiento por equipos. Encontramos varias modalidades: el trompo sele, trompo kora, trompo arasa, trompo jehupi, etc.

Grunfeld (1978) expone que en Oriente podemos encontrar peonzas de todas las formas y tamaños. En algunas zonas rurales se hacen de concha y en algunos países africanos son famosas las huecas que zumban o silban.

PERÚ

RONDA



La ronda o la rueda son las denominaciones más habituales en los países latinoamericanos, para referirse a este tipo de juegos. En España se les denomina juegos de corro. En cualquier caso, incluyen cancioncillas y retahílas que se cantan dando vueltas en círculo, agarrados de las manos (Martínez Maldonado, 2005).

COMETA



Las cometas fueron introducidas en Europa por Marco Polo (1295), quien escribió con gran exactitud sobre la construcción de cometas y las técnicas para su vuelo.

REPÚBLICA DOMINICANA

FU-FÚ



Consiste en colocar unas tapas o chapas de refrescos bien aplanados y afilados en los bordes, enlazadas por dos agujeros con un hilo. Mediante movimientos giratorios se trata de romper el hilo del otro jugador. Los nombres que recibe cambia según la zona del país: Riki-Riki, sumbarora, etc.

TRUCAMELO



Garrido de Bogs (1980), indica que las formas o diagramas para este juego, pueden adoptar infinidad de formas, tantas como la imaginación del niño pueda plasmar en el pavimento o baldosas de una callejuela. La piedra lanzada es denominada tejo, chavo o chata.

EL PAÑUELO



Consiste en provocar al contrario para que rebase la línea simulando haber cogido el pañuelo, y correr más rápido que el oponente una vez agarrado el pañuelo. Cuando se han eliminado varios jugadores de un equipo, se reorganizan los números pudiendo asignar varios a un solo jugador. Gana el equipo que logra eliminar a todos los contrarios.

SURINAME

RAYUELA



Rodrigo Caro (1694) menciona la presencia de este juego en Roma ya que en el antiguo foro romano aparecen líneas borrosas de los trazados de antiguas Rayuelas, también hay datos que indican la presencia de este juego en la antigua Grecia.

PALLANA



En Roma, Julio Pólux (135-188) gramático y sofista griego, lo describe en el Onomasticón. Se realizaba en ceremoniales, con fines adivinatorios. El juego es con cinco piezas (piedras uniformes, bolitas, granos de maíz, etc). Se toman con una mano lanzándolas hacia arriba y recogéndolas al vuelo con la palma de la mano hacia abajo sin que ninguna se caiga. Se repite dejando caer cuatro y la que queda en el dorso de la mano, se la impulsa nuevamente hacia arriba para recoger las otras, sin perder la que se cae.

CANICAS



A partir del siglo XVIII, el viejo entretenimiento de rodar canicas, impactar unas contra otras e introducir las en un hoyo cavado en la tierra –oficialmente llamado gua por la Real Academia de la Lengua– se “protocolizó” como juego adoptando nuevas técnicas y nuevas estrategias. Las canicas de barro, primero crudo y después cocido, cedieron su lugar a las de piedra y éstas a las de vidrio (López Domínguez, 2000).

AROS



Los griegos otorgaban gran importancia al **aro** como ejercicio físico para gentes de constitución débil; Hipócrates en uno de los primeros tratados médicos lo recomendaba hacia el año 3000 a JC.

Rodar el aro; juego que consiste en guiar una fina rueda metálica, con la ayuda de otra delgada vara acabada en forma de gancho, haciéndolo girar mediante un gran impulso inicial y conducido por la calle, donde se establece normalmente una línea de salida y otra de meta.



La moda del *Hula-hoop* de la década de los 60, ha añadido un nuevo capítulo a la historia del aro. En el año 1958, se apoderó de la población de los Estados Unidos una afición inmensa al hula hoop. Éste consiste en un aro de plástico vistosamente coloreado, que se coloca alrededor de la cintura y se hace girar velozmente mediante un movimiento de las caderas. No obstante en Egipto, y más tarde en Grecia y Roma, los niños se fabricaban aros con ramas de parra, debidamente secada y limpias de hojas. En ciertas culturas sudamericanas existían aros similares, fabricados con caña de azúcar.

