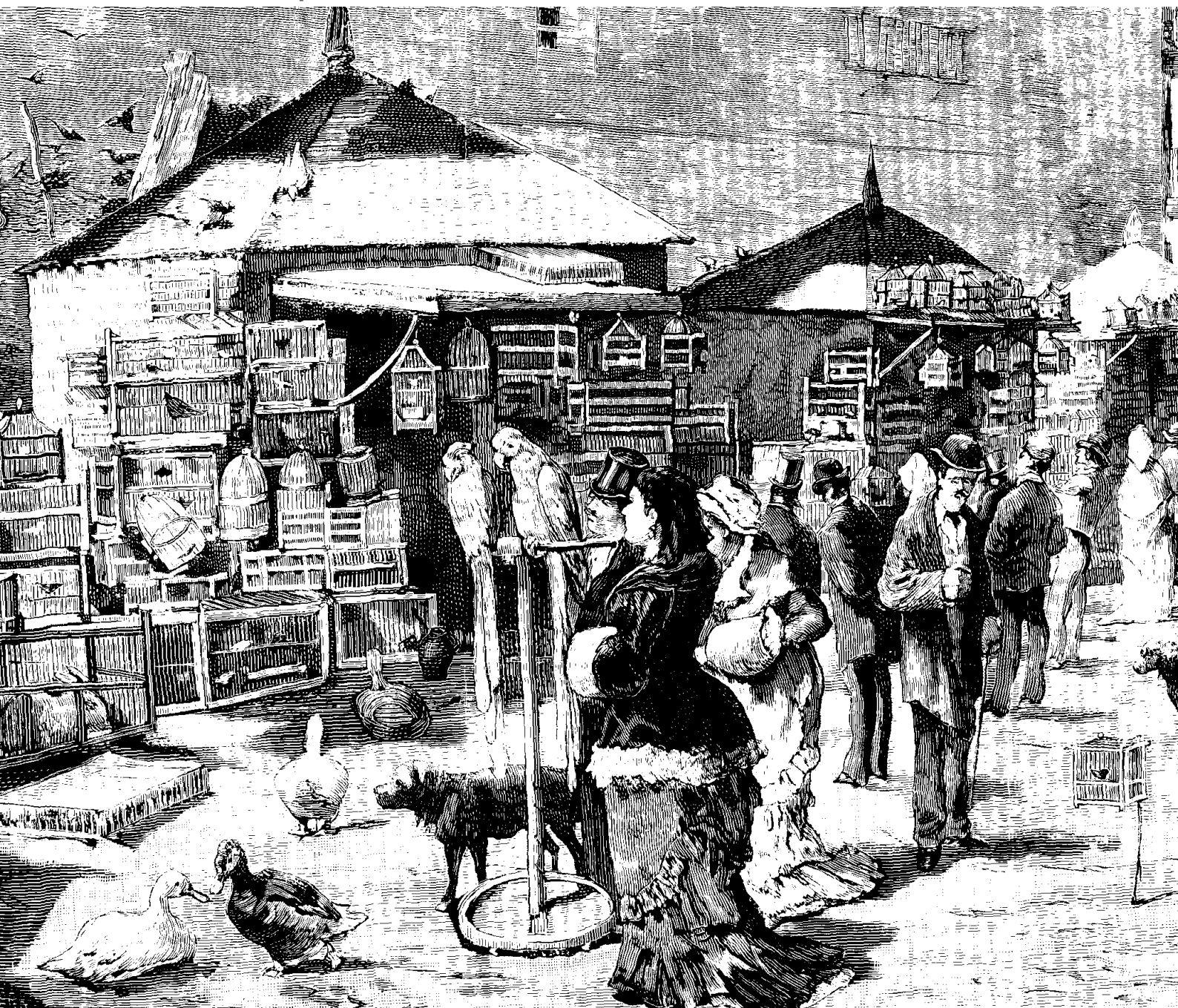


Revista de FOLKLORE

Fundación Joaquín Díaz



Editorial	3
Joaquín Díaz	
La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ambito educativo (I)	4
M ^a Soledad Cabrelles Sagredo	
El hoyo de Santa Marina de Tordesillas. Introducción e interpretación antropológica	20
Mariano García y García	
Los traslados de la Virgen del Castañar, patrona del alfoz de Béjar, a la villa. Una forma de aproximación a las tradiciones y las formas de vida durante el siglo XVIII.....	24
M ^a Carmen Cascón Matas	
La lucha, el deporte más antiguo de la Montaña Palentina	42
Jorge Ibáñez Díaz	

SUMARIO

Revista de Folklore número 360

Portada: La Ilustración Española y Americana - *Madrid típico. El mercado de pájaros en la plaza de San Andrés* (Dibujo de Muñoz)

Dirige la Revista de Folklore: Joaquín Díaz

Edición digital, diseño y maquetación: Luis Vincent

Fundación Joaquín Díaz - <http://www.funjdiaz.net/folklore/>

ISSN: 0211-1810

Patrocinado por la Obra Social y Cultural de Caja España / Caja Duero

Caja España 

Caja Duero 

El término "deporte" está tan implantado en el español de hoy día que no merece la pena cuestionarnos si es un barbarismo o si tardó más o menos en introducirse en el lenguaje coloquial. Lo cierto, eso sí, es que la Real Academia de la Lengua, cuando lo define, lo hace recordando que es una "actividad que se realiza comúnmente al aire libre con el fin de practicar ejercicio físico": traduciendo la frase, aunque no lo necesitaría, es una actividad en la que lo más importante parece ser el cuidado del cuerpo, ya se realice previamente como preparación o en el mismo momento de la práctica deportiva. Plantearnos si es más adecuado este vocablo que el clásico "juego", sería tan inútil como perjudicial, ya que la asimilación de los juegos tradicionales a los ámbitos deportivos ha traído como principal consecuencia una atención de administraciones y entidades hacia el cuidado y el mantenimiento de esos mismos juegos, circunstancia en general beneficiosa. Hemos de tener en cuenta, sin embargo, que la civilización en la que vivimos acepta con dificultad la conservación natural de las cosas y suele preferir los aditivos que, si bien introducen productos extraños y hasta perjudiciales en la materia a conservar, dan una sensación de control sobre la misma, algo que, hoy día, se convierte en una verdadera obsesión social: controlar equivale a dar vida, aunque parezca una paradoja. Es curiosa también la preocupación por mostrar en los productos de consumo cotidiano (léase deporte, alimento o cualquier otro tipo de bien consumible) una antigüedad y una frescura natural de la que, naturalmente, carecen. Se suele ver en los anuncios de la televisión, por ejemplo, a unas viejecitas que elaboran productos a la usanza tradicional para proporcionar la sensación -ficticia, desde luego- de que aquello sigue unas normas dictadas por el tiempo y la sabiduría antigua. Lo importante, sin embargo, es que la marca tal o la firma cual han sido capaces de envasar, controlar y mantener para el gran público aquel producto, admirable, desde luego, que sólo se mantenía en la memoria de una generación o un mundo perdidos. Se advierte, por tanto, que lo importante del caso es encajar todo lo antiguo que aparente salirse de las normas o pertenecer a unas leyes diversas, dentro del actual engranaje social. Se alaba lo diferente pero siempre que haya recibido el marchamo correspondiente que lo controla y lo convierte en producto socialmente consumible. Esa puerta de acceso, imprescindible para cualquier producto que quiera atravesar la frontera de lo doméstico, no es nueva aunque lo parezca; el interés por regular y fiscalizar siguiendo unas normas de común aceptación es tan antiguo como el deseo del ser humano por relacionarse y establecerse en sociedad; recordemos la figura del almotacén o del fiel contraste de pesas y medidas que eran quienes ajustaban a una norma previamente aceptada cualquier transacción o mercadería. Lo diferente hoy sería el aparente sentimiento de culpa por haber abandonado lo tradicional -de ahí el interés en presentarlo como bueno o convertirlo en categoría de mito-; sentimiento de culpa mitigado, eso sí, por las ventajas que parece dar el conservar lo antiguo, aunque sea haciendo uso de un método no natural, lo cual, volvemos a repetir, parece estar en contradicción con la propia esencia de lo conservado. Estamos pues, ante un nuevo elemento que diferenciaría el "deporte", del juego y al que casi nunca se alude: el deporte sería un juego que, como éste, proporcionaría una satisfacción; que sería como él competitivo y que por tanto tendría normas comunes pero que, además, estaría controlado por una entidad que, habitualmente, se escapa al control del propio individuo.

EDITORIAL

LA INFLUENCIA DEL JUEGO PARA POTENCIAR EL DESARROLLO INFANTIL EN EL AMBITO EDUCATIVO (I)

M^a Soledad Cabrelles Sagredo

Este es el primer artículo de los dos dedicados al tema sobre la influencia del juego para el desarrollo infantil en el ámbito educativo. En él abordaremos brevemente el concepto, evolución, características, clasificación y teorías consideradas más importantes para nuestro objetivo que es la comprensión y mejora de las actividades lúdicas infantiles para potenciar el proceso de aprendizaje desde una perspectiva pluridisciplinar.

1.- Concepto

Aunque la Real Academia Española en su diccionario de lengua española nos ofrece el concepto de juego como “ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”, encontrar otras definiciones que abarquen conductas tan diferentes existentes en su desarrollo es difícil y complejo. Por ello, muchos investigadores, sobre todo los conductistas, decidieron que no se podía estudiar científicamente. Actualmente, aunque sigue habiendo controversia en su definición, se admite que existen una serie de elementos comunes a todos los juegos por lo que cualquier observador, aún no siendo experto, distingue entre conductas lúdicas o no.

2.- Evolución

Como ampliamente han aceptado los científicos, el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad y esto se evidencia con pruebas irrefutables deducidas del estudio de las culturas antiguas. Por ejemplo, en Irán se encontraron sonajeros y miniaturas de muebles de arcilla que datan de 1.000 años a JC., lo que demuestra que ya entonces se ofrecía a los bebés objetos para jugar y a los niños utensilios para imitar a sus mayores.

Tanto en Grecia como en Roma, el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana. **Platón** (488-387 a JC.) fue uno de los primeros autores que escribió sobre el juego reconociendo su valor práctico en el proceso de la instrucción. En su obra “Las leyes o de la legislación” comenta que, a partir de los tres años, los niños deberían salir a jugar a la plaza vigilados por sus cuidadoras y a partir de los seis deberían jugar en grupo con canicas, pelotas de cuero, peonzas o muñecas de hueso, marfil o cerámica en los santuarios de las aldeas bajo la vigilancia de las nodrizas y estando presentes sus habitantes (Doc.1.5).

También **Aristóteles** (384-322 a JC.) aborda el tema del juego de manera similar a la de su antecesor pero añade un elemento nuevo y es su carácter medicinal, ya que a través del placer que produce compensa la fatiga generada por el trabajo y, así, se obtiene el descanso y la relajación.

El retórico hispanorromano **M.F. Quintiliano** (30-95), reconocido maestro que ofrece un doble interés, literario y pedagógico, a quien el emperador romano Domiciano confió la educación de sus sobrinos y elevó a categoría consular, es el primer autor que considera el juego como un elemento motivador. Dice que es aconsejable evitar que el niño se canse pronto del estudio, para lo cual propone que el proceso educativo se resuelva como “una cosa de juego”.

En la Edad Media, los pequeños de clase social baja acostumbraban a jugar con elementos naturales y los de clase social más elevada con juguetes especialmente elaborados para ellos. En 1283, el rey de Castilla **Alfonso X el Sabio** recopiló en el "Libro de los Juegos" el primer tratado de juegos de la literatura europea.

En el Renacimiento, el juego infantil se revitaliza con los juegos al aire libre como el de la pelota o la cuerda y, en el ámbito doméstico, con muñecas o cajas de sorpresa. La importancia del juego en la vida se refleja en las numerosísimas obras de arte que lo tratan como tema principal, por ejemplo, el cuadro al óleo pintado por P.Bruegel titulado "Juegos de niños" (1560), donde muestra más de ochenta juegos tradicionales de la época.

