

## **EL JUEGO DEL “SALTO DE PÍDOLA”: ACEPCIONES TERMINOLÓGICAS Y VERTIENTES ARTÍSTICAS**

Educación Física: Discursos y prácticas corporales.

Resultados parciales de investigación.

Dr. Julio Ángel Herrador Sánchez\*. Julio\_herrador@hotmail.com

Universidad Pablo de Olavide (Sevilla). ESPAÑA

Profesor de Juegos Motores (3º Facultad del Deporte)

### **RESUMEN**

El documento que presentamos analiza el juego del salto de pídola, con sus múltiples variantes y versiones. Como la mayoría de los juegos, dependiendo de la zona geográfica donde se practiquen, la terminología empleada para denominar a estos, es muy variada y rica, lo cual le imprime un valor polisémico personalizado y propio, aunque la circunstancia 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.

El estudio se ha basado en la recopilación de las fuentes documentales escritas (Literatura oral) y en las diferentes manifestaciones artísticas (pintura, dibujos, grabados, fotografía, escultura, sellos, cómics, escultura, etc.), donde aparece el salto de pídola.

### **PALABRAS CLAVE**

Arte, juego, tradición, iconografía.

### **INTRODUCCIÓN**

Como indica Paredes (2002), *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.*

*Para Lavega, en Trigo (1994, p. 6). Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología.*

Estas dos citas marcan el punto de partida del trabajo que presentamos, puesto que consideramos evidente y coincidimos plenamente con los autores, la relación que establecen entre el juego tradicional y el comportamiento humano. Para ello, apoyaremos la propuesta que se desprende de este trabajo en el análisis del juego del salto de burro o pídola estudiando su evolución terminológica a lo largo de los siglos y la multitud de variantes de esta actividad lúdica a través de las fuentes documentales e iconográficas.

Para justificar nuestro estudio, coincidimos con García (1997) que la actividad física, el juego y los deportes, han sido considerados generalmente y hasta tiempos recientes, como unas actividades triviales y casi carentes de valor, por lo que si pretendemos comprender las distintas culturas habidas en el mundo, resulta indispensable el estudio de este tipo de actividades excepcionales del comportamiento humano.

## OBJETIVO

Analizar el juego de salto de pídola o burro, como un concepto polisémico dependiendo de la zona geográfica donde se practique, así como, revisar las fuentes documentales y las diferentes vertientes artísticas donde queda recogida o plasmada esta actividad lúdica.

## METODOLOGÍA

Tras el análisis de las fuentes documentales e iconográficas intentamos recopilar el mayor número de vocablos y términos relacionados donde aparece reflejado el juego de salto de burro, para lo que hemos utilizado el método de

investigación histórico, empleamos la metodología descriptiva para exponer las diferentes formas de denominar al mismo juego en el cancionero tradicional (literatura oral) y como ha quedado plasmado en las distintas vertientes artísticas (pintura, dibujos, grabados, fotografía, escultura, sellos, cómics etc). Para obtener esta información, se ha recurrido a diferentes diccionarios especializados, enciclopedias de arte, catálogos filatélicos, bases de datos de material fotográfico, etc.

## TERMINOLOGIA EMPLEADA PARA EL JUEGO

El término *pídola* aparece recogido en el DRAE Diccionario *Real Academia Española* (Del lat. *\*pediōla*, traba). Cordel o cuerda delgada, típicamente usada para amarrar pequeños paquetes o ligadura con que se atan entre sí las patas de una caballería para impedir que corra. Como podemos observar, esta definición no se acerca o refleja el juego que queremos analizar, por lo que si buscamos el vocablo *piola* lo describe como un juego de muchachos que consiste en saltar por encima de uno encorvado. En el Diccionario de uso del español, de María Moliner, lo define como un juego de muchachos muy conocido en todas partes que consiste en saltar por encima de uno encorvado con los codos sobre las rodillas, que se llama *burro*. Hay que poner una *raya* de tierra elevada y alargada en el suelo y saltar sin pisarla por rondas; el *burro* adelanta un pie cada vez. La *madre*, que es el primero que salta, elige la modalidad que han de seguir todos, y si alguno no puede, ocupa el lugar del *burro*.