URUGAY

LA TABA



La palabra proviene del griego “astrágalos” (vértebra) y del latín “talus” (dado). Se obtiene del hueso del talón de los grandes toros o bueyes. Entre los juegos preferidos por los gauchos, se encontraban el de la Taba, y era frecuente esta actividad en el patio de un rancho criollo. Fue un juego prohibido por las autoridades debido a las consecuencias que se derivaron del juego por dinero, como discusiones violentas, peleas, e incluso muertes. Grunfeld (1978), muestra que en la Grecia antigua, los huesos del tarso de las reses pequeñas (*astragalo*) se lanzaban para predecir el futuro y se usaban también como dados para las apuestas. Las pinturas de algunas cerámicas griegas muestran tanto a dioses como a hombres jugando a las tabas. Los romanos las introdujeron en muchos países durante sus campañas militares.

Se trata de un juego de azar por antonomasia, y que equivale a nuestros dados (Fernández y Martínez, 2003). El Diccionario de Autoridades (1726-1739), define la taba, como un *huesecillo que tiene el animal en la pierna, y que proviene de la voz latina Talus o Astragalus*. Rodrigo Caro, en un capítulo de su obra *Días geniales o lúdicos* (1694), indica que las tabas estaban confeccionadas en diferentes materias, como marfil, oro, plata, etc, aunque también se han encontrado algunas de vidrio o pasta. La taba es un hueso de algunos animales como el cerdo, la vaca o el carnero y cuya localización anatómica se encuentra entre la tibia y peroné. Dicho hueso se denomina astrágalo y tiene cuatro caras: La mayor, denominada Carne o Suerte con un hueco en forma de “S”, la menor llamada Playo o Culo, y dos laterales llamadas Panza y Ombligo (García, 2009).

Existen referencias del valor en puntos según la forma de caer el astrágalo, en este caso, si lo hacían por el lado plano valía un punto; por el sinuoso, seis; por el cóncavo, tres, y por el convexo, cuatro (Ramos, 2005). El juego de la taba esta considerado como un juego de azar y de coordinación óculo manual, y es muy popular tanto en zonas rurales como ganaderas. Aunque no se puede concretar una fecha exacta en cuanto a su origen, los romanos ya lo practicaban. Así, Lillo (2004) basándose en los textos antiguos y datos arqueológicos apunta que esta población lo practicaba en la casa, en la calle o en el foro.

El sello, donde aparecen unos individuos jugando a las tabas, es una reproducción del pintor Juan Manuel Blanes el cual reprodujo en sus lienzos escenas de la historia, el folklore y las costumbres de Uruguay y Argentina.

CONCLUSIONES/DISCUSIÓN

Una vez examinados los resultados para las diferentes variables que conforman la estructura lúdica, reflejada en cada uno de los sellos analizados, exponemos a modo de conclusión una serie de reflexiones, especulaciones y prospectiva de futuro.

a) La manera de presentar el juego o material lúdico se realiza mediante dibujos infantiles en 28 sellos, en cambio, se recurre a la fotografía en 13 ocasiones. Este detalle nos parece un elemento positivo, ya que entendemos que se hace más cercana la esencia lúdica mediante el formato dibujo.

b) Encontramos un número reducido de juegos que se llevan a cabo normalmente en lugares cerrados, como son los juegos de mesa (cartas, dominó, damas) que por sus características, tienen un marcado carácter sedentario. Por el contrario, la mayoría de los juegos se practican en el entorno natural y en la calle, siendo el movimiento el principal protagonista, detalle que consideramos de espacial importancia, si tenemos en cuenta el axioma de Jean Lebuch: *educación por el movimiento*.

