



DOI 10.20396/conex.v18i0.8659430

Artigo Original

El juego en la obra Cien años de soledad: análisis etnomotor

José Hernández Moreno¹Ulises Castro Núñez¹ Rómulo Díaz Díaz¹

RESUMEN

El objetivo de este trabajo consistió en desvelar algunos de los rasgos etnomotores de los juegos que se mencionan en la obra Cien años de soledad de García Márquez. Se aplicaron los fundamentos de la Praxiología motriz y se realizó un estudio de los rasgos caracterizadores de los juegos mencionados en dicha obra. El estudio siguió una metodología observacional mediante análisis de contenido, con un sistema categorial "ad hoc". Se analizan cuatro variables etnomotrices: tipo de juego, tipo de interacción motriz, objetivo motor y género. En el conjunto de las cuatro variables, consideramos un total de diecinueve categorías, quince pertenecen a la lógica interna y cuatro a la lógica externa. La muestra estuvo constituida por 42 juegos y los resultados más relevantes reflejan que el 73.8% de las actividades lúdicas identificadas son juegos motores, el 33.3% corresponden al objetivo motor trasladar, trasladarse. Un 26.2% de las interacciones motrices son de carácter psicomotor y el 35.7% de carácter sociomotor. En cuanto al género, el 35.7% de las actividades lúdicas son de naturaleza mixta. El análisis etnomotor de los juegos presente en la novela nos ha permitido conocer algunos rasgos caracterizadores del contexto social en la que se desarrolla la obra.

Palabras Clave: Juego. Etnomotricidad. Interacción motriz. Objetivo motor. Género. Praxiología Motriz.

¹ Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Correspondência:

José Hernández Moreno. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Calle Juan de Quesada, 30, 35001, Las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas, España, Email: jose.hernandezmoreno@ulpgc.es

Recebido em: 3 maio 2020

Aprovado em: 6 jul. 2020

O jogo na obra cem anos de solidão: análise etnomotriz

RESUMO

O objetivo deste trabalho foi desvelar algumas das características etnomotriz dos jogos mencionados na obra *Cem anos de solidão* de García Márquez. Os fundamentos da praxiologia motriz foram utilizados e foi realizado um estudo das características dos jogos mencionados na referida obra. A pesquisa foi orientada pela metodologia observacional por meio da análise de conteúdo, com um sistema categorial "ad hoc". Foram analisadas quatro variáveis etnomotriz: tipo de jogo, tipo de interação motriz, objetivo motriz e gênero. No conjunto das quatro variáveis, consideramos um total de dezenove categorias, quinze pertencentes à lógica interna e quatro à lógica externa. A amostra foi composta por 42 jogos e os resultados mais relevantes refletem que 73,8% das atividades lúdicas identificadas são jogos motrizes; e 33,3% correspondem ao objetivo motriz mover, mover-se. 26,2% das interações motrizes são de natureza psicomotriz e 35,7% são de natureza sociomotriz. Em relação ao gênero, 35,7% das atividades lúdicas são de natureza mista. A análise etnomotriz dos jogos presentes no romance permitiu conhecer algumas características do contexto social em que se desenvolve a obra.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo. Etnomotricidade. Interação motriz. Objetivo motriz. Gênero. Praxiologia Motriz.

An ethno-motor analysis of games in the novel Cien Años de Soledad (One Hundred Years of Solitude)

ABSTRACT

This article attempts to highlight some of the ethno-motor characteristics of the games mentioned in García Márquez's novel, *Cien Años de Soledad*. Motor praxeology was used to analyse the characteristic ethnomotricity features of the games mentioned in the novel, using observational content analysis and "ad hoc" categorisation. Four variables of ethnomotricity typology were analysed: type of game, type of motor interaction, the aim of the motricity and the gender playing the game. These four variables gave rise to a total 19 categories, fifteen of which correspond to internal logic and the remaining four to external. 42 games were identified with most relevantly 73.8% ludic motor games and 33.3% relating to moving from one place to another. 26.2% of the interaction was psychomotricity and 35.7% sociomotricity. 35.7% of the ludic activities could be considered to be of a mixed nature, for the variable of gender. This analysis of the ethnomotricity of the games mentioned in the novel allows for the social context of the novel to be better characterised.

Keywords: Games. Ethno-motricity. Motor interaction. Motor goal. Gender. Motor praxeology.

INTRODUCCIÓN

La novela *Cien años de soledad* fue escrita, en la Ciudad de México, por el colombiano Gabriel García Márquez entre los años 1965 y 1966, y su primera edición se publicó en Buenos Aires a mediados de año siguiente. Esta narración está considerada como una obra maestra de la literatura hispanoamericana y universal, es una de las novelas más traducidas y leídas en español.

El relato se centra en la historia de los Buendía, el linaje que estuvo condenado a vivir cien años de soledad, durante cuatro generaciones. Esta familia acompañada por otros esposos, mujeres y niños, atraviesan la sierra y llegan hasta un paraje desierto, localizado en el Caribe, donde se asientan y fundan una aldea constituida por 30 casas construidas con barro y caña brava, que darán lugar al pueblo de Macondo.

La vida de los Buendía nos posibilita conocer el escenario esencial de la novela que es también la historia de Macondo, del Caribe y de América del Sur. La devastación de la tierra con la fiebre de los bananos, una guerra civil y la creación de los sindicatos son acontecimientos que surgen a lo largo del relato. Pero quizás, la transformación más relevante y significativa tuvo lugar con la llegada del ferrocarril a Aracataca, en 1906, y con él, la presencia de la compañía bananera United Fruit Company, que proporcionó todo tipo de personas, inventos y tecnologías. El período histórico de los cien años en los que transcurre la obra se ubica entre la segunda mitad del siglo diecinueve y la primera del siglo veinte.