En el siglo xvii, surge el pensamiento pedagógico moderno que concibe el juego como elemento educativo que facilita el aprendizaje. Así, aparecen el juego de la oca y los juegos instructivos para enseñar historia o geografía entre otras disciplinas. Todos estos juegos testimonian la buena voluntad de aquéllos que pretendieron poner en marcha una nueva pedagogía basada en la dulzura y el gozo.

En el siglo xviii, el juego como instrumento pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. Desde que **J. J. Rousseau** escribió el "Emilio", el sueño de todo ilustrado fue procurar que los individuos actuaran según el bien, que se podía lograr mediante la educación. La búsqueda de un sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación,

En España, el movimiento ilustrado tuvo como exponente destacado a **Gaspar Melchor de Jovellanos** (1744-1811). La infancia y la educación se convirtieron en temas preferentes del pensamiento y, en este contexto, el juego adquirió una gran importancia como instrumento pedagógico. J. Cabarrús argumentaba que el juego, además de fortalecer a los pequeños, les daba ideas exactas de las distancias, pesos, fluidos, etc. J. M. Picornell pretendía enseñar no solo el juego deportivo sino también los fundamentos del pensamiento a través de una educación agradable con la ayuda de los juegos educativos. Todo ello sin olvidar que los juegos se transmitían obedeciendo a los criterios doctrinales de la época.

En el siglo xix, con la revolución industrial, los niños tienen poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego como los llamados "juegos de construcción".

A medida que trascurren los años, las actividades lúdicas se vuelven más complejas y elaboradas, los campos de acción se amplían y también las experiencias a escala personal y grupal. De todas formas, aunque los tipos de juguetes han variado, no debemos olvidar que, durante muchos años, el ambiente existente para los más pequeños era muy adverso ya que en la sociedad rural y urbana las escuelas eran espacios de preparación para ser adultos y no se consideraba la infancia como etapa diferenciada. Los niños llegaban al estado adulto sin ningún tipo de intervención educativa y la mayoría de las actividades que realizaban, lejos de ser lúdicas eran una preparación para futuros trabajos con fines de carácter productivo.

En el siglo xx, el concepto de juego cambió y se pasó del juego como valor banal al juego como factor de desarrollo. Así, el juego evolucionó de forma muy significativa y se empezó a observar la infancia como una etapa de la vida con identidad propia considerando propicio que el niño dedicase parte de su tiempo a actividades lúdicas y a otros aprendizajes. Será, precisamente, mediante dichas actividades lúdicas continuas que los niños logren ejercitar y coordinar sus movimientos, descubran su espacio circundante, manipulen los objetos más cercanos e interaccionen con las demás personas (al principio con adultos y luego con otros niños) y todo ello de forma placentera y positiva.

De esta manera, comienza una profunda preocupación en la investigación de la etapa infantil y muchos autores profundizan en el estudio de los ámbitos psicomotor, cognitivo, afectivo y social para lograr una mejor integración de los niños y llevar a cabo el proceso de socialización que les hará desarrollar las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para la participación en la sociedad.

El bebé inicia su socialización interactuando con los adultos desde que en la cuna juega con sus cuidadores y desarrolla sus movimientos y sus percepciones, al mismo tiempo que amplía sus conocimientos a través de la elaboración de unos esquemas básicos. Mediante juegos compartidos, el bebé se comunica, espera el momento en que son cubiertas sus necesidades y sonríe si éstas han sido satisfechas como esperaba o muestra su llanto si no las han cubierto como él requería.

La persona adulta, por su parte, refuerza y ajusta las respuestas del bebé mediante sus acciones. A través de esas interacciones compartidas por ambas partes, de forma lúdica, el bebé va aprendiendo normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios socio-afectivos.

Comienza así un proceso de desarrollo social que perdura durante toda la vida del individuo y que se manifiesta en dos aspectos.

- El individual, donde el pequeño va conformando su personalidad y el concepto de sí mismo a través del contacto con los demás.
- El colectivo, donde el pequeño va estableciendo una red de relaciones personales que le ayudarán a una plena adaptación e integración social.

Es importante que el niño, durante los primeros años de su vida, se desenvuelva en un ambiente social y afectivo adecuado para poder alcanzar la madurez social que le permita relacionarse con los otros individuos de forma plena y ajustada, aunque hay algunos que no la alcanzan nunca.

Cuando el niño ingresa en la escuela infantil, comienza a ampliar sus contactos sociales. En este momento, los educadores han de tener muy presente que el juego servirá de instrumento para introducir al niño en la sociedad y continuar con el proceso de socialización relacionándose con sus iguales de manera propicia. Aunque en un principio este juego es individual, ya que la inmadurez social de los pequeños y su egocentrismo no les permite relacionarse convenientemente, posteriormente el educador será demandado como el guía de sus representaciones imaginarias y de sus fantasías. Aproximadamente hacia los seis años de edad y como efecto de su progresiva descentralización, los niños acaban jugando compartiendo normas de antemano establecidas y más o menos respetadas. De esta manera, los niños aprenden a relacionarse con los demás, a aguardar su turno de intervención y el momento de satisfacer sus deseos, a compartir otros puntos de vista, a cooperar en la realización de tareas y, en definitiva, a superar su egocentrismo estableciendo sus primeros vínculos de amistad.

Con las conductas que se manifiestan a través del juego, los niños aprenden también la competición, la rivalidad, la envidia o los celos. Así, los tipos de juegos que se realizan para lograr la socialización de los niños condicionarán si este desarrollo social toma un camino conciliador o un camino competitivo.

En este siglo XXI, continúa la preocupación existente sobre el estudio de las actividades lúdicas y, además, se han ampliado las perspectivas teóricas de las investigaciones y algunos estudiosos se han orientado por la búsqueda de una conexión entre juego y desarrollo humano a fin de concienciar a todos los agentes implicados en la educación sobre la importancia del juego en la etapa infantil y de su influencia en el desarrollo integral del niño.

3.- Características

El estudio del juego, como actividad permanente que la humanidad ha realizado a lo largo de su existencia, ha despertado mucho interés tanto en diversas escuelas como autores.

Según **Linaza, J. L. (1992)**¹, todos los juegos presentan unas características comunes:

"1) El juego es una actividad que sólo cabe definir desde el propio organismo inmerso en ella. Quizá sea ésta una de las características más importantes del juego y la que mayores consecuencias metodológicas tiene para abordar su estudio.

Autores clásicos del desarrollo infantil como Piaget y Vygotsky señalan esta importante cualidad del juego:

"el juego es un modo de interactuar con la realidad y viene determinado por factores internos de quien juega y no por los de la realidad externa"

Csikszentmihalyi, al analizar los diferentes comportamientos laborales de los adultos, dice:

"uno de los aspectos más importantes del juego es la motivación intrínseca (factores internos) así como su carácter placentero"

2) El juego produce placer.

Frente a las conductas "serias" que solo cabe evaluar en función del logro de la meta propuesta, las conductas lúdicas se convierten en metas de sí mismas.

Freud ya planteaba que los símbolos expresados en el juego alcanzan una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos, reconociendo así el carácter gratificador y placentero del juego.

Piaget y Vygotsky continúan señalando, con matices diferentes, la satisfacción de deseos inmediatos que se da en el juego, o el origen de éste precisamente en esas necesidades no satisfechas de acciones que desbordan la capacidad del niño.

3) La organización específica de las conductas lúdicas.

La estructura de las conductas "serias" se diferencia, en algunos casos de la de las conductas de juego por la ausencia de alguno de los elementos que exhibirá la conducta seria.

En otros casos, las diferencias aparecen por la presencia de elementos que son característicos del juego, como -en el caso de los animales- la cara de juego de los chimpancés, esa especie de sonrisa-mueca que avisa a quien va dirigida que todo lo que sigue es juego. En el caso de los perros, el movimiento de la cola transmitiría un mensaje análogo.

4) El predominio de los medios sobre los fines.

Uno de los rasgos más comúnmente aceptados como definitorio de la conducta de juego es su desconexión con otro fin o meta que no sea la propia acción lúdica. Mientras las llamadas conductas "serias" constituyen un medio para lograr un objetivo determinado, el juego consiste en una acción vuelta sobre sí misma que obtiene satisfacción en su misma ejecución. En el desarrollo individual, el juego no puede aparecer más que en la medida en que también se

1 Linaza, J. L. (1992): *Jugar y aprender*, pp. 10-13. Madrid. Ed.Alhambra Longman.

manifiesta la inteligencia o la adaptación. Por eso, Piaget hablará del predominio en lo lúdico del polo asimilador, y los psicoanalistas pondrán el acento en la función distorsionadora de la realidad y en la manifestación y satisfacción de deseos.

5) El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos.

El carácter gratuito, independiente de las circunstancias exteriores, constituye un rasgo sobresaliente del juego, al contrario de las conductas serias que están condicionadas por las propiedades de la realidad externa a la que tratan de adaptarse.

Debemos tener en cuenta que los conceptos de juego e infancia, como el de trabajo, son productos humanos elaborados y modificados a lo largo de la historia, sin embargo, el juego se identifica siempre con la infancia y se contrapone al trabajo. No es posible entender el juego infantil si no es en el contexto de lo que significa la infancia en el desarrollo del ser humano."

Huizinga, J. (1972)², resume muy bien la mayor parte de las características anteriores al definir el juego, en su aspecto formal, como una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

En el ámbito educativo, muchos autores sostienen que los juegos son importantes recursos favorecedores del desarrollo de la creciente capacidad del hombre para adaptarse a un medio progresivamente más complejo y difícil de predecir.

En los seres humanos, la cultura y la ideología prolongan rasgos que ya habían sido seleccionados en otras especies de primates en el curso de la evolución y así se pospone, más allá de la maduración biológica, la definición de miembro adulto de nuestra sociedad. **Bruner, J. (1989)**³ y **Bronowsky, J. (1973)**⁴ abordaron esta peculiaridad de nuestra especie considerando esencial este período de prolongada inmadurez tanto en la evolución ontogenética como en la filogenética. Entendida la edad adulta como meta final del desarrollo, la infancia supone entonces un paréntesis que libera al niño de muchas de las tareas imprescindibles para la supervivencia. Este ahorro de energía, proporcionado por la protección paterna cuyos miembros adultos actúan como amortiguadores de las exigencias del mundo exterior y facilitan a los más jóvenes alimento, higiene y seguridad, está en el origen de algunas de las primeras teorías sobre las funciones del juego, como la de **Groos, K. (1901)**⁵.

En los juegos de los niños, la intervención de los adultos debe consistir en facilitar las condiciones que lo permiten, en estar a disposición del niño, no en dirigir ni imponer el juego. El juego es serio y es útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, le permite explorar el mundo de los

2 Huizinga, J. (1972): *Homo ludens*, pág. 26. Madrid. Alianza.

3 Bruner, J. (1989): *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid. Alianza.

4 Bronowsky, J. (1973): *The ascent of man*. Boston. Little, Brown and Company.

5 Groos, K. (1901): *The play of man*. New York. Appleton.

mayores sin estar ellos presentes, se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales y en fuente de funcionamiento autónomo.

4.- Clasificación

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil es importante que, previamente, distingamos entre los diferentes tipos de juegos, ya que el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos y no todos los juegos se manifiestan en los mismos momentos ni tienen la misma influencia sobre las estructuras psíquicas. Son muchos los intentos de sistematizar los juegos según sus caracteres, estructura u objeto. Las diferentes clasificaciones que se han hecho dependen de los marcos teóricos desde los que se realizan y los criterios que se utilizan en las mismas.