c) 15 sellos presentan el material lúdico, sin la presencia de jugadores, en 12 de ellos, aparece un solo sujeto jugando y 15 donde aparecen en grupo. Esta puntualización, nos indica que el juego social predomina con respecto al individual.

d) Existe un cierto declive de materiales obtenidos del medio natural, de fabricación artesanal o autofabricado. Los únicos que localizamos, son la taba, las piedras, chapas del fu-fú y los cocos sudamericanos. Esto supone un auge de la industria lúdica o material comercializado, lo que denota cierta falta de creatividad en detrimento de la imaginación, y como consecuencia, la tendencia hacia posibles instintos consumistas. Recordemos que muchos de los materiales o juguetes que en sus comienzos fueron totalmente artesanales y naturales (peonzas, yo-yo, tabas, aros, etc), en la actualidad son fabricados en plástico (PVC).

e) Aunque entendemos la dificultad y limitación que supone, plasmar las tradiciones lúdicas de todo un país en un formato tan diminuto, y guiados quizás por cuestiones meramente de añoranza o de tipo nostálgico, echamos en falta juegos que por su carácter universal, no aparecen en el sello. Nos referimos a: Carrera de sacos; Pollito inglés; Elástico; Gallinita ciega; Policías y ladrones; Teléfono; Chapas; Escondite; Salto de pídola; Cuatro esquinas; Soga-tira, Seguir a la madre, Pase misí, silleta de la reina, pies quietos, balón prisionero, piedra, papel tijera, churro, mediamanga, mangotero, el cortahilos, tres en raya, caliente manos, ocupar la silla, A los médicos, a,e,i,o,u" ó "1,X,2", Corre el anillo, Gato y el ratón, La cerilla, Las prendas, Látigo, Mosca, Rongo o lima, Tapa culos, etc.

f) Encontramos sellos donde la práctica lúdica relacionada con las habilidades motrices menos exigentes, o de mínimo esfuerzo físico, y que en definitiva han sido tradicionalmente atribuidas al sexo débil o a las chicas. Sin embargo, observamos sellos donde aparece el chico realizando juegos que requieren una mayor condición física o implican cierta destreza y exigencia. Malo y López (2008), al respecto, apuntan que en nuestra cultura, el morfotipo masculino se ha identificado siempre con la fuerza, potencia, resistencia, velocidad, etc., y el morfotipo femenino con la flexibilidad, lo frágil, pequeño, coordinado, rítmico, etc. Como consecuencia, uno y otro sexo se han visto con dificultades para desarrollar cualidades del sexo contrario.

g) En el caso de España, el sello sobre los naipes, nos parece acertado, teniendo en cuenta que recientemente correos emitió una serie que hacía referencia a juegos y deportes tradicionales. Curiosamente en dicha emisión, sólo aparecen reflejados deportes tradicionales, por lo que a nuestro entender, consideramos que hubiera sido interesante la inclusión de algún juego popular.

h) Sólo en dos sellos se aprecian adultos practicando juegos (Colombia y Uruguay), en cambio, la presencia de la figura infantil la encontramos en 24 de ellos, esto supone un gran protagonismo del niño, donde se percibe y se asocia de manera inherente lo lúdico con la niñez.

i) Para posteriores investigaciones, en las que la práctica lúdica tradicional sea la protagonista, proponemos que se analicen otro tipo de soportes iconográficos y que en la actualidad no han sido objeto de estudio, como son: la escultura (arte urbano); graffiti; comic; tarjetas telefónicas; cine; publicidad, etc ya que ninguno de estos recursos está exento de un eminente valor social y educativo, ya que pueden contribuir a dinamizar y potenciar la cultura entre los diferentes pueblos.

j) Damos por descontado, que los asesores y especialistas filatélicos, de los respectivos países que componen la Organización, son individuos competentes como para no cometer errores o descuidos. Si estos suceden, se priva a los filatelistas temáticos de completar sus colecciones en tiempo y forma, de igual forma, limitan el avance investigativo a los estudiosos sobre estos temas. Por tanto, invitamos a la reflexión a los responsables de algunos países, para que se comprometan con las exigencias de la organización a la que pertenecen.