El tema central de la novela es la soledad que, como un mandato, todos están obligados a padecer. La soledad sirve para interrelacionar los distintos destinos de los personajes y se constituye en el rasgo característico y esencial de los Buendía. La lectura del texto también posibilita un acercamiento al conocimiento, la evolución social y a algunos de los episodios más relevantes de esta parte del Caribe colombiano.

Este trabajo persigue desvelar los rasgos etnomotores distintivos de los juegos identificados en la novela *Cien años de soledad*, situados en el contexto de los rasgos sociales y culturales de la sociedad de la época a que se refiere la obra.

El marco teórico de referencia es el de la Praxiología motriz, con una especial incidencia en la *etnomotricidad*, entendida ésta tal como lo hace Parlebas (2001) "el campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en el que se desarrollan" y el *etnoludismo*, entendido como:

la concepción y constatación de que los juegos están en consonancia con la cultura a la que pertenecen, sobre todo en

cuanto a las características de la lógica interna que ilustran los valores y el simbolismo subyacente de su cultura: relaciones de poder, función de la violencia, imágenes del hombre y de la mujer, formas de socialización, contacto con el entorno [...] (PARLEBAS, 2001, p. 223).

El trabajo toma como referencias el estudio más amplio de 13 criterios relacionados con la lógica interna de los deportes y juegos tradicionales de adultos de Canarias, donde se analizan las redes de comunicación motriz: red 1-exclusiva estable de individuo, red 1-exclusiva y estable de equipo, red 2-exclusiva estable de individuos, red 2-exclusiva estable de equipos, red $n > 2$ -exclusiva estable de individuos, red $n > 2$ -exclusiva estable de equipos, red exclusiva e inestable, y red ambivalente; y la interacción motriz de los participantes: psicomotriz, intermotricidad alterna, cooperación, oposición, cooperación-oposición (HERNÁNDEZ MORENO *et al.*, 2007); la comparativa que hace Parlebas (2003) de las redes de comunicación motriz en las obras gráficas de Bruegel (1560) y Stella (1657); el estudio comparativo que hace Ould Salek (1995) entre las redes de comunicación de los juegos de la Tunicia rana (siglos II y VI d.C.) y los juegos tradicionales de finales del siglo XX de las Islas Kerkenah (Túnez), y la investigación de Alonso, López de Sosoaga, Segado y Argudo (2010) sobre el análisis de las situaciones motrices lúdicas en festivales donde establecen como variables del estudio el tipo de juego, el tipo de juego motor, la red de comunicación motriz, la red de cambio de rol, la red de interacción de marca y las acciones motrices.

Estudios más recientes, y de gran interés, son los trabajos de Navarro y Lavega (2014, 2017 y 2018). La primera de estas publicaciones atiende al estudio de los 65 juegos corporales de la obra *Días geniales y lúdicos* (Rodrigo Caro, 1626), en la que, a través de una perspectiva estructural-sistémica, se analiza la lógica interna de esas prácticas lúdicas a partir de sus redes de comunicaciones motrices (lógica interna) y la edad y el género (lógica externa). El segundo, analiza 59 juegos desde una perspectiva etnomotriz, tomando tres objetos de estudio: material, espacio y tiempo, desde de las perspectivas de la lógica interna y de la lógica externa. Y, el tercero, persigue desvelar los rasgos etnomotores del deporte en los juegos del siglo XVI y XVII a partir de los juegos recogidos en las obras de Pieter Brueghel (Bélgica, 1560) y Rodrigo Caro (España, 1626) y el análisis de algunos elementos de sus lógicas interna y externa.

La realización de nuestro estudio implicó la utilización de cuatro variables o dimensiones. Tres de ellas pertenecientes a la lógica interna de los juegos: el *tipo de juego*, la *interacción o comunicación motriz* y el *objetivo motor*; y la cuarta, incorporada a la lógica externa: el *género*.

- *Tipo de juego*: El Diccionario de la Lengua Española (2019) considera *juego* a aquella "actividad que se realiza generalmente para divertirse o

entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza". Los juegos motores son los que permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, a la vez que el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes situaciones. Desde nuestra perspectiva, los juegos motores implican necesariamente la puesta en juego de la motricidad en una situación motriz con objetivo motor y significación práxica. Los *juegos no motores* son aquellos que no implican necesariamente la puesta en acción de la motricidad, aunque pueden tener algún tipo de movimiento, pero carecen de objetivos motor y de significación práxica, y no se dan en una situación motriz. Las *Otras situaciones lúdicas*, a que nos referimos en nuestro trabajo, son aquellas que por las características de la descripción que se hace en el texto de la novela, no podemos discernir si es un juego motor o un juego no motor.

- *Tipo de comunicación motriz o práxica*: nos referimos al conjunto de relaciones que se establecen entre los participantes en el interior de una situación motriz. Que es parte constitutiva de la misma y que viene explícitamente expresada en las reglas o condiciones de las praxis motrices, de manera tal que se constituye en uno de los rasgos esenciales y caracterizadores de su lógica interna. La comunicación motriz es la red que soporta el sistema de interacciones entre los participantes en situaciones motrices de carácter sociomotor.