Tras una exhaustiva revisión bibliográfica y documental, sobre la terminología empleada para definir este juego, hemos encontrado las siguientes acepciones (Rodrigo Caro, 1626; Pou, 1980; Vigón, 1980; León, 1982; Sheffler, 1985; Coluccio; 1988; Muñoz Gaviria, 1843; Fernández de los Ríos, 1852; Latorre y cols, 2008; Pelegrín ,1998; Pelegrín, 1984; Contreras 1983 y Marcos Díaz, 1986).

1. A la una, mi mula	27. Dólar	55. Rango
2. A la una pica la mula	28. Fil derecho	56. Recorrecalles
3. A la una, la mula	29. huevo-pico	57. Salta cabrilla o Santa cabrilla
4. A las una salta mi mula	30. Juego del quince	58. Salta palpo
5. Araña	31. Jugar a caballito	59. Saltaborrego
6. Borriquete	32. Jugar a la taberna	60. Saltaburro
7. Bota la mula	33. Jugar al va burro	61. Saltacabrilla
8. Brinco	34. Juego del paso	62. Saltar al burro
9. Brinquitiburro	35. Bombilla	63. Saltar al potro
10. Burrito	36. Viola	64. Salto al burrito
11. Burrito Ventiuno	37. Lingo	65. Salto al burro
12. Burro	38. Metapaso	66. Salto al compañero
13. Burro 16	39. Mi mula	67. Salto de lomo
14. Burro bala	40. Mula	68. Salto de mula
15. Burro castigado	41. Nacla	69. Salto de pilonets
16. Burro corrido	42. Omblígate	70. Salto de rana
17. Burro diez y seis	43. Pagar y palmarilla	71. Salto del burro
18. Caballo	44. Panda	72. Salto del carnero
19. Canguro	45. Pendola	73. Salto de cordero
20. Carga la burra	46. Pía	74. Salto del conejo
21. Carreras a Pídola	47. Pía maisa	75. Salto del potro
22. Catorce lo perdí	48. Pídola	76. Salto y paso
23. Cero te brinco por chapucero	49. Píдолapiola	77. Sinada
24. Correcalles	50. Píndola	78. Toribio
25. Correcaminos	51. Piola	79. Una mi mula
26. Dola	52. Pique repique	80. Viola
	53. Potro	81. Zapito
	54. Rana	

## RESTO DEL MUNDO

Cabra-Cega (Brasil).

Saltar i parar (Andorra).

El rango y mida (Argentina).

springe buk, springvis fremrykning (Dinamarca).

haasje-over (Holanda).

saute-mouton (Francia).

Bockspringen (Alemania).

είδος ομαδικής παιδιάς (Grecia).

cavallina, giocare alla cavallina Italiano (Italia).

de pular carniça (Portugal).

перепрыгивать (Ruso).

مدقتي, هعدفضلك زفقي (لعف) هي زفقل ابعل, هعدفضلا ؤزفق (مسال ا).

קפיצת חמור (Hebreo).

## DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DEL SALTO DE PÍDOLA

El salto implica un despegue del suelo como consecuencia de una extensión violenta de una o ambas piernas, donde el cuerpo queda momentáneamente suspendido en el aire (Sánchez 1990). Si analizamos el gesto desde un punto de vista de la riqueza motriz que nos brinda, observamos que contiene: desplazamiento previo en carrera, salto simultáneo con ambos pies, impulsión de brazos y recepción. Por tanto sería interesante incluirlo como iniciación a algunos elementos gimnásticos como son el salto del caballo o potro.

Desde una visión puramente competitiva y agonística, alejada del componente lúdico del ejercicio y más bien orientada hacia absurdos récord Pérez (1998) expone que un grupo de estudiantes de California (EEUU), permanecieron realizando saltos de pídola durante más de diez días llegando a recorrer más de 1600 kilómetros.