En cuanto a la clasificación de los juegos, **Escudero Ríos, I. y Jiménez Frías, R. (1995)**⁶ han realizado un resumen histórico que exponemos a continuación:

“Gross, K. (1901), al que siguió Claparède, dividió los juegos en: de funciones generales o experimentación y de funciones especiales. Entre los primeros distingue los sensoriales (silbato, trompeta, etc.), los motores (pelota, carreras), intelectuales (de imaginación y curiosidad), y los afectivos y de ejercicio de voluntad (juegos de inhibición tales como mantenerse el mayor tiempo posible en una posición difícil). Los de funciones especiales comprenderían la caza, los juegos sociales, la lucha y los juegos de imitación. Según las autoras mencionadas, esta clasificación que está relacionada con la teoría del pre-ejercicio de dicho autor, presenta gran imprecisión terminológica y no es unívoca ni sin residuos, por lo que no logra evitar que algún juego pueda clasificarse en diversos grupos. Además, Gross olvida que casi todos los juegos participan de un cierto grado de intelectualidad.

Queyrat, F. (1926), basándose en lo que llama el “origen de los juegos”, distingue tres categorías: juegos hereditarios (lucha, caza y persecución), juegos de imitación que se dividen en los de supervivencia social y los de imitación directa, y finalmente los juegos imaginativos, cuyas subclases son las metamorfosis de objetos, la vivificación de juguetes, la creación de juguetes imaginarios, las transformaciones de personajes y la escenificación de historias contadas. Según su función educativa, son de movimiento, de sentidos, de inteligencia, de voluntad y artísticos.

Los juegos hereditarios transmiten costumbres, los juegos de imitación suponen la supervivencia social y la imitación directa, y en los juegos de imaginación el niño utiliza diferentes objetos que van cambiando su función hasta alcanzar aquélla que le da el adulto.

Stern, D. (1985) reparte los juegos en dos grandes clases, según el tipo de agrupamiento: individuales y sociales. Entre los primeros distingue diversas categorías de complejidad creciente: conquista del cuerpo (motores con el cuerpo como instrumento), conquista de las cosas (juegos de construcción y destrucción) y juegos de papeles (metamorfosis de las personas y de las cosas). Los juegos sociales los divide en: de imitación simple, de papeles complementarios (maestros y alumnos) y combativos (de fuerza y lucha). Esta clasificación es bastante objetiva al basarse en un análisis de los caracteres estructurales con un mínimo de presunciones teóricas.

Bühler, Ch. (1958) agrupa los juegos, sin un principio clasificatorio claro y más bien descriptivo, en cinco apartados: funcionales (o sensorio-motores), de ficción o de ilusión, receptivos

6 Escudero, I. y Jimenez, R. (1995): *Jugar y aprender. Educación infantil y primaria*. pp.8-12. Madrid. U.N.E.D.

(mirar, escuchar, etc.), de construcción y, por último, colectivos. Es claro que la categoría tercera no pertenece al mismo plano que las otras y que la Srta. Bühler reúne los juegos receptivos con los de ilusión en su cuadro estadístico de la evolución de los juegos de los niños. Además, trata de mostrar la continuidad entre la actividad lúdica y el trabajo de forma que no cabe distinguir entre ambas, lo que ocurre solamente en los primeros años cuando el niño actúa espontáneamente.

Caillois, R. (1958) hace una clasificación partiendo de criterios generalizados como competición, simulación y vértigo.

Jackin, G. (1960) agrupa los juegos según el escenario en que ocurren, diferenciando entre juegos de interior y de exterior o al aire libre.

Russel, A. (1970) los clasifica según sean de tendencia configurativa o de entrega a la obra. El juego resulta de la relación de ambas tendencias y el predominio de una convierte a la otra en cooperadora. En ocasiones, esta relación es también de contraposición. Distingue cuatro tipos de juegos:

- Los configuradores, que prestan atención a la forma o a la construcción de algo y están condicionados por la función y el material, buscando lo nuevo y la armonía mediante la acción y la satisfacción personal en la obra.
- Los de entrega, que se caracterizan por el reposo y la intimidad, centrando el sujeto su atención en el objeto y proporcionando afirmación del ser de la persona. En ellos, el proceso tiende a no variar.
- Los regulados, que se centran en las reglas, aunque cada juego tiene sus reglas hay una regla general para todos: la de tomarse el juego en serio. El respeto de las reglas se desarrolla a lo largo de la infancia.
- Los de personajes, que equivalen al "juego de roles". Diferencian entre el mundo de los juegos y el exterior a los mismos, se trata de que los sujetos se identifiquen con los diversos modos de vida. En este tipo de juegos se equilibran las tendencias configuradora y de entrega.

Garvey, C. (1978), hace una clasificación desde el desarrollo del niño tanto físico como psicológico. Analiza el proceso que sigue los juegos en su aparición, las distintas adquisiciones que supone y la importancia del ejercicio motor y mental. Distingue los tipos de juegos siguientes: acompañados de movimientos e interacción, con objetos, de lenguaje, con materiales sociales, con reglas y ritualizados. Estudia el proceso natural que sigue el sujeto en cada tipo de juego y que va de la actividad motora que le permite alcanzar la autonomía a la integración en el proceso social mediante la aceptación de las reglas que subyacen al mismo, a la construcción de las cuales contribuirá más adelante.

Coburn-Staege, U. (1980) resalta el aspecto de la determinación del juego. Realiza un estudio del "juego de roles", analizando las distintas formas en función de las capacidades y conductas de los niños.

Distingue entre el juego espontáneo, en el que el niño realiza actividades de transformación del entorno y alcanza una comprensión placentera del mismo; las acciones lúdicas que implican un trato con objetos y de éstos entre sí, mediante una acción creativa; los juegos de interacción,

comunicación y formación, incluyendo en este grupo los juegos de reconocer problemas de configuración; los juegos de aprendizaje que conducen a la comprensión y el reconocimiento de estructuras y funciones; los juegos de representación artística que implican el dominio de algo dado o la capacidad estética o teatral; los juegos de representación/acción que suponen el dominio espontáneo de la realidad e incluyen los juegos de improvisación, psicodrama y socio-drama; por último, los juegos de representación/simulación, entre los que distingue el "juego de roles", el planificado y el de toma de decisiones.

Cutrerá, J. (1981) analiza el ejercicio que implica y su control y la estructura de cada juego. Su clasificación ayuda a la organización de ejercicios recreativos según la edad, nivel, circunstancias y tiempos adecuados. Estudia los ejercicios que se realizan según lugar, fin gimnástico, control físico o mental.

Distingue los siguientes juegos: gimnásticos, que suponen la realización de acciones físicas con contenido atlético; de habilidad, que desarrollan habilidades sencillas; de ejercitación de la voluntad, que implican el control de acciones necesarias en la vida diaria; de ejercicio sensorial, que ejercita y desarrolla los sentidos y sus capacidades, suponen la utilización consciente y voluntaria de los sentidos; de representación, que desarrolla capacidades expresivas mediante la mímica y la representación; intelectuales, que requieren de los jugadores utilizar conocimientos para elaborar planes; de humor, juegos de entretenimiento en grupos sobre la base del humor; de iniciación expresiva y artística, que se basan en acciones expresivas de tipo estético; y de azar, que consiguen la integración del grupo mediante la acción y la emoción.

Sarazanas, R. y Bandet, J. (1982) hacen una clasificación minuciosa de los juegos buscando un desarrollo integral de la persona. El juego es para ellos un intento de integrar la vida y los procesos intelectuales. Analizan los juegos en los que intervienen la enseñanza mutua y el acercamiento entre iguales y estudian cómo se utiliza todo el cuerpo, tanto desde vertientes verbales como preverbales en la comunicación, el interés de unos niños por otros y por sus pensamientos. En los juegos de pensamiento examinan el desarrollo de la reflexión, el pensamiento y la improvisación. También se preocupan por la creatividad y la expresión artística.

Dividen los juegos en tres grandes grupos: verbales, imitativos, mágicos y de iniciación; de habilidad y fuerza; e intelectuales. En el primer grupo se integran los juegos realizados por los adultos pero que sirven de entretenimiento a los niños, bien sea para divertir, ejercitar emociones, aprender manifestaciones de cariño o conducir al conocimiento del cuerpo y del entorno, y también los juegos que suponen las primeras creaciones por parte del niño, tales como gestos, imitaciones, bromas, trabalenguas y juegos de palabras. En este grupo los juegos pueden ser individuales o colectivos (monólogos o diálogos, actividades musicales o de creación plástica, recitales, etc.). En el segundo grupo se incluyen los juegos acrobáticos, de gimnasia, de habilidad, de reflejos, de fuerza, y de fuerza y habilidad. En el tercer grupo se incluyen los picarescos, de memoria, de adivinación, geométricos, etc."

Piaget, J. (1945)⁷, desde una perspectiva pedagógica del juego, propone otra clasificación basada en que no todos los juegos se manifiestan en los mismos momentos de la vida ni tienen la misma influencia sobre las estructuras psíquicas. Establece tres principios estructurales que serán la base de clasificación de los juegos: el ejercicio, el símbolo y la regla. Estos tres principios se corresponden con los tres tipos de juegos que propone:

7 Piaget, J. (1945): *La formation du symbole chez l'enfant*. Paris. Delachaux & Niestlé.

- 1.- Juegos sensorio-motores y juegos de interacción social (acción).
- 2.- Juegos de ficción, de representación o simbólicos (imaginación-fantasía).
- 3.- Juegos de reglas (organización).

A continuación comentamos estos tres tipos de juegos.

1.- Los llamados juegos sensorio-motores son los primeros juegos que van apareciendo en el niño con el progresivo control que logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Son propios de los dos primeros años de vida (período sensorio-motor preverbal) y en los que se ejercitan cada uno de los nuevos comportamientos adquiridos. Soltar y recuperar el chupete constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, cruzar la habitación con un andar aún inestable, o subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. En esta etapa, no cabe hablar propiamente de juego, porque la no diferenciación entre objetivos y medios, hace imposible identificar las conductas lúdicas y contraponerlas a las adaptadas.

Si en lugar de interactuar con objetos lo hace con otros seres humanos, se originan los primeros juegos de interacción social: dar palmas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer, etc. Estos juegos también experimentan una curiosa evolución ya que en sus comienzos, el niño los sufre pasivamente y es el adulto quien los dirige pero, en pocos meses, el pequeño invertirá los papeles tomando la iniciativa. Este cambio de papel es posible porque el niño ha podido captar la estructura de la interacción en la que ambos jugadores desempeñan actividades complementarias.

Bruner, J. (1989)⁸, concede especial relevancia a estos juegos porque, por una parte, muestran una enorme sensibilidad de los seres humanos para estos sutiles intercambios y, por otra, la estructura de diálogo, de intercambio verbal, que aparecerá con las primeras conversaciones, tiene aquí un curioso precedente de cambio de turnos, de respeto al correspondiente interlocutor, etc.

Vygotsky, L. S. (1979)⁹ considera, sin embargo, que el niño en su primer año de vida carece de imaginación, es un ser realista en grado sumo, por lo que está sujeto al poder de las cosas que tiene delante de sí en cada momento y no puede transferir a un objeto las propiedades de otro: un niño en su primera infancia (él consideraba que hasta los tres años, aunque ahora se cree que es hasta bastante antes) podrá dormir a un muñeco o un osito como lo hace su madre, pero no podrá hacer lo mismo con una botella. El niño muy pequeño subordina sus acciones a las condiciones reales de los objetos por lo que sus intervenciones con ellos estarán vinculadas a la percepción que tienen de los mismos. Por eso expone que nos encontramos ante algo que parece juego pero que solo es un "cuasi-juego", aunque para el niño sea un juego.

2.- Los juegos de ficción de representación o simbólicos empiezan cuando los niños pueden representar aquello que no está presente. Hasta los dos años los niños se han relacionado con objetos y personas presentes pero a partir de ese momento no es necesaria dicha presencia. El lenguaje, que se inicia también a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación permitiendo al juego exhibir un cambio profundo: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes. Ahora lo fundamental no son las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño se relaciona con la realidad de manera que transforma el mundo exterior

8 Bruner, J. (1989): *Juego, pensamiento y lenguaje*. En "Acción, pensamiento y lenguaje". Madrid. Alianza.

9 Vygotsky, L.S. (1979): *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Barcelona. Crítica.

según sus propios deseos, lo que le pone en condiciones de comprender y tener un cierto dominio de la realidad.