Conforme a lo anterior, las praxis motrices se clasifican en las siguientes: psicomotrices, las que carecen de comunicación motriz, y sociomotrices las que sí tienen comunicación motriz (de oposición, de cooperación, de cooperación-oposición). Para nuestro análisis y clasificación de las situaciones lúdicas identificadas en la obra, hemos incorporado un nuevo grupo, el de *Sin motricidad significativa*, en el que tampoco hay comunicación motriz, como en el caso de las prácticas psicomotrices, no porque no haya un jugador o jugadora con el que interactuar de manera directa, sino que no hay motricidad pertinente y necesaria y, por tanto, no se puede generar comunicación motriz.

- *Objetivo motor*: Consideramos como objetivo motor a la intención de la persona de incidir en su motricidad (HERNÁNDEZ MORENO *et al.*, 2000). Definimos como tal al "*conjunto de restricciones e indicaciones que prescriben finalidades expresamente dirigidas a la puesta en juego de la motricidad de las personas*" (HERNÁNDEZ MORENO; RODRÍGUEZ RIBAS, 2004). El objetivo motor es el fin, o meta a alcanzar, en una situación motriz.

- *Género*: Consideramos como tales, a efectos de nuestro trabajo, el masculino, el femenino y el mixto. Un cuarto grupo, denominado género sin identificar (GSI), hace referencia al género que no ha podido ser establecido, de manera rigurosa, porque no se explicita en el texto donde aparece el mencionado juego.

METODOLOGÍA

Partiendo de un enfoque estructuralista (LÉVI-STRAUSS, 1958), se ha realizado un análisis praxiológico, de carácter sincrónico, de tres componentes de la lógica interna (tipo de juego, interacción motriz y objetivo motor), y uno de la lógica externa (género) de los juegos de la obra *Cien años de soledad*, por ser relevantes para desvelar la estructura social de estas prácticas.

El análisis de contenido es el método observacional utilizado para esta investigación (FLICK, 2004). Se ha diseñado un sistema de categorías "ad hoc", buscando intentar descifrar los rasgos etnomotores de los juegos que se incluyen en la novela. La validez del instrumento y la fiabilidad de los resultados se realizó a través de la concordancia consensuada (ANGUERA, 1990), entre tres expertos en Praxiología motriz y juegos motores tradicionales. Los registros de las categorías analizadas corresponden a constructos exhaustivos, mutuamente excluyentes, y constituidos por rasgos pertinentes de la lógica interna (PARLEBAS, 1981).

Se realizó una lectura pausada de la obra, identificando y anotando las situaciones lúdicas que iban apareciendo en el texto. Posteriormente, se hizo una relectura de los fragmentos donde se habían localizado los juegos con la intención de caracterizar los rasgos y el desarrollo de las actividades lúdicas identificadas, que nos ayudara a definir los atributos etnomotores de la novela *Cien años de soledad*, con los límites que el propio autor impuso con sus descripciones del contexto lúdico.

Así, en la obra se menciona el trompo, pero sólo se indica "Las únicas personas con quienes se relacionó fueron los cuatro amigos, a quienes les cambió los libros por los trompos y las cometas, y los puso a leer a Séneca y Ovidio cuando todavía estaban en la escuela primaria". El trompo tiene diversas modalidades, siendo las más comunes aquellas que tienen como objetivo motor efectuar traslaciones (cuando lanzo mi trompo intentando que golpee otro que está en el suelo) o reproducir modelos (cuando intento que el trompo baile o realice "malabares" con él), pero la descripción no nos permite decir a cuál de ellas pertenece, por ello se ha decidido considerar el objetivo motor de esta actividad lúdica como "no definido".

Otro límite que nos proporciona el texto se vincula a la concreción del género de los participantes que intervienen en el juego. Así, en ocasiones, el término "niños", si no se indica claramente que son varones, lo consideraremos como que refiere a niños y niñas, por tanto, género mixto. Por ejemplo, en el siguiente caso: "encontraron al Padre Antonio Isabel jugando con los niños a la gallinita ciega".

MUESTRA

La muestra la componen los juegos motores, los juegos no motores y las otras situaciones lúdicas (refiere a un juego que su mención y descripción en el texto no nos permite conocer si tiene carácter motor o no); un total de cuarenta y dos (42) actividades lúdicas recogidas en la obra *Cien años de soledad*, cuyas denominaciones son las siguientes:

Juegos motores:

- Apuestas de pulso, Bailar, Cazar caimanes, Cazar lagartos, Cazar lombrices y torturar insectos, Cerdo embadurnado de sebo, Chapalearse en los pantanos, Cometas, Cucaña, Hacer maromas, Hacer piruetas en biplano, Jugar a darse besitos, Jugar a enterrarse vivos, Jugar a envenenar la sopa, Jugar a la gallinita ciega, Jugar a los naufragios Jugar al billar, Jugar con muñecas, Levantamiento del mostrador, Mantear un toro, Matar gallinas a tiros, Matar lagartijas, Nadar, Niño jugando en el patio, Saltar a la cuerda, Saltar como sábalos, Suertes de fuerza, Tenis, Tiro al blanco, Trompos, Virtudes acrobáticas.

Juegos no motores

- Pelea de gallos, Ajedrez, Dados, Damas chinas, Damas, Naipes y barajas, Dominó, Jugar a la lotería, Juegos de suerte y azar, Juguetes de cuerdas.

Otras situaciones lúdicas

- Juegos de Arcadio y Amaranta

VARIABLES (4): Las variables que se han utilizado para la realización del trabajo son las siguientes: el tipo de juego, la interacción o comunicación motriz, el objetivo motor y el género.