Herrador y cols (2008) recogen en su libro la descripción y reglas de este juego:

*Nombre: "A la una mi mula"*

Descripción: sucesión de saltos caracterizados por el nombre que los denomina:

- 1. A LA UNA MI MULA: consiste en realizar un sencillo salto de pídola.
- 2 A LAS DOS LA COZ: es igual al anterior pero en pleno salto y con apoyo de manos se le debe golpear en el trasero al "burro".
- 3. A LAS TRES LA CULÁ DE SAN ANDRÉS: salto de pídola y golpeo con el trasero en la espalda del "burro".
- 4. A LAS CUATRO UÑAS DE GATO: salto de pídola apoyándose con las uñas.
- 5. A LAS CINCO, CORRO, SALTO Y BRINCO: como su nombre indica, para realizar este salto se debe coger bastante carrera ya que en esta ocasión el "burro" se coloca en la misma dirección del salto, de pie, con las piernas separadas hacia delante y ligeramente flexionadas; después de la carrera viene el salto y el brinco o apoyo con repulsión de brazos.
- 6. A LAS SEIS HACER LO QUE QUERAIS: se permite realizar un salto libre que en muchos casos está impregnado de cierto riesgo y exceso de "celo" con el "burro".
- 7.A LAS SIETE PONER "CAPUCHETE": en este salto los participantes deben colocar en la espalda del "burro" un objeto.
- 8.A LAS OCHO SALTAR "CAPUCHETE": en este salto se debe superar al burro sin derribar el objeto de ningún compañero.
- 9. A LAS NUEVE COGER"CAPUCHETE": en este salto se debe retirar el objeto personal sin coger ni derribar el de los otros compañeros.
- 10. A LAS DIEZ COMENZAMOS OTRA VEZ: salto de pídola como el primero.

Reglas:

- ✓ No se puede golpear al que hace de "burro".

- ✓ El participante que no repita oralmente la acción del juego correspondiente a cada salto se queda de “burro”.
- ✓ El participante que no realice correctamente la acción de juego se queda de “burro”.
- ✓ El “burro” se sitúa transversal a la dirección de los saltos excepto en el salto nº 5.

Material necesario: Una moneda, chapa, piedra plana.

## MANIFESTACIONES DEL JUEGO A TRAVÉS DE DIFERENTES VERTIENTES ARTÍSTICAS

*Arte y deporte han sido siempre disciplinas complementarias, y han recorrido caminos paralelos generando a veces una única vía de expresión de logros y emociones humanas (Zapico, 1999).*

Con el fin de hacer más operativa la descripción de este epígrafe, hemos establecido una clasificación, atendiendo a diferentes apartados, no sin antes justificar la estrecha relación entre lo lúdico y la cultura, así, como indica Balius (2004) *No hay duda que el deporte y la actividad física en general, provocan la aparición de imágenes y sensaciones que tienen la capacidad de inspirar obra plástica, literaria e incluso musical a los artistas.* Ante esta afirmación, es necesario recordar que el Barón de Coubertín, al restaurar los Juegos de la antigüedad defendía que se favoreciesen de forma paralela concursos de arquitectura, escultura, música, literatura y arte.

La mayoría de los juegos han sido representados en pinturas, azulejos, sellos postales, etc (González, 1985). Incluso la fotografía, el cine, las historietas cómicas se han unido a la tarea de transmitir visualmente acontecimientos relacionados con la actividad física y el deporte”. Así, a lo largo de la historia cultural de la humanidad, los artistas siempre han procurado reflejar en imágenes los movimientos del ser humano, quedando reflejado este

legado en: grabados prehistóricos de las cuevas de Altamira y Lascaux entre otras, la escultura y arqueología griega, las miniaturas de manuales ilustrados de la Edad Media, las estampas y cromos de los siglos XVII y XVIII etc (Reenson, 1985).