Parafraseando a Botermans y cols (1989), cada día, en cada momento, se juega en los cuatro rincones del mundo. Los juegos constituyen una de las raras actividades humanas que consigue trascender las monumentales barreras sociales, culturales, lingüísticas, políticas y geográficas que separan los diferentes pueblos de la tierra". Paredes (2002), subraya que el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. Ha servido de vínculo entre pueblos, y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos. Hace que se entiendan niños, adultos y viejos de manera inmediata sin ningún otro lazo de comunicación, porque brota de la bondad humana.

A través del análisis de los juegos por medio de la filatelia hemos podido mostrar las diferentes variantes que tiene la actividad lúdica según la cultura y la zona geográfica en la que se practica. Ófele, (1998) mantiene que son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos ya que por medio de los mismos podemos transmitir a los individuos características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas geográficas.

TRATAMIENTO EDUCATIVO/APLICACIÓN DIDÁCTICA

Los sellos nos enseñan historia, los sellos nos muestran el arte y las costumbres de los países donde se emiten, los sellos colaboran en el entendimiento entre las naciones; coleccionar sellos ilustra, la filatelia es un medio educativo de reconocida validez. *Mire sus sellos, deténgase a ver su ilustración, a leer su mensaje y quizá algún día usted se sienta orgulloso al demostrar a los demás la maravilloso que es coleccionarlos* (Ortiz, 1979).

La afición de coleccionar sellos, estudiar y profundizar en el maravilloso mundo de la filatelia lleva implícitas ciertas similitudes y rasgos comunes con las definiciones de juego y que a continuación presentamos:

"El juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes, como también es el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes" (Batenson, 1984 en Bantulá y Mora, 2002). *"...el juego se muestra como una herramienta extraordinaria para facilitar las relaciones y el encuentro entre diferentes culturas... a través de él se puede ayudar a los niños a que comprendan y respeten las diferentes culturas y formas de vida de los niños y niñas que han venido de*

otras naciones y que ahora conviven con nosotros" (Lleixá, 2002). "El juego es un vehículo de entendimiento entre las comunidades del mundo, que sabe guiarnos con paso firme y seguro por el camino de las relaciones humanas..." (García y Martínez, 2004).

Como dice Heinemann (2002), la Educación Física puede convertirse en el primer paso para la integración y la inclusión social por su lenguaje corporal universal. El juego habla todas las lenguas, y es un fenómeno global y supranatural. Es un punto de encuentro que no entiende de diferencias de origen o condición. Es un instrumento de integración perfecto para los recién llegados, ya que en la pista de juego todos son iguales.

Hernández Moreno y Rodríguez Ribas (2004), justifican que la Praxiología motriz proporciona a la Educación Física, un conjunto de saberes que puestos en manos del docente le permiten construir y establecer las situaciones pedagógicas que mejor convengan a los intereses y conocimientos de las conductas motrices que pretenda hacer aprender a sus alumnos o jugadores.

Rodríguez Diéguez (1986) explica el aprovechamiento didáctico que pueden tener algunos recursos, como es el caso del tebeo, ya que puede ayudar en la escuela a conseguir unos objetivos o a desarrollar unas actitudes y añade que su simplicidad no exige mediadores técnicos para su lectura como otros medios que se apoyan en la imagen. En este caso, nosotros planteamos que el alumnado puede aprender a utilizar el sello postal como medio o herramienta para favorecer su aprendizaje y formación en las diferentes áreas que constituyen el currículo y en especial en el área de Educación Física.