CATEGORÍAS (19): Las categorías que vamos a utilizar para cada una de las variables son las siguientes:

-*Tipo de juego:* 1.- Juegos motores (JMO), 2.- Juegos no motores (JNM) y 3.- Otras situaciones lúdicas (OSL)

- *Objetivo motor:* 4.- Situar un móvil en un espacio y/o evitarlo (OM1); 5.- Trasladar, trasladarse y/o evitarlo (OM2); 6.- Enfrentarse cuerpo a cuerpo y/o evitarlo (OM3); 7.- Reproducir modelo de ejecución y/o evitarlo (OM4); 8.- Actuar introyectivamente y/o evitarlo (OM5), 9.- Sin objetivo motor (SOM), y 10. Objetivo motor no identificado (ONI)

- *Tipo de interacción motriz:* 11.- Psicomotriz (PSI), 12.- Cooperación (COO), 13.- Oposición (OPO), 14.- Cooperación-oposición (COP), y 15.- Sin motricidad significativa (SMS)

- *Género*: 16.- masculino (MAS), 17.- femenino (FEM), 18.- mixto (MIX), y 19.- Género sin identificar (GSI)

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El objetivo de este trabajo ha consistido en desvelar algunos de los rasgos etnomotores de los juegos que se mencionan en la obra *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez, aplicando los fundamentos de la Praxiología motriz. Desvelar los rasgos etnomotores que caracterizan la cultura es un desafío científico que todavía está por completarse (LAVEGA; NAVARRO, 2019).

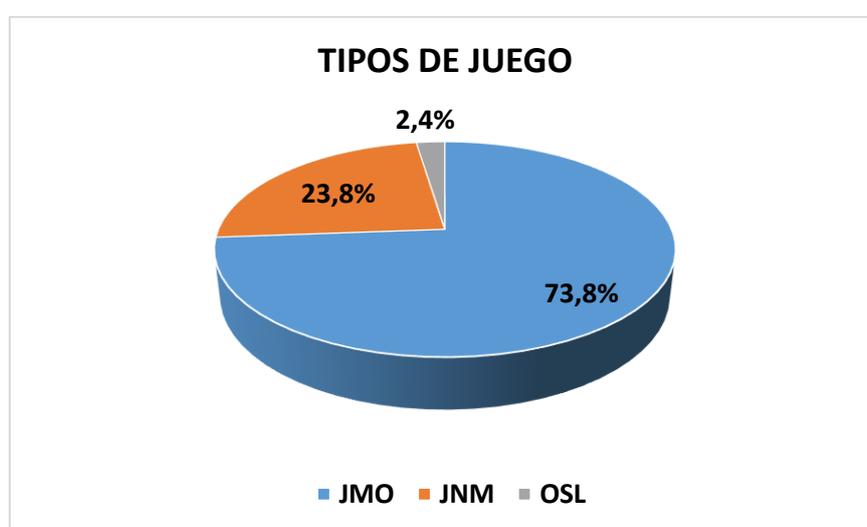


Figura 1 - Tipos de juegos identificados.

Para el registro de los atributos etnomotores se identificaron todas las referencias a los juegos de la obra, clasificándolos en tres tipos: *Juegos motores* (JMO), *Juegos no motores* (JNM) y *Otras situaciones lúdicas* (OSL). Se identifican 42 juegos o situaciones lúdicas: JMO (31/73.8%), JNM (10/23.8%) y OSL (2.4%).

El estudio de Alonso *et al.* (2010), uno de los pocos trabajos que abordan la variable del rasgo motor en los juegos en festivales lúdicos, obtuvo unos datos donde también los *Juegos motores* eran superiores a los *Juegos no motores* y a las *Otras situaciones lúdicas*, con porcentajes de 57.7%, 39% y 4.3%, aunque la diferencia entre ellos es más reducida que en nuestro caso. Los motivos pueden estar asociados a que en los festivales lúdicos tienen que alternarse prácticas motrices y no motrices, pues las segundas cumplen la función de recuperación física de los participantes, al tiempo que se intenta plantear alternativas de juego para todos los intereses y condiciones físicas de los niños y jóvenes que se acercan a estos eventos.

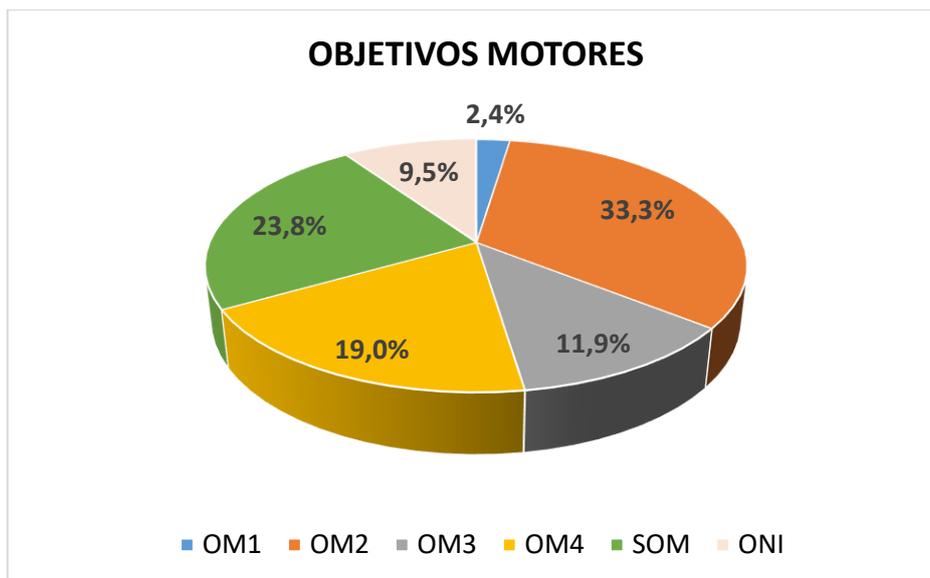


Figura 2 - Objetivos motores presentes en los juegos identificados.