## PINTURA

Como antesala o precedente del juego objeto de estudio, mostramos el momento en el que un joven salta por encima de un toro, agarrado a sus cuernos. (Foto 1)



Foto 1.- Arte Cretense. 1500 a. C Palacio del Rey Minos en Cnosos (Creta)

Aparte del célebre óleo de Peter Bruegel el Viejo “*Juegos de niños*”, (Kunsthistorisches Museum de Viena), (Foto 2), y la escena pintada por Goya (Foto 3), el mismo tema es tratado por diferentes pintores como Van Clave, Miguel Ángel House, Francisco y Ramón Bayeu, José del Castillo, González Ruiz y otros, en propiedad del Museo del Prado, en el Museo de Granja, en colecciones particulares, que muestran en sus lienzos el movimiento y la gestualidad tradicional (Pelegrín, 1998).



Foto 2.- Bruegel. Salto de Pídola (1560)



Foto 3.- Goya. Juego del “Paso”

(1781)

## GRABADOS

Llamadas aucas en catalán y aleluyas en castellano, se trata de un género de literatura popular difundida especialmente en el siglo XIX y principios del XX, que se vendían en pequeños comercios (Pelegrín, 1984). Estos pliegos de imagen narrativa contienen vidas de hombres célebres, novelas, obras teatrales en boga y juegos. (Foto 4 y 5).

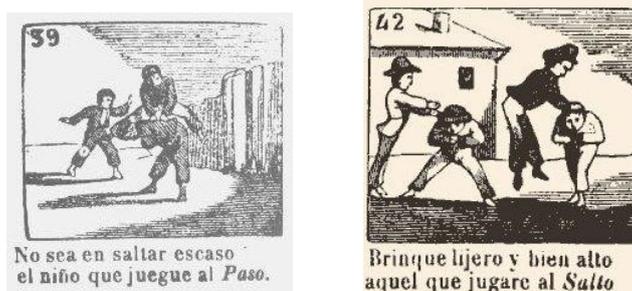
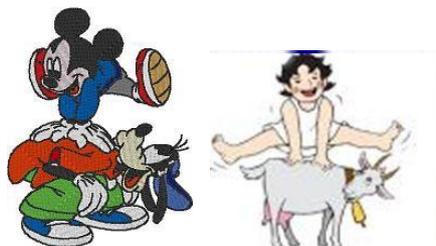


Foto 4 y 5.- Aleluyas. Juegos de la Infancia (Madrid) s. XIX;

Sección de Bellas Artes de la Biblioteca Nacional de Madrid. Viñetas 39 y 42

## CÓMICS y DIBUJOS ANIMADOS

Las historietas o comics se han unido a la tarea de transmitir visualmente acontecimientos relacionados con la actividad física y el deporte (Irureta y Aquesolo, 1995). En relación a los cómics y tebeos, estos autores indican que el deporte está presente en el cómic, en unos casos de forma tangencial, en otros de manera destacada, incluso hasta convertirse a veces, en el tema único de de las historietas. Además, hemos podido comprobar que el deporte y la actividad lúdica, también está presente en el mundo televisivo, nos referimos a los dibujos animados.(Imagen 6 y 7).



Imágenes 6 y 7.-Cómics y Dibujos animados

## SELLOS

A través de la filatelia y dentro de la modalidad de colección temática, podemos encontrar una gran cantidad de juegos populares, en este caso presentamos el salto de pídola representado en esta miniatura de papel engomado. (Imágenes de la 8 a la 16)



Imágenes de la 8 a la 16.- Filatelia y juego popular del salto de pídola

## FOTOGRAFÍA

Maceiras y cols (1996) consideran a la fotografía como un *vehículo idóneo para hacer historia 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, la importancia de las celebraciones religiosas, etc.* Así, cuando se

*puede contar con imágenes que ilustran un período de un tiempo histórico determinado el refuerzo de la narración está más garantizado.*

Las fotografías que mostramos del salto de pídola nos ofrecen y permiten conocer aspectos de la vida cotidiana social, costumbres, juegos tradicionales, actividades recreativas, etc de un determinado periodo histórico y de un lugar concreto. (Fotos 17 y 18)



Fotos 17 y 18.- Salto de pídola

## ESCULTURA/ESTATUILLAS

El arte en la calle o arte urbano, supone en acercamiento al ciudadano que pasea por las plazas y calles de su ciudad. Es una manera, en la que el artista rompe con la rigidez de un museo cerrado, por tanto este escenario se convierte en un potente foco de cultura, al aproximar la cultura a todos los ciudadanos y ciudadanas.(Fotos 19, 20 y 21).