Mediante la puesta en práctica de diversas actividades pretendemos que el alumnado de forma interdisciplinar llegue a:

- Identificar el mayor número de juegos tradicionales plasmados en los sellos postales de un país o continente.
- Confeccionar un sello aplicando las técnicas de impresión más básicas (litografía, calcografía, etc.)
- Mejorar la actitud del alumnado hacia la asignatura de Educación Física.
- Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como instrumento para "aprender a aprender" (Utilización de cámara digital, tratamiento de imágenes, escaneado de sellos, capturar imágenes de pantalla, etc).
- Fomentar el análisis crítico y sensibilizar sobre la educación en valores, violencia, convivencia, fairplay, educación no sexista, educación para la ciudadanía, etc.
- En definitiva, trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas o materias, como la Lengua y Literatura, Geografía, Plástica y visual, lenguas extranjeras, etc.

Intentar reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente.

(Trautmann, 1995)

BIBLIOGRAFÍA

- ALFARO TORRES, R. (2002). *Juegos Cubanos*. Ciudad de La Habana: Casa Editorial Abril.
- ARAGONÉS CARAZO, J. E. (2001). Filatelia: coleccionismo, comercio e inversión. *Boletín Económico de ICE* N° 2713. (17 al 23 de Diciembre).
- BANTULÁ JANOT, J. y MORA VERDENY, J.M. (2002). *Juegos multiculturales 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- BANTULÁ, J. (2006). Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: Europa-Juegos infantiles-año1989. En X. Pujadas; A. Fraile; V. Gambau; X. Medina; J. Bantulá (Comps.) *Culturas deportivas y valores sociales* (pp. 537-544). Madrid: Librerías deportivas Esteban Sanz, S.L.
- BANTULÁ, J. Y MORA, J. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- BANTULÀ, J.; JANOT, M.; COLOMER, A. y ORTÍ, J. (2007). El joc tradicional a la iconografia filatélica. *Aloma: revista de Psicologia, ciències de l'educació i de l'esport* n° 21.
- BOTERMANS, J.; BURRET, T.; VAN DEFT, P. y VAN SPLUNTEREN C. (1989). *El Libro de los Juegos*. Barcelona: Plaza y Janes.
- CATALOGO UNIFICADO EDIFIL. (2010). *Catálogo de Sellos de España y Colonias*. Madrid-Barcelona: Edifil.
- COCA PÉREZ, J. L. (1998). *Análisis del mercado financiero de bienes tangibles: el Caso particular de la filatelia financiera*. Universidad Complutense de Madrid: Tesis doctoral.
- CORREDOR MATHEOS, J. (1989). *El juguete en España*. Madrid: Espasa Calpe.
- DE VROEDE, E. (1985) Kinderpel, Spelgoed en Pieter Bruegel de Oude't *Trojaanse Hobbelpaard 1*, pp. 11-43.
- DEL RÍO, J. (2007). Y no te pases con ficha. *La Jiribilla. Revista Digital de cultura Cubana*. Cuba.
- FERNÁNDEZ, J. M. (2004). Inmigración y educación en el contexto español: un desafío educativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36/11, 1-12.
- FERNÁNDEZ, J. y MARÍNEZ, E. (2003). *ABCD. Educación Física*. Oviedo: Ed. Novel.
- GARCÍA CORNEJO, E. (2009). Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física. *Revista digital eFdeportes* n° 132. Buenos Aires.