En cuanto al objetivo motor (FIGURA 2), encontramos que en el 9.5% de los juegos o situaciones lúdicas no se puede identificar el objetivo motor (ONI), porque el contexto de la narración en la novela no lo permite. El 23.8% no tienen objetivo motor, que son los JNM, como ya comprobamos en el tipo de juegos. Destaca la ausencia del objetivo motor de actuar introyectivamente (OM5), siendo el único que no aparece reflejado en los juegos y situaciones lúdicas de la obra analizada. Se aprecia una clara prevalencia para el objetivo motor de trasladar, trasladarse y/o evitarlo (OM2) con un 33.3% y la reproducción de modelos (OM4) con un 19%. Menos presencia tienen los juegos motores cuyo objetivo motor prioritario es combatir cuerpo a cuerpo y/o evitarlo (OM3) con un 11.9% o situar el móvil en una meta y/o evitarlo (OM1) con un 2.4%.

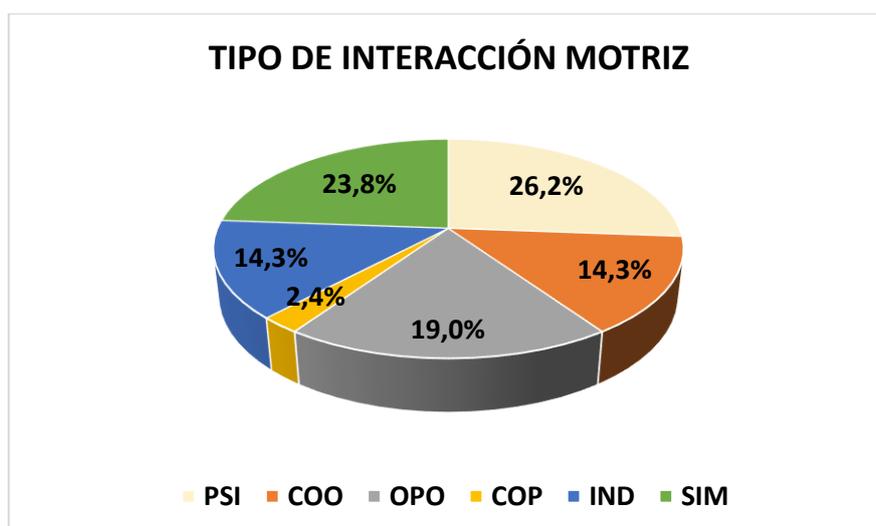


Figura 3 - Caracterización del tipo de interacción motriz.

Otro de los rasgos analizados en el estudio es el tipo de interacción motriz que se establece en las diferentes situaciones lúdicas a las que juegan los

personajes creados por García Márquez en el desarrollo de la obra. Los datos reflejan una distribución desigual (figura 3), entre las situaciones con interacción motriz (oposición, cooperación y cooperación-oposición) y las que carecen de ella (psicomotrices y sin interacción motriz).

Las situaciones lúdicas o juegos de carácter sociomotor constituyen el 35.7% del total, distribuidos de la siguiente manera: cooperación (COO), con un 14.3%; oposición (OPO), con un 19%, y cooperación-oposición (COP), las que menos presencia tienen en el texto, con un 2.4%. Al igual que sucedía con el análisis de los objetivos motores, se aprecia un importante porcentaje de juegos en los que no existe interacción motriz (SIM), representando esta categoría el 23.8% de las situaciones. Se observa la importancia de las situaciones motrices de carácter psicomotor (PSI), estando presente este tipo de interacción en el 26.2% de las situaciones lúdicas y juegos identificados. El 19% restante es para los juegos de oposición (OPO).

Un 14.3% son eventos de juegos en los que, por el contexto de la novela, no se puede identificar el tipo de interacción (IND), con el mismo porcentaje para las situaciones de cooperación (COO).

Los resultados obtenidos respecto a la interacción motriz pueden ser comparados con los presentados por Alonso *et al.* (2010) y Lavega y Navarro (2015). En el primer caso, nos encontramos con un 44.4% de juegos psicomotores, 6.4% de juegos de cooperación, 4.3% de juegos de oposición y 1.6% de juegos de cooperación-oposición; así mismo, establecen que un 43.3% se corresponde con los juegos sedentarios (sin motricidad). Si nosotros sumamos, en nuestro estudio, los porcentajes de juegos con *Interacción no definida* y *Sin interacción motriz*, dan un total de 38.1%, una cifra próxima al 43.3% de los juegos sedentarios anteriormente mencionados; por tanto, sería posible encontrarnos con porcentajes semejantes en los otros tipos de interacción, pero no es el caso. Así, en el estudio de Alonso *et al.* (2010), predomina de manera significativa los juegos psicomotrices con un 44.4% del total, frente al 26.2% en la novela *Cien años de soledad*, y los de oposición son prácticamente inexistentes, con 4.3%, por 19% en nuestro trabajo. Pensamos que estas diferencias pueden estar asociadas a que en el caso de la obra de García Márquez conviven juegos infantiles y juegos de adultos, y la oposición, un jugador frente a otro, sobre todo en una comunidad campesina en la que la figura del hombre es preponderante y en la que los juegos de oposición responden perfectamente a la necesidad de demostrar que se es mejor que el otro. No basta con que ese enfrentamiento sea indirecto, a través de una actividad psicomotriz, sino que la oposición visibiliza más claramente la victoria frente al contrario.