Los juegos de ficción alcanzan su apogeo entre los dos y los siete años, convirtiéndose en guiones complejos interpretados en colaboración con otros niños y para cuyo desarrollo utilizarán cuantos elementos encuentren a mano.

La mayor parte de estos primeros juegos de ficción son individuales o, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado "juego en paralelo", en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo. A esta ausencia de cooperación se refiere Piaget cuando define el juego simbólico como "egocéntrico", es decir, centrado en los propios intereses y deseos.

Mediante los juegos de ficción, el niño puede revivir a voluntad y cuantas veces quiera su estado anímico personal y, si llega el caso, descargar y exteriorizar tensiones. El juego de ficción, debido a sus características, ha constituido un terreno especialmente abonado para importantes debates teóricos sobre el funcionamiento psicológico de los niños centrándose, principalmente, en las relaciones entre los aspectos afectivos y cognitivos del comportamiento entre el símbolo y aquello que simboliza.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes y a las frustraciones. El lenguaje tiene una especial importancia en el desarrollo de este tipo de juegos, pudiendo establecer dos grandes categorías respecto a sus temas o contenidos: los constituidos por una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social, observada o experimentada por los niños (jugar a las casitas, a las tiendas, a los colegios, etc.) y los que exigen que se vaya estableciendo entre los jugadores un mundo de ficción compartido, un espacio psicológico que tiene poco que ver con la experiencia directa de los propios jugadores (jugar a guerras espaciales, a los romanos, etc.).

Los juegos de ficción se basan en muchas de las experiencias compartidas entre adulto y niño que surgieron en las primeras manifestaciones de "juego social" que se produjeron en el curso del primer año de vida. Además, aunque ambos tengan visiones del mundo diferentes sobre una misma realidad objetiva, el adulto dispone de una perspectiva suficiente para entender y aceptar la realidad que, de un modo ficticio, está siendo establecida por el niño en el juego, lo que no ocurre cuando el juego se realiza entre compañeros de la misma edad. En este caso, los jugadores necesitan negociar el establecimiento y la coordinación de las reglas que rigen ese mundo externo.

Cuando los niños representan papeles en los juegos de ficción exploran las relaciones entre los adultos y la de éstos con los niños, al jugar es como si explicaran -actuando ante ellos y sus compañeros- en qué consiste ser profesor, médico, futbolista, etc. Es importante destacar que el niño no trata de conseguir una imitación real de una persona concreta sino que trata de expresar el concepto que tiene de cada uno de los papeles que representa, definido por sus rasgos más característicos y con frecuencia exagerados. Por eso, si actúa de maestro castiga constantemente o si actúa de tendero está constantemente vendiendo. De este modo, surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee del papel representado, las diferencias entre las experiencias de distintos niños y las interpretaciones que de ellas hacen.

De todo lo anterior se deduce que existen profundas diferencias entre el juego de ficción solitario y el colectivo. En éste no es suficiente que un miembro del grupo proponga un tema, por ejemplo "vamos a jugar a los amigos", si los otros niños no comparten el conocimiento que él ha englobado en la palabra "amigos". Cuando se producen discrepancias en la síntesis de las acciones, el recurso

de los jugadores solo puede ser la vida real, una experiencia común en la que basar el acuerdo. Posteriormente, en el desarrollo del propio juego, otra forma de acuerdo es el reforzamiento del carácter fantástico del juego, es decir, aunque la situación en la realidad no sea como acordaron los jugadores, dicha situación es válida mientras el juego dure. En este caso, los niños toman conciencia del carácter convencional de la ficción creada en el juego y, como resultado, incrementan su libertad de actuación. La simultánea representación de ficción y realidad es una condición del juego simbólico aunque su objetivo, como el de todo juego, es la acción no puramente imitativa.

3.- Finalmente, el juego de reglas aparece en torno a los seis años. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño y de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar facilitan la sensibilización del niño a este tipo de juegos.

Si en los juegos de ficción o simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones solo esbozadas, en los juegos de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo que son las propias reglas del juego. La obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño pequeño como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Cree firmemente que solo existe una forma de jugar cada juego, la que conoce. Son necesarios años de práctica para llegar a descubrir que cada colegio o en cada barrio se puede jugar de modo diferente y que, no por ello, un juego es más verdadero que otro.

Los niños pequeños se inician en los juegos con las reglas más elementales y según se van haciendo más expertos incorporan o inventan nuevas reglas. Es el conocimiento de las reglas y su carácter obligatorio lo que les permite incorporarse al juego con otros mayores que ellos, sobre todo cuando la necesidad de jugadores rebaja los requisitos sobre su competencia. El desarrollo de esta asunción de reglas sigue el camino que va de su aceptación como algo inamovible hasta la posibilidad de plantear las reglas que deben de ser cumplidas con la aprobación o aceptación del resto de jugadores. Así, las reglas inicialmente muy simples se van haciendo cada vez más complejas hasta llegar en la adolescencia a ser plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan hasta llegar a tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos, lo que ha sido facilitado por los valores de negociación y cooperación desarrollados en la fase anterior de juegos simbólicos.

Una característica de los juegos de reglas tradicionales consiste en que, en muchos de ellos, los propios jugadores constituyen el elemento fundamental del juego necesitándose un espacio mínimo para poder desarrollarlo. Es el caso del juego del escondite, donde existen espacios más o menos propicios pero lo fundamental son los propios jugadores y su acción, siendo este componente motor el más importante, como en el caso del juego de ficción, aunque subordinado a la regla. No ocurre lo mismo con otra categoría de juegos de regla llamada "juegos de mesa". En éstos la acción motora queda reducida al mínimo para dejar paso a factores tales como el azar y la estrategia (parchís, ajedrez, damas, etc.).

Este tipo de juegos no terminan con la infancia. Los juegos de mesa, de estrategia, las cartas, etc. son actividades muy populares entre adultos de muy diversos lugares. En las sociedades post-industriales los deportes se han convertido en el juego de reglas más popular para emplear nuestro tiempo de ocio. Ello es debido a la importancia que tiene mantener un mínimo de actividad física que facilite el funcionamiento de un organismo que se adapte a las circunstancias muy diferentes que constituyen hoy nuestro modo de vida cotidiana. Además, estos juegos son muy importantes como mecanismo

de aprendizaje y de cohesión social. El secreto del valor educativo de los deportes debe estar en su congruencia con valores de enorme importancia en el mantenimiento de la sociedad como tal. Esta sincronía entre la mini-sociedad de un acontecimiento deportivo y la sociedad real quizá tenga que ver con el complejo equilibrio entre competición y cooperación.

Hemos tenido en cuenta que hay otros dos aspectos del juego y de los deportes que merece la pena destacar por su valor educativo para la sociedad. El más complejo es que los jugadores aprenden a jugar con las propias reglas, es decir, a desarrollar acciones que solo tienen sentido en función de las limitaciones que éstas imponen. El segundo aspecto está relacionado con el paso de una práctica individual a las tácticas y juego de equipo, donde cada acción individual es solo una parte de una acción colectiva. Esta compleja coordinación de lo individual y lo colectivo constituye una de las características de los deportes de equipo de indudable valor educativo, entendiendo éste como preparación para comportamientos y actitudes requeridas en las relaciones sociales fuera del espacio lúdico.

Sin embargo, **Sánchez Ferlosio, R. (2005)**¹⁰, en su discurso del Premio Cervantes, expuso que la introducción del principio competitivo en el juego para transformarse en deporte, hace que éste se dote de sentido y argumento y, por tanto, entre en el orden del destino, haciendo que lo relevante sea la inversión total del aprovechamiento ventajista del terreno, en el que el jugador somete a su propio cuerpo a la exigencia y violencia de aumentar el esfuerzo muscular hasta su máximo potencial de rendimiento, perdiendo así lo más específico del juego que es el disfrute en cada instante durante el ejercicio sin establecer ninguna meta u objetivo.

Hay, por último, una categoría de juegos que se engloban bajo el nombre de juegos de construcción. No son característicos de una edad determinada sino que varían en función de los intereses lúdicos preponderantes a lo largo del desarrollo del niño. Los primeros se supeditan a los juegos motores: meter y sacar objetos, insertar piezas, apilar cubos, etc. En la etapa de los juegos de ficción, el niño construye lo que mejor apoya los guiones de sus juegos con bastante fidelidad al modelo de la realidad, aunque sin llegar a convertir dicho modelo en el objetivo prioritario ya que en ese caso la acción infantil se aproximaría a la actividad seria de los adultos y dejaría de ser solo juego. Al llevar a cabo este tipo de construcciones tan reales, el niño se está adentrando en el trabajo.

5.- Teorías sobre el juego

A principios del siglo XIX, aparecen las primeras propuestas teóricas basadas en observaciones empíricas sobre el juego. Los pensadores que las formulan se dedican básicamente al estudio de la naturaleza humana y sus teorías del juego están vinculadas a esta consideración. Algunos de estos pensadores se nutren de las teorías evolucionistas para argumentar sus propuestas. Las más importantes son las teorías relacionadas con el consumo de energía y sus efectos en la actividad de los seres humanos, la teoría de la recapitulación o reproducción del desarrollo de la especie y la teoría del ejercicio preparatorio para la realización de actividades adultas.

A partir del siglo XX, empiezan las nuevas teorías sobre el juego principalmente en función de las nuevas corrientes psicológicas y existe una gran preocupación por tratar de encontrar el sentido del juego en el ser humano. Han sido importantes las aportaciones de la teoría general del juego de F.J.J. Buytendijk, la teoría de la ficción de E. Claparède, la psicoanalítica o psicoafectiva de S. Freud, la cognitiva de J. Piaget, la sociocultural de L. Vygotsky y su discípulo D.B. Elkonin y, en los últimos años, la teoría praxiológica de P. Parlebas (profesor de educación física, sociólogo, psicólogo y lingüista francés).

¹⁰ Sánchez Ferlosio, R. (2005): *Discurso de concesión del Premio Cervantes*. Madrid, ABC.

De todas formas, se han considerado que las teorías más relevantes, en general, son las psicoafectivas y las cognitivas.

Las teorías psicoafectivas se basan en **Freud, S. (1920)**¹¹ que interpreta el juego como una expresión del instinto de placer que domina la actividad lúdica del niño. Mediante el juego y su forma simbólica de expresión el niño evita la censura. Esta postura inicial evoluciona posteriormente al considerar el juego ligado a la experiencia, lo que le dota de un doble valor: no es solo la manera de alcanzar la expresión de lo que resulta conflictivo sino también una forma de revivir aquellas experiencias que resultaron traumáticas. El juego permitiría así conocer y actuar sobre procesos internos a los que no se puede llegar directamente.

El origen del juego está, para Freud, en la primera relación del niño con la persona que le cuida y mediante el juego categoriza a las personas en buenas o malas según jueguen o no con él, acercándose a las primeras porque le proporcionan seguridad. Con la actividad lúdica, el niño desarrolla la capacidad de utilizar objetos y relacionarse con personas, con la libertad de poder comunicar sentimientos y deseos.

Las teorías cognitivas consideran que el juego refleja las variaciones que tienen lugar en las estructuras cognitivas del sujeto, influyendo en la evolución de las mismas. Mediante el juego el niño puede relacionarse con realidades cuya complejidad le desbordaría en otro tipo de relación. El juego sigue las etapas de desarrollo y así, en el período pre-operacional, el niño juega de manera individual con juegos centrados en sus propios intereses y apoyando su propia actividad, sin buscar la intervención de otros compañeros. Posteriormente, los juegos son colectivos y se apoyan en conocimientos compartidos por todos los niños.