- GARCIA MARÍN, C. y MARTÍNEZ TEN, A. (2004). *El juego de las cuatro esquinitas del mundo*. Madrid: Los libros de la catarata.
- GARRIDO DE BOGS, E. (1980). *Folklore infantil de Santo Domingo*. Santo Domingo: Editora de Santo Domingo.
- GIL, P. y CONTRERAS, O. (2005). Enfoques actuales de la Educación Física y el Deporte. Retos e interrogantes: el manifiesto de antigua, Guatemala. *Revista Iberoamericana de Educación*, 39, 225-256.
- GONZÁLEZ AJA, M^a. T. (1985). *El tema deportivo en la pintura española del siglo de Oro*. Ponencia presentada en el XI Hispa International Congreso. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- GORRIS, J. M. (1976). *El juguete y el juego*. Valencia: Ed. Avance.
- GRUNFELD, F. (1978). *Juegos de todo el mundo*. Madrid: Editan.
- HEINEMANN, K. (2002). Esport per a immigrants: instrument d'integració? *Apunts. Educació Física i Esports*, 68, pp. 24-35.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. Y RODRÍGUEZ RIBAS, J. P. (2004). *La Praxiología motriz: Fundamentos y Aplicaciones*. Barcelona: INDE.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. Y RODRÍGUEZ RIBAS, J. P. (2009). Una praxiología, es decir... (Sobre los conocimientos de la ciencia de la acción motriz y su organización). *Acción Motriz Tu revista digital*. n° 3. Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE). Las Palmas de Gran Canaria.
- HERRADOR, J. A. (2003). *Juegos y actividades lúdico-recreativas en la pintura de Goya y su aplicación didáctica en Educación Física*. En V Jornadas de Innovación Pedagógica. Algeciras: Attendis.
- HERRADOR, J. A. y FERNÁNDEZ, J. C. (2010). *Recetario lúdico para la actividad físico-deportiva*. Sevilla. Editorial. MAD. Colección Eduforma.
- HERRADOR, J.; SERRANO, S. y MONTERO, A. (2010). Manifestaciones artísticas del juego del 'pelele' [http://www.efdeportes.com/Revista Digital](http://www.efdeportes.com/Revista_Digital) - Buenos Aires - Año 14 - N° 142 - Marzo de 2010.
- HOLLER, R. (1989). *Kreisel*. Hugendubel. München.
- IRURETA, P. y AQUESOLO, J. (1995). *El deporte en el cómic: muestra documental*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- JAULIN, R. (1981). *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*. México: Ed Siglo Veintiuno.
- LANTIGUA, J. LANTIGUA, N Y LÓPEZ, M. (2007). Caracterización de los juegos populares tradicionales infantiles de las ciudades de Cárdenas, Matanzas www.efdeportes.com/efd114/juegos-populares-tradicionales-infantiles.htm.
- LAVEGA, P. (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.
- LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: INDE.
- LAVEGA, P.; MOLINA, F.; PLANAS, A.; COSTES, A. y OCARIZ, U. (2006). Los juegos y Deportes Tradicionales: Entre la tradición y la modernidad. *Apunts Educación Física y Deportes*. Barcelona: INEFC. Generalitat de Cataluña.
- LILLO REDONET, F. (2004). *Ludus ¿Cómo jugar como los antiguos romanos?*. Madrid: Editorial Áurea Clásicos.
- LLEIXÀ, T. (2002). *Multiculturalismo y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- LÓPEZ DOMÍNGUEZ, L. (2000). *México en el Tiempo* N° 37.
- LORENTE, L. M. (1982). *El libro de los mundiales de Fútbol a través de los sellos*. Barcelona: Fluid Blue.
- MACEIRAS, D.; MACEIRAS, I.; MENACHO, F. y RUANOLA, F. (1996). *Fotohistoria en Puerto Real. síntesis de un trabajo: la recuperación de la imagen perdida*. En IV Jornadas de Historia de Puerto Real. Ayuntamiento de Puerto Real.
- MAESTRO, F. (2005). *Juegos tradicionales*. España.
- MALO, J. Y LÓPEZ, G. (2008). La coeducación e igualdad de los sexos en el contexto escolar y en la actividad física de Educación Física según la LOE. [http://www.efdeportes.com/Revista Digital](http://www.efdeportes.com/Revista_Digital) - Buenos Aires - Año 13 - N° 127.
- MARTÍNEZ MALDONADO, F.J. (2005). *Juegos infantiles Latinoamericanos*. Sevilla: Wanceulen.
- MENÉNDEZ, E. (1963). Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela (Análisis etnológico). En *Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología* N° 4. Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano. Buenos Aires.
- MESTRE, J. (1973). *Goya o los Juegos y Recreos de una Sociedad Española. Deporte 2000*. Madrid.
- MICHIELS, B.L.; GOBER, D.; BOATWRIGHT, D. y STRICKLAND, G. (2009). Jump rope skills for fun and fitness in grades K-12. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, N°7, 15-23.
- ÓFELE, M. R. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Segunda Parte. *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra. Año 13 Nro. 120, Buenos Aires.
- ORTIZ BELLO, I. (1979). ¿Qué nos enseñan los sellos?. *Revista Mecánica Popular*. Volumen 32. Agosto. Número 8.
- ORTIZ BELLO, I. (1997). Filatelia UPAEP. *Revista Mecánica Popular*. Volumen 50. Septiembre. Número 9.
- PANATI, C. (1988). *Las cosas nuestras de cada día*. Colección Dolce Vita. Barcelona: Ediciones B.
- PAREDES, J. (2002). *Tesis Doctoral. El deporte como juego: un análisis cultural*.
- PARLEBAS, P. (1998). Jeux d'enfants d'après Jacques Stella te culture ludique au XVII siècle en *A quoi joue-t-on? Pratiques te usages des jeux et JOUET à travers les Ages* (Festival d'Histoire de Montbrison 26 septembre ave 4 octobre 1998), (Separata), pp. 321-354.
- PARLEBAS, P. (2001). *Juegos, Deporte y Sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- PARLEBAS, P. (2005). *El joc, emblema d'una cultura* en Enciclopedia catalana "Jocs i Esports tradicionals", *Tradicioniari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volumen 3. Barcelona: Enciclopedia catalana, p. 13.
- PEIRÓ, C.; HURTADO, I. e IZQUIERDO, M. (2005). *Un salto hacia la salud: actividades y propuestas educativas con combas*. Barcelona: INDE.