La investigación de Lavega y Navarro (2015) proporciona una ligera superioridad de las prácticas psicomotrices sobre las sociomotrices (oposición,

cooperación, comotricidad alterna y cooperación-oposición), tal y como sucede en nuestro estudio. Así, para ellos, las prácticas sociomotrices son del 55.38% frente al 44.61% de las prácticas psicomotrices. En nuestro caso, los juegos y situaciones lúdicas analizados nos dejan un porcentaje de 35.7% de prácticas sociomotrices frente al 26.2% de las psicomotrices, distribuyéndose el restante 38.1% entre el 14.3% de los juegos con interacción no definida (IND) y el 23.8% de los juegos sin interacción motriz (SIM). Estos resultados semejantes, no tienen la misma tendencia cuando pormenorizamos las actividades lúdicas sociomotrices, pues en nuestra investigación las de oposición eran el 19% frente al 66.66%, las de cooperación 14.3% frente al 8.33% y las de cooperación-oposición 2.4% frente al 25%. Estas diferencias pueden venir condicionadas por la diferencia en el número de la muestra 42 (más reducida) frente a 65, pero, sobre todo, a que una parte relevante de los juegos que se mencionan en la novela son practicados por los personajes que protagonizan el instante que se relata, normalmente en número y en espacios reducidos, que dificulta que se puedan desarrollar juegos de cooperación-oposición.

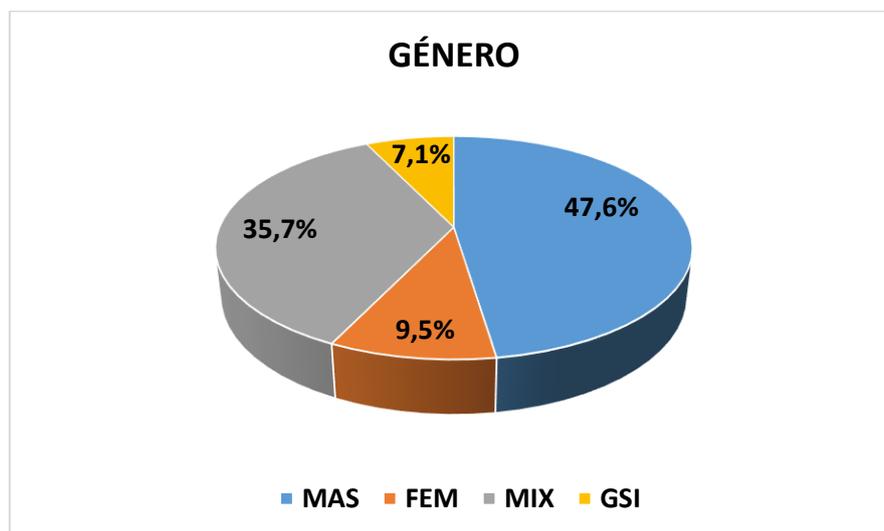


Figura 4 - Participación por géneros en los juegos.

Por último, se consideró oportuno extraer información referente al género de los participantes en los juegos estudiados. Para ello, se establecieron cuatro categorías dentro de la variable género (FIGURA 4): *masculino* (MAS), *femenino* (FEM), *mixto* (MIX), y *género sin identificar* (GSI). Se comprueba que el 47.6% de los juegos son realizados por el hombre de forma exclusiva, mientras que la mujer participa en el 9.5%, incluyéndose entre éstos uno que tradicionalmente es practicado por hombres pero que en la obra es ejecutada por una mujer, la cucaña. Llama la atención, por el momento histórico en el que se ubica la obra, el número de actividades en las que participan de forma conjunta hombre y mujeres (MIX) con un 35.7%; pensamos que es debido a que en las situaciones que se plantean durante el transcurso de la trama intervienen personajes que tienen un importante vínculo familiar o una gran proximidad "emocional", y se desarrollan en espacios privados, por lo que se orilla la diferenciación de género

que podemos observar en la práctica de los juegos cuando se practican en los espacios públicos. Finalmente, el 7.1% son situaciones lúdicas o juegos en los que no se identifica el género de los participantes.

Lavega y Navarro (2015) también consideraron el género como una variable de análisis en su trabajo sobre los juegos infantiles y juveniles de la España del siglo XVII. Los resultados difieren significativamente de los obtenidos en *Cien años de soledad*, pues el 87.88% son practicados por el género masculino, el 6.06% por el género femenino y el 6.06% tienen carácter mixto. Es posible que los juegos masculinos tengan un valor tan elevado, respecto al recogido en nuestra investigación, porque la obra de Rodrigo Caro sugiere un catálogo de juegos de una época, mientras que en nuestro caso son las actividades lúdicas de los personajes de la obra, donde tienen gran relevancia los femeninos, que interactúan con otros personajes masculino, dando lugar a prácticas de carácter mixto. Por otro lado, Lavega y Navarro (2015), cuando la descripción de un juego no permitía identificar claramente si era practicado por varones o por mujeres, decidieron incluirlo en el género masculino.