Las teorías cognitivas más importantes son las de **Piaget, J. (1945)**¹², que distingue dos niveles del juego: una explicación general del mismo y una distinción de cada una de sus clases y la de **Vygotsky, L. S. (1979)**¹³, que fundamenta la importancia del juego en la capacidad que tiene de crear zonas de desarrollo próximo.

Teorías del juego de Freud

Freud, S. (1920)¹⁴, el llamado "padre del psicoanálisis", vincula el juego a la expresión de los instintos fundamentales que rigen el funcionamiento mental y, más concretamente, a los instintos de placer y de muerte. Los sentimientos inconscientes buscan su realización a través de procesos como el sueño en el que los símbolos actúan como disfraz de los contenidos afectivos más profundos. Sueño y juego simbólico permiten un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos. En la teoría psicoanalítica, hasta 1920, domina el principio de placer pero posteriormente y tras haber analizado algún caso concreto de juego infantil, Freud se ve obligado a modificar su teoría y a reconocer que en el juego también actúan las experiencias reales, no solo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos.

11 Freud, S. (1920): *Más allá del principio del placer*. Madrid. Biblioteca Nueva.

12 Piaget, J. (1945): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de Cultura Económica.

13 Vygotsky, L. S. (1979): *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica.

14 Freud, S. (1920): *Más allá del principio del placer*. Madrid. Biblioteca Nueva.

Como sucede en el caso de los sueños, el juego infantil es expresión de otros procesos a los que no tenemos acceso directo: manifiestan la realización de deseos inconscientes cuyo origen está en la propia sexualidad infantil y, por otra parte, expresan también la angustia provocada por experiencias de la vida real que, repitiéndolas en el contexto de juego, el niño revive esa angustia y renuncia al placer volviendo a hacer presente un sentimiento traumático y doloroso, ya que reescenificar el trauma le permite adaptarse mejor a esa realidad y dominar en el juego aquellos acontecimientos que previamente le dominaron a él. De espectador pasivo, el niño se convierte en actor y representa esos aspectos negativos, compensando o neutralizando los aspectos más traumáticos de la realidad exterior.

Toda experiencia queda registrada aunque no cualquier experiencia puede ser recuperada de la memoria en cualquier momento. El análisis de los contenidos lúdicos permite identificar, bajo distintos disfraces simbólicos, las experiencias originales. Si todo recuerdo es una reconstrucción, el juego permite al niño una narración de lo sucedido con el beneficio de la distancia y de final conocido.

En definitiva, Freud considera el juego como catarsis ya que trata de resolver o dominar las situaciones dificultosas con las que el niño se va encontrando en el día a día.

La teoría del juego de Piaget

Para **Piaget, J. (1945)**¹⁵, las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo lapso de tiempo, las estructuras intelectuales y, en este sentido, una de las funciones del juego es consolidar dichas estructuras intelectuales a lo largo del proceso en que se van adquiriendo. De los dos componentes que presume toda adaptación inteligente a la realidad (acomodación y asimilación), el juego es para Piaget paradigma de la asimilación. La acomodación supone ajustar los movimientos y las percepciones a los propios objetos mientras que en la asimilación el niño no se interesa en el objeto como tal, sino en cuanto pueda servir de soporte a una conducta anterior o en vía de adquisición. Cuando un niño asimila somete a objetos diferentes a un mismo tratamiento de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance, sin apenas esfuerzo de acomodación.

Piaget afirma que el niño tiene necesidad de jugar porque esa es su forma de interaccionar con una realidad que le desborda y cuya exigencia de acomodación a ella terminaría por romperle psicológicamente si no actuaran los procesos de asimilación.

La asimilación de lo real a los esquemas sensoriomotores se presenta bajo dos aspectos complementarios: por un lado es repetición activa y consolidación y, en este sentido, es esencialmente asimilación funcional o reproductora, es decir, desarrollo por el funcionamiento y, por otro lado, es digestión mental, percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible: cada objeto es asimilado en tanto que "cosa para". Es evidente que esta doble función de la asimilación se unifica con la actividad concreta, ya que a medida que el niño repite sus conductas por asimilación reproductora, asimila los objetos a las acciones y éstas se tornan esquemas. Estos esquemas constituyen entonces el equivalente funcional de los conceptos y de las relaciones lógicas posteriores. Resumiendo, las acciones preceden a las palabras y al pensamiento y, a su vez, el pensamiento evoluciona a partir de las acciones. Los niños, a través de las acciones del juego, incorporan elementos del mundo exterior en estructuras cognitivas.

En todas las etapas del desarrollo de la inteligencia se encuentran la acomodación y la asimilación, pero cada vez mejor diferenciadas y más complementarias. En el pensamiento científico la acomoda-

15 Piaget, J. (1945): *La formación del símbolo en el niño*. pp.123-293. México. Fondo de Cultura Económica.

ción a lo real no es otra cosa que la experiencia, mientras la asimilación es la deducción o incorporación de los objetos a los esquemas lógicos y matemáticos. A diferencia de la asimilación sensoriomotora inicial, la asimilación racional no se centra en el individuo cuya actividad consiste en asimilar las cosas entre sí, mientras que la asimilación primitiva está centrada sobre el sujeto y, por consiguiente, es egocéntrica o deformante y no operatoria. Además, existe una segunda diferencia, pues mientras la asimilación racional es complementaria de la acomodación a las cosas y por tanto en equilibrio casi permanente con la experiencia, la asimilación sensoriomotora es indiferenciada de la acomodación. El juego infantil es la expresión de una de las fases de esta diferenciación progresiva, es decir, el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación hasta que poco a poco se equilibra y complementa hasta llegar al nivel del pensamiento racional. En este sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, comenzando con una total disociación entre la asimilación y la acomodación y evolucionando hacia un equilibrio entre ambas.

Cuando el niño ha aprendido a agarrar, arrojar, etc., lo que incluía un esfuerzo de acomodación a nuevas situaciones y de repetición, realiza dichas conductas por placer sin esfuerzo nuevo de aprendizaje o descubrimiento, por la sencilla alegría de dominarlas, de darse el espectáculo de su propio poderío y someter a éste el universo: el juego de ejercicio queda así constituido. ¿Por qué entonces el juego se torna simbólico en vez de seguir siendo sensoriomotor o de ejercicio? Piaget dice que entre los atributos de la asimilación se encuentra su capacidad deformante y, por tanto, fuente de ficción simbólica en la medida que se desprende de la acomodación y esto es lo que explica el simbolismo cuando desde el plano sensoriomotor se pasa al del pensamiento representativo, es decir, el juego simbólico es a la inteligencia representativa lo que el juego de ejercicio es a la inteligencia sensoriomotora.

Las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego. Los esquemas utilizados fuera de contexto llegan a convertirse en gestos que representan una situación no presente. Llevarse a la boca una cuchara vacía se convierte en el símbolo que representa la comida que no está y la propia acción de comer. El símbolo es la estructura mental que hace posible la ficción y el niño la utiliza incansable hasta hacer de ella el juego más característico de la infancia. Así, al jugar juntos varios niños el símbolo pasará de tener un carácter inicial egocéntrico, en el que cualquier objeto puede representar cualquier cosa, a transformarse en imitación representativa de la realidad, ya que el deseo del niño de jugar con los otros hace necesario compartir los símbolos, que evolucionarán hacia representaciones cada vez más cercanas a la realidad.

Linaza, J. L. (1992)¹⁶ considera que existe una cierta contradicción en la concepción piagetiana del juego simbólico al caracterizarlo como individual en sus primeras fases y solo progresivamente socializado. Desde sus inicios como actividad compartida, con el adulto o con otros niños, el juego simbólico guarda en sí mismo el germen de superación de ese egocentrismo que para Piaget caracteriza el pensamiento infantil.

Finalmente, para Piaget el juego se transforma en "juego de reglas" cuya formulación requiere la representación simultánea y más abstracta de las acciones de los distintos jugadores. La práctica irá haciendo cada vez más complejas las reglas que regulan las interacciones lúdicas: así de unas reglas referidas a la autoridad e inmutables se pasará a otras reglas producto del acuerdo entre los jugadores. En este proceso consideró los juegos grupales como un foro para la reciprocidad, la coordinación interpersonal de roles y el desarrollo moral.

16 Linaza, J. L. (1992): *Jugar y aprender*. pág. 51. Madrid. Editorial Alhambra Longman.

En resumen, la teoría piagetiana se asemeja a la psicoanalítica en su formulación negativa en que el niño tiene necesidad de jugar para interactuar con una realidad que le desborda y de esta manera superarla y, en la positiva, el juego sirve al niño para consolidar las estructuras intelectuales a medida que las va adquiriendo. En esto último se basa **Secadas, F. (2005)**¹⁷ en su propuesta del juego como supresor de aprendizaje, donde el juego debe seguir siempre a una fase de aprendizaje y ser precursor de un nuevo aprendizaje.

Como hemos observado a través de la trayectoria histórica de lo expuesto, se ha profundizado en la investigación de la relación existente entre juego, desarrollo infantil y aprendizaje. Así, hemos obtenido una nueva concepción educativa, enriquecida y complementada por disciplinas como la pedagogía, psicología y sociología y por las experiencias didácticas propias de los agentes educativos, que ha supuesto una importante ayuda en la utilización del juego como base de la intervención educativa.

17 Secadas, F. (2005): *Del juego a la inteligencia y cómo formarla*. pág.16. Madrid. CEPE, S.L. Volumen III.

EL HOYO DE SANTA MARINA DE TORDESILLAS. INTRODUCCIÓN E INTERPRETACIÓN ANTROPOLÓGICA

Mariano García y García

Tordesillas y sus entornos más próximos se asientan sobre la planicie de tres escarpes u oteros que se forman en la margen derecha de la ribera misma del río Duero a su paso por la aquella. El núcleo principal, el ubicado en el otero más amplio y escarpado, se sitúa el recinto tordesillano propiamente dicho, el que llamamos casco histórico, mientras que los otros dos, a levante y poniente, están comenzando a recibir urbanizaciones nuevas al calor, el auge y explosión urbanística más reciente.

En ese entorno periurbano de extramuros del denominado casco histórico de Tordesillas, precisamente en el otero más oriental de los tres en que se asienta el núcleo esencial de población, hasta la década de los 70 del pasado siglo, estaba situada una de las varias ermitas que rodeaban al centro principal: la ermita de Santa Marina.

Por el contrario, en la pequeña meseta u otero más occidental, hacia poniente, siguiendo el curso del río y sus escarpes, resiste, como mudo testigo de un pasado más glorioso, la ermita de San Vicente.

Nos interesa la primera, la de Santa Marina que ya aparece datada en 1530. En noviembre de 1547 en un protocolo testamentario se dice de ella "la nueva", la reconstruida al más puro estilo gótico tardío, relativamente amplia y bóvedas de crucería. En otro testamento fechado en 1557, una manda testamentaria destina cierta cantidad de limosna para "la obra de san xptobal que está en Santa Marina". Este pequeño detalle nos lleva a concluir que Anton van der Wingaerde, en el boceto de Tordesillas confunde la ermita de San Vicente, en el extremo occidental, por el de San Cristóbal que se veneraba en la de Santa Marina más de treinta años antes¹. El año 1710 estaba medio arruinada pero cinco años después ya se había reparado. La ocupación de las tropas napoleónicas dejó una ruina absoluta. Reconstruida con dimensiones más bien raquíticas y un pórtico en la fachada principal del mediodía; en franco declive, sus ancestrales costumbres y prácticas religiosas, a finales de la década de los 60 del pasado siglo habían desaparecido, de facto, y pasó a manos particulares.

Fue la ermita de cuya advocación particular y cofradía homónima, Santa Marina, participaban única y exclusivamente todos los miembros de la clerecía tordesillana, ad hoc, por el simple hecho natural de ser clérigo de la villa, que anualmente se juntaban en asamblea y ¡no en número despreciable! (hasta bien avanzado el siglo XVIII nunca menos de 35 sacerdotes).