- PLATH, O. (1998). *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Grijalbo. Santiago de Chile. PLATH, O. (1946). *Folklore chileno. Aspectos populares infantiles*. Anales de la Universidad de Chile Nº 61 y 62, Santiago de Chile.
- PLATH, O. (2000). *Antología: Origen y folklore de los juegos en Chile*. (Antes llamado Aproximación histórica-folklorica de los juegos en Chile). Prólogo a la segunda edición.
- RAE (1963). Real Academia Española. *Diccionario de autoridades*, Tomos I-VI, 1ª edición, publicada 1726-1739. Edición facsímil, Editorial Gredos: Madrid.
- RAMOS FOLQUÉS, A. (2005). Tabas y dados. *Antigua. Historia y Arqueología de las civilizaciones*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. *XIV Congreso Nacional de Arqueología*, Vitoria, 1975; Zaragoza, 1977, pp. 767-768.
- REENSON, R. (1995). *El deporte, una historia en imágenes*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.
- RODRIGO CARO, J. (1694). *Días geniales o lúdricos*. Impreso por la Sociedad de Bibliófilos Andaluces. Imprenta Mercantil, Sevilla, España, 1884. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etievre.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J.L. (1986). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.
- RUEDA, B. y REDONDO MORENO, D. (2003). ¿Qué es la comba?. Algo más que un juego. Barcelona: *Tándem 12*.
- RUÍZ, Mª. J. (2009). Al vaivén del columpio. Cádiz: *Servicio de Publicaciones de Diputación y la UCA*.
- SANTANELLI, J.A. (2008). Colecciones temáticas de un marco: Juegos y juguetes infantiles. *Coleccionando*. Buenos Aires. Argentina: Filatelia Flores.
- SOLER VILA, J. (1967). *Sellos olímpicos*. Madrid: Publicaciones del Comité Olímpico Español.
- TRAUTMANN, T. (1997). Alte Spiele (wieder) entdecken - eine Hoffnung für die Pädagogik? En: Erich RENNEN (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, (pp.65-71). Weinheim.
- VELÁZQUEZ, C. (2000). Los juegos del mundo como recurso para una educación física intercultural. *La pista*.