Fotos 19, 20 y 21.-Arte Urbano y juego

## CONCLUSIONES

A través del análisis del juego de salto de pídola hemos podido y mostrar las diferentes variantes e importancia artística que tiene esta actividad lúdica según la cultura y la zona geográfica en la que se practica. Coincidimos con Trautmann (1995) cuando plantea que el hecho de 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. Así, Öfele, (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.

Como propuesta para posteriores investigaciones sería interesante analizar: Cuentos, textos literarios, anuncios publicitarios, cine, teatro, etc. que nos acercasen al mundo de la actividad física y el deporte, en particular a los juegos populares, ya que ninguno de estos recursos está exento de un eminente valor social y educativo, por lo que representan y pueden contribuir a dinamizar y potenciar la cultura entre los diferentes pueblos.

## BIBLIOGRAFIA

Balius, R (2004): Culturas, arte y deporte. *Apunts. Educación Física y Deportes*. Barcelona: Generalitat de Catalunya.

Coluccio, F (1988): *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*. “ A primera sin tocar”. Buenos Aires. p 498.

Contreras Sanz, F (1983): Juegos infantiles. *Revista Folklore Caja España* Obra social. Fundación Joaquín Díaz. Tomo:03ª. Revista número: 30. pp183-192.

Fernández de los Ríos, A (1852): *Los juegos de las diferentes edades en todos los pueblos del mundo desde la antigüedad hasta nuestros días*. Madrid: Biblioteca Universal. p 29. "Salto del carnero".

González Aja, M<sup>a</sup>. T (1985): *El tema deportivo en la pintura española del siglo de Oro*. Ponencia presentada en el XI Hispa International Congress, Madrid. Consejo Superior de Deportes.

Herrador, J. Ayala, I. y Sánchez, V (2008): *Actividades lúdico-tradicionales en la loma de Úbeda*. Universidad de Jaén. Servicio de Publicaciones.

Maceiras, D; Maceiras, I ;Menacho, F y Ruanola, R (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.

Marcos Díaz, I (1986): El léxico en "los juegos de muchachos": los términos "Pídola, tala y rayuela" en el extremeño. *Revista del Seminario de Estudios Cacerreños*, Nº. 8, pags. 23-32.

Muñoz Gaviria, J (1843): *Juegos de la infancia. En el mentor de de la infancia*. Madrid. p. 188-190. "Fil derecho o salto de mula".

Ofele, M (1998): Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte En *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra. Año 13 Nº. 119, Buenos Aires.

Paredes, J (2002): Tesis Doctoral. *El deporte como juego: un análisis cultural*.

Pelegrín, A (1984). *Cada cual atiende su juego: de tradición oral y literatura* Madrid: Editorial Cincel.

Pelegrín, A (1998): *Repertorio de antiguos juegos infantiles*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Departamento de Antropología de España y América.

Pou, A.(1980): *Jocs populars*. "Bota la mula" Palma de Mallorca. Ed. Mollí. pp 41-43

Reenson, R (1995): *El deporte, una historia en imágenes*. En Irureta, P. y Aquesolo, J. *El deporte en imágenes*. Madrid: Consejo Superior de Deportes.

Sheffler, I (1985): *Juegos y entretenimientos de los niños de México*. México. Burro diez y seis.

Trautmann, T (1997): Alte Spiele (wieder) entdecken - eine Hoffnung für die Pädagogik? En: Erich RENNERT (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, Weinheim. Pág.65.

Trigo, E (1994): Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física. En *Aula de innovación educativa*, 44, pp. 4-9.

Vigón, B (1980): *Juegos y rimas infantiles*. "a la una pica la mula" Oviedo: Biblioteca Popular asturiana. p 124.

Zapico, J.M (1999): *El Arte, testigo del deporte a través de los tiempos*. En I Premio Andalucía Arte y Deporte. Málaga: IAD.