Pero no es de la ermita de Santa Marina propiamente dicha de quien pretendemos exponer sus bondades artísticas, sino ciertas costumbres populares mantenidas hasta los prolegómenos de los años cincuenta de la pasada centuria, e torno a dicha ermita. A mi entender no se trata de un fenómeno de andar por casa o algo puramente banal, y sí una manifestación que merece su estudio e interpretación antropológica a la luz de los acontecimientos mismos, el fin que se pretendía y los elementos intervinientes. Por falta de documentación escrita sobre el tema, las fuentes de las que he tenido que valerme han sido las recogidas de la tradición oral ya hace más de veinte años, entre las

1 KAGAN, R. L. y MARÍAS, F. Ciudades del siglo de Oro. Las vistas españolas de Anton vanden Wyngaerde. M. 1986. Prefacio. Itinerarios; pág. 10.

personas de más ancianas de la localidad, debidamente contrastadas con otras diversas versiones con que me he topado; pero con el aditamento de ser, en su totalidad, salvo insignificantes matizaciones propias de la personalidad de cada uno de los informantes, todas coincidentes en lo esencial.



Se dan, sin embargo, dos corrientes narrativas: una fiel a lo esencial al mantenimiento del rito propiamente dicho, sin más aditamentos o adornos y otra segunda vía que, con algunas desviaciones de lo puramente trivial y anecdótico, se centra en lo trivial, incluso introduciendo algún que otro elemento de clara morbosidad, que por mor de la verdad y como muestra de ello, también tendremos ocasión de exponer. Y lo haremos en *román paladino*, como se ha recibido, pero suavizando algunas expresiones claramente populares, pero que no tienen, hoy en día, razón de ser ni aportan novedad alguna al acontecimiento propiamente dicho.

Se trata nada más y nada menos que de la ancestral tradición que hubo en Tordesillas -desgraciada o afortunadamente se perdió, que el lector valore, allá, en los prolegómenos de los años 50-60 del pasado siglo, sin saber por qué, si para bien o en detrimento de nuestras tradiciones seculares-.

“Correr el hoyo de Santa Marina”

Como apuntábamos más arriba, he tenido que establecer dos líneas de tradición descriptiva que denominaremos, sin otra pretensión más que la expositiva, pero sobre las bases mismas de la tradición en, Corriente social y Corriente sexista.

Nos encontramos ante el origen antropológico de un fenómeno único, cuyo origen, por lo que parece, se pierde en la memoria de los tiempos, puesto que ninguna de las personas más ancianas consultadas -98, 99 y 101 años entre otras-, recuerdan el origen del mismo, recibido, contado y vivido ya por sus abuelas.

Todos coinciden en que tras la ceremonia religiosa de cualquier pareja, sin distinción de clase o estamentos sociales, era acto de obligado cumplimiento para los novios recién casados e invitados a la boda, acercarse jubilosos todos juntos a los aledaños de la ermita de Santa Marina, a lo que se conocía con el nombre de “correr el hoyo”.

En el lado izquierdo del edificio, a poniente del mismo, -hoy propiedad particular-, había un hoyo circular, de no mucha profundidad en forma de cono invertido y dimensiones regulares -unos 10 metros de diámetro aproximadamente y en torno a los 2,5 metros de profundidad en el vértice del mismo-.

Novios e invitados habían de dar vueltas por su circunferencia en una carrera frenética y desenfrenada hasta que, sobre todo, y de manera especial, los recién casados, cogidos de la mano, cayeran al suelo exhaustos; los invitados a medida que desfallecían, se retiraban sin más preámbulos. Pero los novios, los recién casados, animados insistentemente por todos los convidados y otros más que acudían en calidad de curiosos, no podían dejar de correr ni excusarse en ningún caso para dejar de hacerlo hasta caer extenuados, exánimes y sin fuerzas para poder continuar más.

La carga fetichista femenina es más que evidente; se pretende emular, con todos los ingredientes necesarios, la consumación del matrimonio. El hoyo se interpreta como el atributo femenino, mientras que el círculo, las carreras en su entorno y la conclusión de la misma cuando los novios caen abatidos y no pueden continuar, perfectamente puede verse en ello, desde el punto de vista puramente antropológico, una especie de juego prenupcial una escenificación del rito conyugal y, finalmente, la conclusión, la consumación del mismo. Es la representación alegórica de un acto amoroso, con símbolos y alegorías exclusivamente femeninos.

Concluido el rito del “correr el hoyo de Santa Marina”, novios e invitados participaban del ágape correspondiente e imprescindible.

La tradición popular

Corriente sexista.- Durante el proceso de investigación, toma de datos y cotejo de los mismos, tuve ocasión de toparme con otras varias narraciones paralelas a la anterior, que complementan y justifican de manera fehaciente el título de esta segunda parte: Expone una tradición, contrastada por varias fuentes de distintas naturalezas y coincidentes en lo básico. Según la misma, -el apelativo no supone más que una definición diferencial-, en efecto, tras la ceremonia religiosa, novios e invitados, e incluso

otros tantos no invitados y curiosos, se acercaban al entorno de la ermita de Santa Marina a correr y ver correr el obligado hoyo.

En este caso, al simbolismo antropológico se unía la intencionalidad, según dicha tradición, más que suspicaz y perverso propósito, de comprobar si la novia estaba o no preñada -término utilizado por las comadres del pueblo, que acentúa más, si cabe, la definición de sexista asignada-.

La circunstancia de su estado, la obligación perentoria de correr hasta la extenuación, bien podía ocurrir que si estuviera en los inicios de embarazo, o no, poner en peligro de aborto a la novia por el sobreesfuerzo realizado, la cual, aun cuando no se apreciara su estado, si se negaba a correr, incluso sin siquiera estarlo, o a continuar la carrera iniciada, consciente de lo que ello suponía, el sambenito ya lo tenía inmisericordemente colgado para una temporada, o quien sabe si para toda su vida.

En suma, el "correr el hoyo de Santa Marina" era un test de moralidad, o si se prefiere, de virginidad. Era lo que había, y ello tan arraigado y asumido por todos los estamentos de la sociedad tordesillana, que nadie cuestionaba sus fines y consecuencias.

Un hoyo de curiosidades, murmuraciones, mentiras, dimes y diretes, propios de una sociedad poco avanzada desde el punto de vista y parámetros actuales que, a falta de cultura, se nutría de supersticiones, maledicencias y chismes de toda naturaleza. Secuelas de la sociedad medieval más profunda.

Corriente social.- El mismo origen; fin idéntico. Variante, la siguiente: La novia que estuviera embarazada y declarada tal, tenía prohibido, de manera taxativa y contundente, participar en la rueda. Había de quedar al margen -marginación social- de los invitados que sin reparos ni rubores, se divertían ajenos a la -más que evidente- humillación a que era sometida la cubierta novia. Si su estado de preñez -o gestación, para no herir susceptibilidades- pudiera haber pasado desapercibido y participar en la fiesta, en cuyo caso podían ocurrir dos cosas:

Que en los desproporcionados esfuerzos abortara y ya tenemos el "*...si ya lo decía yo...*", "*... qué desvergonzada, atreverse a correr el hoyo sabiendo que...*", "*...mira la mosquita muerta cómo quería engañarnos...*".

O que sin sobrevenir tal contingencia, llegada la hora y pariera a destiempo de haber corrido el hoyo de Santa Marina. Consecuencias, las mismas. En ambos casos, la marginación social temporal con su correspondiente sambenito era de obligado cumplimiento.

Conclusión final.- Posiblemente haya otras versiones o variantes de la principal, u otras versiones con mayor adorno en cuanto al contexto general, pero no creo que haya diferencia en lo cuanto a la esencia en sí de la tradición de "correr el hoyo de Santa Marina". Queda expuesta aquí una de las tradiciones recogidas, una de las que están en el conocimiento de otros, más o menos antiguas, más o menos verídicas, pero es lo que ha llegado hasta nosotros con visos de realidad porque, como ya se ha apuntado más arriba, se dejó de practicar en los prolegómenos del sexto decenio del pasado siglo y, ello, ya es garantía de veracidad.

Como digo, afortunadamente esta tradición ha desaparecido. Y lo siento por la tradición, pero no por el matiz, las intenciones y los medios de que se valían para el fin pretendido.

LOS TRASLADOS DE LA VIRGEN DEL CASTAÑAR, PATRONA DEL ALFOZ DE BÉJAR, A LA VILLA. UNA FORMA DE APROXIMACIÓN A LAS TRADICIONES Y LAS FORMAS DE VIDA DURANTE EL SIGLO XVIII

M^a Carmen Cascón Matas

Introducción

La Virgen del Castañar es la patrona de Béjar y su comarca (Salamanca). Los orígenes de su culto mariano se remontan al año 1446, fecha en la que, de manera milagrosa, es hallada su imagen enterrada a los pies de un frondoso castaño en el monte Castañar por unos pastores del vecino pueblo de La Garganta (Cáceres)¹, en un momento en que una feroz epidemia de peste assolaba el alfoz. Las narraciones legadas sobre el milagro cuentan que la enfermedad infecciosa cesó en el instante en que los bejaranos acudieron en masa para postrarse ante la Virgen, por lo que su advocación se vinculó a la sanación, en particular de pestes y epidemias. Existen indicios que nos hacen pensar en un culto más antiguo existente en el lugar, Santa María del Monte, siendo posible



La Virgen del Castañar saliendo de su santuario

que en el siglo xv se realizase, no la creación de una devoción nueva, sino una renovación de la ya existente². Pronto se iniciarían la construcción de una modesta ermita en el mismo lugar del hallazgo, cuyas obras se prolongarán a lo largo de los siglos hasta convertirse en el santuario que actualmen-

1 MUÑOZ GARCÍA, J.: "Historia de la Santísima Virgen del Castañar, Excelsa patrona de Béjar y su comarca", en *Ofrenda a la Santísima Virgen del Castañar, Excelsa patrona de Béjar y su comarca*. Prensa española. Madrid, 1963, Vol. I, p. 131.

2 Consultar MAJADA NEILA, J. L.: *Historia de Béjar (1209- 1868)*. Salamanca, 2001, pp. 107 y 108.



Fotografía antigua de la Virgen en su camarín

te conocemos³ y, adyacente al templo, una casa para que residiera en ella un ermitaño o vigilante. Durante cuatrocientos años, esto es, hasta la llegada de la comunidad franciscana en 1899, la ermita permaneció aislada de la población y expuesta a posibles saqueos. El miedo a perder el dominio sobre el culto mariano (dado que por decreto los obispos placentinos se reservaron el patronato sobre la imagen) motivó la fundación de la Cofradía de la Virgen del Castañar encargada de mediar en su culto junto a los clérigos de la villa organizados en un Cabildo Eclesiástico desde la Edad Media⁴.

En general, eran los bejaranos quienes ascendían a rezar ante la imagen, bien de *motu proprio*, bien por la celebración de misas fijadas previamente en la Regla del Cabildo Eclesiástico⁵, estipulándose la organización de una procesión anual para honrar a la Virgen y de vísperas el día de la Anunciación para conmemorar su aparición. La peregrinación de las gentes, celebrada el 15 de septiembre, debía partir desde la iglesia de San Juan Bautista hasta su ermita, acudiendo a ella los capitulares del Cabildo y portando los párrocos las cruces distintivas de cada una de las feligresías⁶. En esa jornada se empla-

3 Para conocer con más detalle las obras del templo consultar los artículos publicados en el semanario "Béjar en Madrid" (a partir de ahora BenM) por DOMÍNGUEZ BLANCA, R: "Historia arquitectónica y artística del Santuario de Nuestra Señora del Castañar", divididos en 12 partes de las cuales han salido a la luz 9. También CASCÓN MATAS, M^a. C. y DOMÍNGUEZ BLANCA, R.: "Las principales devociones marianas en el Arte y la Historia de Béjar (Salamanca)". Actas del Congreso Internacional Mariano "María, signo de identidad de los pueblos cristianos". Gibraltar, 2010 (en prensa).