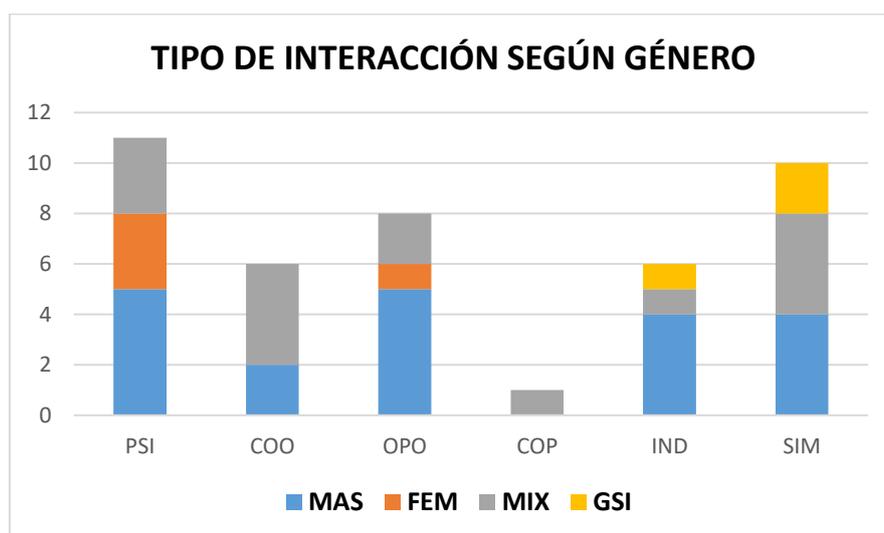


Figura 5 - Relación entre el tipo de interacción motriz y el género de los participantes.

En cuanto al tipo de interacción con relación al género de los/las participantes, se comprueba que las mujeres intervienen, de manera prioritaria, en los juegos psicomotrices y, en menor medida, en juegos de oposición. Por su parte, los varones participan casi por igual, independientemente del tipo de interacción presente en el juego, con la salvedad de un juego de cooperación-oposición, que fue realizado por ambos géneros.

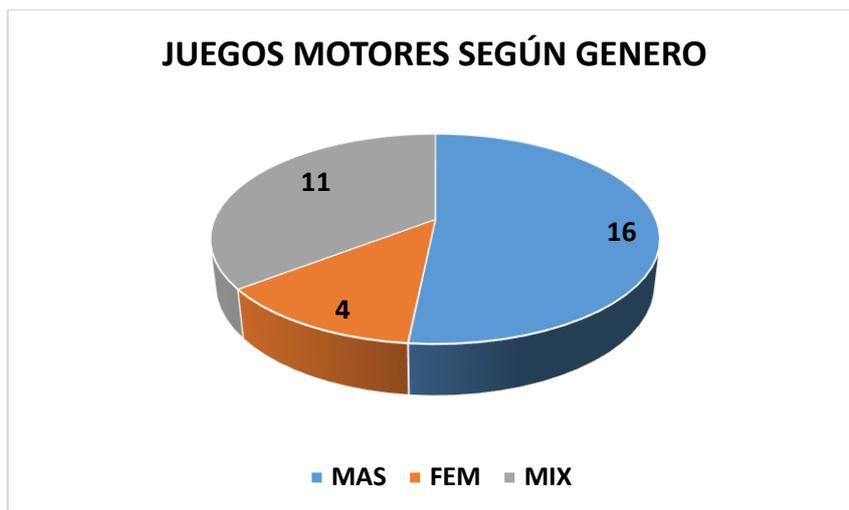


Figura 6 - Juegos motores por género.

En los juegos motores (JMO) siempre se ha podido identificar el género de los participantes (FIGURA 6), siendo para esta variable mayor la participación exclusiva del varón (MAS), con un total de 16 juegos, frente a los 4 en los que participa la mujer (FEM). De forma conjunta se apreció una intervención de ambos géneros (MIX) en 11 juegos, de los 42 identificados en la obra.

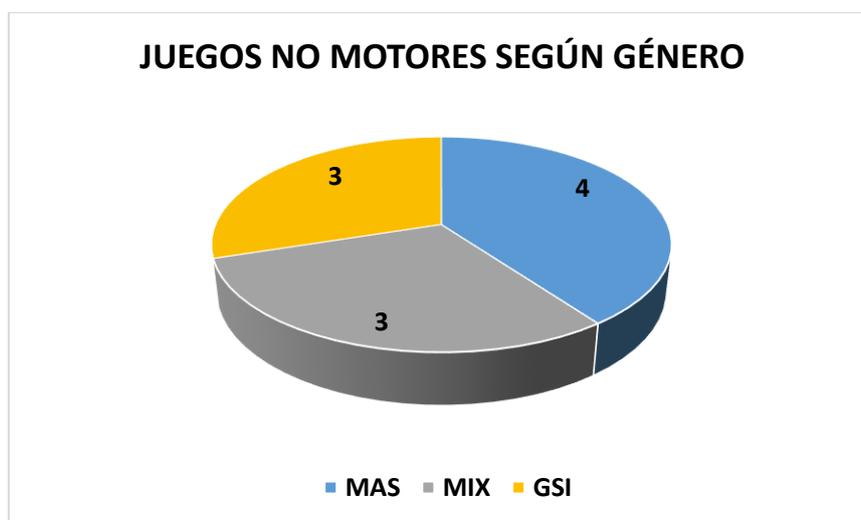


Figura 7 - Juegos no motores por género.

Se registran un total de 10 juegos no motores (JNM), en los que no existe participación exclusiva de la mujer (FIGURA 7). La participación de la mujer en este tipo de juegos siempre es en presencia del hombre en 3 ocasiones. El varón (MAS) participa en 4 juegos no motores de forma exclusiva. Se categorizan 3 juegos en los que no es posible identificar el género de los participantes según el relato de la novela (MIX).