4 MUÑOZ GARCÍA, J.: "Historia de la Santísima Virgen del Castañar, Excelsa patrona de Béjar y su comarca" en *Ofrenda...*Vol. I, Ob. cit., p. 135.

5 MARTÍN LÁZARO, A.: "Para la Historia Eclesiástica de Béjar y su comarca. Libro de regla del Cabildo Eclesiástico de Béjar" en *Ofrenda...* Ob. Cit., Vol. II, p. 792.

6 A partir de 1568 las diez parroquias con que contaba la villa se redujeron a tres (San Juan Bautista, El Salvador y



Fotografía antigua del interior del santuario

zaba a los bejaranos y gentes procedentes de los pueblos vecinos a una solemne eucaristía y romería a través del monte, cuyo itinerario no se fijó de manera oficial hasta el año 1711. Tras el almuerzo campestre tenía lugar una corrida de toros en el coso recién construido en piedra como complemento al ritual festivo.

En algunos casos determinados se ha comprobado documentalmente que, de manera extraordinaria, podía darse el caso de ruptura de esa rutina religiosa por obra y gracia, no del poder eclesiástico, sino del civil municipal quien, al margen del Cabildo o del Obispado, organizaba los traslados de la patrona a la villa de Béjar y lo daba a conocer a las restantes instituciones. En este sentido, el consistorio esgrimía el privilegio de poder invocar, en nombre de la población y como representante de ella, la protección divina en cuanto a la defensa de los intereses públicos se refería. Se han contabilizado unos 20 traslados de la santa imagen durante todo el Siglo de las Luces, bien por orden consistorial o por voluntad de la Cofradía.

Curioso es el uso del monte como lugar religioso a la par que festivo. A la vera de la ermita se alzaría la plaza de toros del Castañar, primero con cierto carácter temporal al realizarse en madera hacia 1669 y, definitivamente en piedra, en 1711⁷. Este coso, a escasos metros del santuario, tiene a gala ser el más antiguo de los existentes, por lo que recibe el apelativo cariñoso de "La Ancianita"⁸. En el mis-

Santa María la Mayor) por mandato del obispo Pedro Ponce de León, en el proceso llamado "Reducción Parroquial". Archivo Parroquial de Santa María la Mayor de Béjar (a partir de ahora A.P. Santa María Béjar) *Libro de Reducción parroquial 1568*.

7 Sobre la historia de la plaza de Toros del Castañar existe numerosa bibliografía entre la que destacan MUÑOZ GARCÍA, J: *La plaza de toros de Béjar es la más antigua de cuantas existen en España*, Salamanca 1981 y MARTÍN FLORES, L: *Tauromaquia bejarana*. Béjar, 2003.

8 MAJADA NEILA, J. L.: *Historia de Béjar... Ob. cit.*, p. 108.



Una imagen actual del santuario

mo paraje, y dentro del aspecto festivo, existía también una Casa de Comedias cuyo emplazamiento ha sido borrado por el irremediable paso del tiempo.

Béjar tiene la suerte de contar con un documento gráfico incomparable desde el punto de vista histórico. El duque de Béjar Juan Manuel II (1680-1747) ordenó a su pintor de cámara de origen italiano, Ventura Lirios, la plasmación en lienzo de la villa entre 1726 y 1727. En esta *Vista de Béjar*⁹ se muestran los edifi-

cios más significativos entre los que sobresalen la plaza de toros en plena corrida (agrandada con respecto al resto de los edificios a través de un particular zoom del Siglo de las Luces) y el santuario del Castañar escondido entre las frondosas ramas de los árboles. Y es a ese edificio al que nos vamos a acercar a través de este artículo, analizando los traslados de la Virgen a la villa como método de acercamiento al estudio de las actitudes, creencias y folclore de las sociedades del Antiguo Régimen, a lo largo de un siglo tan primordial para Béjar, momento en que comienza la andadura de una manufactura textil que acabará implantándose como motor económico durante los siglos posteriores. Los archivos consultados para la elaboración del presente artículo han sido el Municipal de Béjar¹⁰ (atesorados sus legajos en dependencias del convento San Francisco) y el parroquial de San Juan Bautista (donde se encuentra depositado el Libro de la Cofradía de la Virgen del Castañar comprendido entre 1708 y 1863¹¹).

La incursión del poder civil bejarano en las fiestas religiosas de la villa

Desde tiempo inmemorial el consistorio poseía la prerrogativa de decidir sobre asuntos religiosos concernientes al bien común, situándose, en este caso, el poder civil sobre el religioso detentado por el Cabildo Eclesiástico¹². De esta forma, el concejo organizaba los traslados extraordinarios de la Virgen del Castañar desde su ermita a Béjar, las procesiones de la Virgen de la Misericordia y Virgen del Rosario (ligadas casi siempre al fenómeno de las sequías), San Roque (epidemias) y San Gregorio (pla-

9 MUÑOZ DOMÍNGUEZ, J., SÁNCHEZ SANCHO, J. F. y DOMÍNGUEZ GARRIDO, U.: *Catálogo de la exposición De Lirios, Venturas y Desventuras, La Villa de Béjar desde el siglo XVIII*, Caja Duero, Béjar, 2008 y GARCÍA MARTÍNEZ, C.: *Un paseo por el Béjar del siglo XVIII*. Béjar, 1987.

10 Para elaborar este artículo me ha sido preciso consultar los libros de actas de sesiones del consistorio del siglo XVIII. Agradezco la diligencia de Pilar, Esther y Elena, trabajadoras del Archivo Municipal de Béjar.

11 *Libro de la Cofradía de la Virgen del Castañar (1708-1863)* depositado en el Archivo Parroquial de San Juan Bautista de Béjar (a partir de ahora A.P. San Juan Bautista Béjar).

12 MARTÍN LÁZARO, A.: "Para la Historia Eclesiástica de Béjar y su comarca. Libro de regla del Cabildo Eclesiástico de Béjar" en *Ofrenda... Ob. cit., Vol. II*, p. 792.

gas de oruga¹³), entre otras. Dejamos de lado la procesión del Corpus Christi¹⁴, pues sólo su análisis nos llevaría a un artículo específico. La convocatoria y gestión del resto de festividades religiosas, acordadas anualmente en la Regla del Cabildo Eclesiástico, correspondía a otras instituciones religiosas (parroquias, cofradías y Cabildo).

Este privilegio ostentado por el concejo, que le confería un estadio superior al del Cabildo en casos religiosos particulares, inducía a una lucha de poder constante que se deja entrever periódicamente en los libros de actas de sesiones municipales. Las autoridades religiosas veían con malos ojos tal preeminencia en asuntos que competían, desde su propia óptica, a su sola exclusividad, por lo que era frecuente que un acto público de carácter o no religioso se convirtiese en campo de batalla para la discusión¹⁵. La solución habitual ofrecida por los regidores del concejo consistía en recurrir ante el obispo de Plasencia para domeñar a los párrocos levantiscos de la villa y su alfoz.



Puerta oeste del santuario de la Virgen

No obstante, no hay que dejar de lado el hecho de que algunos de los traslados de la Virgen del Castañar a la población se realizaron por voluntad de la Cofradía quien se encargaba de la gestión de las propiedades vinculadas al culto. De esta forma rivalizan en su devoción el Cabildo (encargado de la administración de la ermita), el Obispo de Plasencia (patrón de la misma), la Cofradía (que se reserva la función de gestionar los bienes), el concejo (encargado de organizar los traslados a la población en situaciones extraordinarias) y los fieles.

13 Por ejemplo la de junio de 1782. Archivo Municipal de Béjar (a partir de ahora A.M.B.): *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 17 de junio de 1782.

14 LÓPEZ ÁLVAREZ, A: *Ideología, control social y conflicto en el Antiguo Régimen: El derecho de patronato de la Casa ducal sobre la procesión del Corpus Christi de Béjar*. Premio Ciudad de Béjar 1994. Ed. CEB y Excmo. Ayuntamiento de Béjar, 1996.

15 Por ejemplo, los acaecidos en el Corpus Christi analizados por Alejandro López Álvarez en la obra citada.

Causas y procedimientos habituales en los traslados extraordinarios de la Virgen a la villa

La organización de los trasladados con carácter extraordinario seguía un procedimiento previamente estipulado. En primer lugar, se hacía necesario especificar el motivo que inducía a tal decisión, siendo expuesto en una reunión consistorial ordinaria o extraordinaria. Analizando los documentos escogidos para este trabajo, las causas más habituales pueden ser resumidas en cinco. Por un lado, la aparición de epidemias que diezaban a la población, proceso cíclico y continuo durante el Antiguo Régimen causado por las deficientes condiciones higiénicas y sanitarias, el hacinamiento y la insalubridad de las viviendas. El recurso a acudir la intercesión a la Virgen del Castañar en tales casos se explica por lo la vinculación de la advocación mariana a la curación de pestes y epidemias¹⁶. Por otro, las sequías, los temporales y las alteraciones meteorológicas, en una sociedad que dependía de las cosechas para poder sobrevivir y en la que la escasez de agua o su abundancia podían echar al traste los cultivos del año, provocando carestías y hambrunas, eran considerados motivos sobrados para una intercesión mariana de carácter extraordinario. En tercer lugar, se pueden añadir las epidemias de parásitos que afectaban al campo, por ejemplo las plagas de oruga. En cuarto lugar, la búsqueda de la protección divina en pro de los intereses generales del reino en acontecimientos que supusieran una ruptura o cambio de consecuencias impredecibles. Por último, los intereses de los duques de Béjar, señores de la tierra, se colocaban lógicamente en lugar preferente entre los desvelos del pueblo¹⁷.

Una vez expuesto el motivo, se nombraba a dos comisarios entre los miembros del consistorio, a los que se les confería la misión de anunciarlo al Abad del Cabildo Eclesiástico y a las comunidades religiosas de Béjar (franciscanos, religiosas de los conventos de la Anunciación y de la Piedad).

El día anterior se procedía a repicar las campanas de la villa, así como a ejecutar una retreta general y a colocar luces en ventanas y balcones de *motu proprio* por los vecinos. Al día siguiente, la imagen de la Virgen se trasladaba en solemne procesión desde su ermita a la población monte abajo acompañada por la comunidad de los frailes de San Francisco y por los fieles devotos.

Durante la estancia de la talla en la villa, se llevaban a cabo misas, novenas y otras ceremonias religiosas, además de ciertas actividades profanas, como bailes a la puerta de la iglesia. El primer día del novenario se reservaba para la asistencia de los bejaranos y de sus representantes civiles. La imagen se alojaba, o bien en el convento de dominicas de la Piedad, lugar de eterno descanso de los duques de Béjar, o bien en la iglesia de El Salvador. En algún caso se alude a la menos habitual costumbre de recogerla en el convento de la Anunciación, pero de ello no hemos encontrado evidencias durante el siglo XVIII. El que se le rindiese culto en la iglesia de El Salvador no obedecía a los caprichos de los fieles, ni al mandato del duque, Cabildo o consistorio. Las razones que se esgrimían se centraban en dos supuestos: por estar el templo en el centro de la Plaza Mayor, justo frente al edificio consistorial, y ser tradición que así fuese. A lo largo del siglo XVIII el templo sufrirá numerosas obras de remodelación tales como la construcción de su retablo mayor, las escalinatas de acceso desde la Plaza, el enlosado

16 MUÑOZ GARCÍA, J.: "Historia de la Santísima Virgen del Castañar, Excelsa patrona de Béjar y su comarca" en *Ofrenda...Ob. cit.*, Vol. I, p. 131.

17 Sobre las bajadas de la Virgen a Palacio durante el siglo XVII ver MUÑOZ GARCÍA, J.: "Datos para nuestra Historia. Nuestra Excelsa Patrona la Virgen del Castañar es traída al Palacio del Duque". *BenM*, nº 1.180, 14/10/1944.