Cien años de soledad desarrolla dos historias paralelas, la evolución social y económica de Macondo y el devenir de la vida íntima de la familia Buendía. En el caso de la historia familiar se observa diferencias en el rol de género, los varones

son los miembros activos y productores, lo que se materializa en la práctica de juegos con un componente motor relevante y, en muchos de ellos, está presente la apuesta. Es el hombre el que tiene la capacidad de jugarse el jornal, al tiempo que muestra públicamente su vigor y hombría, propio de una sociedad patriarcal.

La mujer desarrolla sus actividades lúdicas en el interior, que es también donde realiza las tareas cotidianas que tiene asignadas. Estos juegos están mayoritariamente desprovistos de interacción motriz, pareciera que ellas no estaban capacitadas para hacer una demostración pública de sus habilidades motrices. Remedios tiene que ponerse unos pantalones de hombre, y de esta manera asumir los valores vinculados al género masculino, para poder subir la cucaña. Pero, aun así, no lo hace en la plaza del pueblo, sino en la intimidad de la casa familiar.

Las actividades lúdicas siguen el mismo patrón que la narrativa, donde podemos encontrar materiales real objetivos y materiales real imaginarios; es decir, se nos muestran juegos donde los elementos lúdicos y las situaciones son tangibles, pero también otros en los que el simbolismo, la representación de algo ausente, es la característica principal (jugar a envenenar la sopa, jugar a darse besitos o jugar con muñecas).

CONCLUSIONES

El uso de los fundamentos teóricos de la Praxiología motriz nos ha permitido desvelar los rasgos etnomotores de la obra *Cien años de soledad*, de Gabriel García Márquez, y aproximarnos al uso que se hacía de las situaciones lúdicas en la época.

El análisis de los juegos presentes en la novela nos ayuda a desvelar las normas y los valores de una cultura, que quedan impresos en los rasgos de sus situaciones lúdicas. Un aspecto para considerar en la obra es la elevada participación de la mujer en las actividades lúdicas que se han identificado, y el hecho que una parte importante de ellas se hagan, de forma conjunta, con varones.

El estudio constata una predominancia de los juegos motores frente a otro tipo de situaciones o eventos lúdicos. Cabe destacar que dentro de este tipo de juegos prevalecen aquellos que tienen como objetivo motor la realización de traslaciones, combatir cuerpo a cuerpo o la reproducción de modelos de ejecución técnica.

Existe una presencia equilibrada de las situaciones de carácter psicomotor y las de carácter sociomotriz, aunque con una ligera prevalencia de éstas últimas.

El análisis que hemos hecho nos ha permitido conocer algunos de los rasgos de la cultura de la época a que pertenece la novela "Cien años de soledad", de manera especial el tipo de juegos practicados y su estructura, así como la participación de la mujer

REFERENCIAS

- ALONSO, J. L.; LÓPEZ DE SOSOAGA, A.; SEGADO, F.; ARGUDO, F. M. Análisis de las situaciones motrices lúdicas en eventos recreativos populares. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, v. 39, n. 10, p. 483-501, 2010.
- ANGUERA, M. T. Metodología observacional. En: ARNAU, J.; ANGUERA, M. T.; GÓMEZ BENITO, J. *Metodología de la investigación en ciencias del comportamiento*. Murcia: Universidad de Murcia, 1990. p. 125-236.
- CARO, R. *Días geniales o lúdicos*, 1626. Edición de ETIENVRE, Jean-Pierre. Madrid: Espasa-Calpe, 1978, vol. I y II.
- FLICK, U. *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata, 2004.
- GARCÍA MÁRQUEZ, G. (1967). *Cien años de soledad*. 10. ed. Colombia: Penguin Random House, 2018.
- HERNÁNDEZ MORENO, J.; CASTRO, U.; CRUZ, H.; GIL, G.; GUERRA, G.; QUIROGA, M.; RODRÍGUEZ RIBAS, J. P. *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y el Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: INDE, 2000.
- HERNÁNDEZ MORENO, J.; RODRÍGUEZ RIBAS, J. P. *La Praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: INDE, 2004
- HERNÁNDEZ-MORENO, J.; NAVARRO, V.; CASTRO, U.; JIMÉNEZ, F. *Catálogo de los deportes y juegos motores canarios de adultos*. Barcelona: INDE, 2007
- LAVEGA, P.; NAVARRO, V. La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro: Días geniales o lúdicos (1626). *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, v. 59, n. 15, p. 489-505, 2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.006>. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista59/artmotricidad616.htm>
- LAVEGA, P.; NAVARRO, V. Trazas del deporte en los juegos de Brueghel (s. XVI) y Rodrigo Caro (s. XVII). *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, v. 19, n. 73, p. 119-136, 2019.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1958). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós, 1987.
- NAVARRO, V.; LAVEGA, P. Espacio, tiempo y materiales en los juegos de la obra de Rodrigo Caro Días geniales o lúdicos (1626): una visión etnomotriz. *Cultura, ciencia y deporte: revista de ciencias de la actividad física y del deporte de la Universidad Católica de San Antonio*, v. 12, n. 36, p. 173-181, 2017.
- OULD-SALEK, M. *Les jeux sportifs de l'Afrique de l'Ouest pré-coloniale: ethnomotricité originale*, (Thèse de doctorat). Paris: Université Paris5, 1995.

PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en sciences de l'action motrice*. Paris: INSEP, 1981.

PARLEBAS, P. *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PARLEBAS, P. Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport. *Revue Internationale de Psychosociologie*, v. 9, n. 20, p. 9-36, 2003.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario de la lengua española*. 23. Ed. Edición digital, 2014.