Fotografía antigua del santuario de la Virgen del Castañar

y muchas otras¹⁸ sufragadas en su mayor parte por la burguesía floreciente al calor del desarrollo de las manufacturas textiles¹⁹.

En cuanto a los gastos es el concejo, como organizador del evento, quien se hace cargo, con los peculios extraídos de las propiedades del común, de sufragar los costes ordinarios derivados de las misas, pago a los sacerdotes, velas, pan y vino.

Fuera de la voluntad organizadora del consistorio, en casos extraordinarios la propuesta proviene de la Casa Ducal, del Vicario o del Abad del Cabildo, aunque siempre deben recurrir al consistorio en cuanto a movilización de la población y puesta en marcha del engranaje habitual. Fuera de este privilegio consistorial se encontraría la propia autoridad de la Cofradía de la Virgen del Castañar, institución religiosa que puede decidir unilateralmente el traslado de la patrona de la villa, siendo habitual en el caso del acometimiento de obras en el santuario²⁰.

18 MUÑOZ DOMÍNGUEZ, J: *La Plaza Mayor de Béjar. Aproximación morfológica e histórica a un espacio público generador de la ciudad*. Discurso de ingreso al C.E.B. nº 20. Béjar, 2003 y DOMÍNGUEZ BLANCA, R.; CASCÓN MATAS, M^a. C. y GONZÁLEZ HOYA, O.: "Nuevas aportaciones sobre el arte y la arquitectura en Béjar: la iglesia de El Salvador". BenM, nº s 4.418, 4.419 y 4.420, 2006.

19 ROS MASSANA, R: *La industria textil lanera de Béjar (1680- 1850) La formación de un enclave industrial*. Junta de Castilla y León, 1999.

20 Resumimos la bibliografía consultada sobre la construcción del santuario. YAGÜE, Fray F.: *Historia de la Imagen de Nuestra Señora del Castañar*. Reeditada por el semanario bejarano La Victoria en *Contribución al estudio de la Historia de Béjar*, colección de estudios y documentos, Béjar, 1919, p. 150; MUÑOZ GARCÍA, J.: "Historia de la Santísima Virgen del Castañar, Excelsa patrona de Béjar y su comarca", en *Ofrenda... Ob. cit.*, Vol. I; MUÑOZ DOMÍNGUEZ, J., SÁNCHEZ SANCHO, J. F. y DOMÍNGUEZ GARRIDO, U.: *Catálogo de la exposición De Lirios... Ob. cit.*, p. 7.; CASCÓN MATAS, M^a. C. y



Iglesia de El Salvador, lugar habitual de depósito de la imagen en sus traslados a la villa

Reseñable es la tradición de celebrar las “bodas de la Virgen”²¹, un rito que puede enlazarse con la tradición de regalar ofrendas a los novios el día de su enlace por vecinos, amigos y familiares en ámbitos rurales. La pareja se sentaba en lugar público delante de una mesa ataviada con un mantel y adornada con frutas y una rosca y adornada con frutas y una rosca o un roscón, en donde tenían lugar los obsequios de los asistentes²². “Hacer una boda a la Virgen” significaría adaptar ese ritual propio de bodas a este caso particular, siendo la receptora la Virgen en vez de los novios, con el fin de obtener rendimientos en dinero o especie, por medio de un tálamo o subasta, para continuar las obras del santuario.

Vistos los motivos, se hace necesario desglosarlos a través de la narración de casos concretos, episodios olvidados que nos trasladan al Béjar del siglo XVIII.

Los traslados procesionales de la Virgen del Castañar por voluntad del consistorio

El azote de las epidemias

En las sociedades de Antiguo Régimen, en las que la higiene y las medidas sanitarias brillaban por su ausencia, el hambre y la pobreza campaban a sus anchas, las familias vivían hacinadas en lugares insalubres junto a los animales domésticos, no es extraño que las epidemias azotasen periódicamente a la población provocando la muerte y la desolación. En octubre de 1748 una epidemia de tabardillo o tifus se expandió por la villa. El pánico cundió rápidamente y, cuando la medicina no podía hacer nada para paliar sus efectos devastadores, sólo quedaba solicitar la protección divina a través de la interce-

DOMÍNGUEZ BLANCA, R.: “Las principales devociones marianas en el Arte...” Ob. cit. y DOMÍNGUEZ BLANCA, R.: “Historia arquitectónica y artística del Santuario...” Ob. cit.

21 A. P. San Juan Bautista Béjar. *Libro de la Cofradía de la Virgen del Castañar (1708-1863)*, f. 35.

22 PUERTO, J. L.: *Celebración del mundo, celebración del tiempo. (Ritos y creencias sobre la vegetación en las Tierras de Béjar)*. Discurso de entrada al C.E.B. nº 22, 2006, pp. 50 y 51.



Procesión de la Virgen en una foto de principios del siglo xx

sión de la Virgen. En sesión de 25 de octubre²³ "se propuso por todos los que la componen (...) que vien notoria es la epidemia con que Dios Justamentte castiga a los vezinos, por lo que se haze prezisso ymplorar su favor por medio e ynterposizion de Maria Sancttissima del Castañar, teniendo presente que como a Patrona en semejanttes afliziones se a traído aesta Villa y se a experimentado el remedio y por tanto todos de un Aquerdo y parezer decretaron y acordaron que En el dia de Mañana sea vajada a la Yglesia del Salvador por estar en el medio del Pueblo y por cuia razon en otras ocasiones a sido puestta en ella para que mas frecuentementte sea recibida, reverenziada y adorada y que a este fin se pida lizenzia ael sr. Vicario".

En la sesión siguiente²⁴, los miembros del consistorio insisten en "aplar la Yra de Dios que se a experimentado y se experimenta en esta Villa y sus vezinos, con justa razon por nuestros Pecados, de la enfermedad contajiosa de tabardillo" y deciden colocar a la Virgen "junto con su preziosissimo hijo de Jesus de Nazareno que se a sacado del Convento de la Piedad deesta Villa en Nobenas en la Yglesia del Salvador". El dato es revelador pues ya en otra ocasión al menos se había procedido a unir ambas imágenes en un mismo espacio fuera de sus templos, como lo prueba el caso de la enfermedad y muerte don Ruy Gómez de Silva, hermano de la duquesa doña Teresa Sarmiento de la Cerda (1631-1708) y tío del duque Manuel I (1657- 1686)²⁵. La talla del Nazareno, del siglo xvii, que actualmente se venera en la iglesia de Santa María la Mayor, es conocido como "Nazareno de las Monjas" por ser

23 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 25 de octubre de 1748.

24 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 31 de octubre de 1748.

25 MUÑOZ GARCÍA, E.: *Historia del Buen Duque don Manuel de Zúñiga*. Béjar, 1976, p. 19.

en la capilla del Convento de dominicas de la Piedad donde se custodiaba previamente a la desamortización. A la vez que intentar obtener la misericordia divina, el Concejo no obvia la ayuda científica propia de los progresos ideológicos de la Ilustración. Así *"se determino se pongan ademas los medios que regularmente se suelen practicar para que Dios nos favorezca se resolvió (...) se solicite el que se despache por un Cathedratico de la Universidad de Salamanca para que venga a costa de los propios de esta Villa a Visitar a los enfermos y junto con el medico titular desta Villa se resuelva lo conveniente a fin de que Dios se apiade de que zese la epidemia"*.

En noviembre de ese año la epidemia aún se encontraba en pleno apogeo y, con el caldo de cultivo derivado del azote del tifus, se originó un litigio entre el Obispo de Plasencia y el Consistorio por causa de la elección del lugar adecuado para alojar la imagen, como se deduce del acta de sesión de 2 de noviembre²⁶. Parece ser que *"el Cura Rector de la Yglesia de San Juan desta Villa y su feligresia espresaron quexa (al Obispo) con mottivo de Agravio de su derecho Parrochial y del derecho de dichos feligreses de deberse esponer quando se baje a esta Villa a Nuestra Protectora y Patrona Maria Santissima del Castañar en dicha Yglesia de San Juan y no en la deel Salvador"*. El obispo decidió el traslado de la talla desde El Salvador a San Juan Bautista rompiendo una costumbre de siglos. El poder civil lo tomó como una incursión del poder religioso en sus prerrogativas. *"Asi que en aver pedido y puesto en nobenas a soberana himajen (...) en la parrochial del Salvador para que (...) aplaque la epidemia de enfermedades que se experimentan, no se a practicado otra cosa que lo que se a echo de ynmemorial tiempo a esta parte siempre por este ayuntamiento, que esta representando tanto a la feligresia de Sancta Maria la Mayor de esta Villa, quanto a la del Salvador y San Juan, se a pedido por la nezesidad publica y ser la misma yglesia donde se celebran todas las funziones que se costean por el Comun, como sermones de tabla, de quaresma, Misiones y las de Octava de Corpus (...) sin que jamas asta aora, ni por los Curas de las Parrochias, ni por los feligreses, aya avido la mas leve inquietud y que practicarse lo contrario seria hazerle un Notorio agravio a este ayuntamiento"*. En sesión de 16 de noviembre se resolvió que la patrona volviese a su santuario²⁷, pues la epidemia de tifus parecía haber remitido.

Sin embargo, una nueva enfermedad contagiosa haría su aparición en 1763, con el subsiguiente traslado de la Virgen del Castañar a la villa el 15 de agosto de ese año²⁸, con procesión general a partir de las 6 de la mañana, toque de campanas y asistencia de los frailes franciscanos. Una vez el azote pestilente hizo amago de retroceder, se devolvió la imagen a su santuario, reapareciendo una "grave" epidemia (según la fuente) en octubre. Como en otras ocasiones, se recurre a remedios divinos y humanos, procediendo a contratar de urgencia al médico titular de La Alberca (Salamanca), don Miguel Rubio Lobo²⁹. Incluso se llega a declarar por parte del consistorio³⁰ que *"en atenzion a la grande y general epidemia que se experimenta y grabes enfermedades que padezen los vezinos desta Villa, aunque se han echo Varias experiencias a fin de ymplorar la misericordia de Dios para que se apiade, tanto habiendo puesto en novenas a Nuestra Señora del Castañar y otros como en lo temporal haver buscado medicos de expererenzia que reconozcan la calidad de enfermedades, y que con todo de*

26 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 2 de noviembre de 1748.

27 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 16 de noviembre de 1748.

28 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 12 de agosto de 1763.

29 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 19 de octubre de 1763.

30 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 26 de noviembre de 1763.



La romería actual tiene como límite el Mirador de la Virgen del Castañar, donde los feligreses cantan la Salve

cada día se van agrabando y aumentando mas, en esta atenzion acordaron dichos señores que para el domingo siguiente se haga rogativa general al Señor San Roque que se venera en el Convento de Señoras Religiosas de la Anunziacion de esta Villa". Ninguna referencia posterior nos aclara cuándo remitió realmente la enfermedad.

En 1771³¹ y 1789³² se presentan de nuevo en el alfoz bejarano las epidemias, decidiéndose la bajada en solemne procesión de la Virgen del Castañar, "para que se apiade deste Pueblo y sus moradores", y sumando, como en el caso anterior, la acción de San Roque, colocándoselos a ambos en la iglesia de El Salvador

Recurrente sequía

Los distintos acontecimientos meteorológicos provocaban un fenómeno equiparable al producido por las epidemias: el hambre. Ya bien fuera la excesiva lluvia o la falta de ella, el granizo, las heladas o la nieve podían producir la miseria y la muerte en una sociedad marcada por la dependencia de la economía agrícola. En tales casos se solía implorar a la Virgen del Rosario (de gran devoción como se

31 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 11 de agosto de 1771.

32 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 30 de enero de 1789.

colige de los rosarios populares organizados por la Esclavitud del Santo Rosario en Béjar³³) o a la Virgen de la Misericordia. No obstante, cuando el fenómeno tomaba la categoría de desastre, el consistorio no tenía más remedio que recurrir a la intercesión de la Patrona. Así ocurrió el 22 de septiembre de 1779³⁴ y el 7 de marzo de 1781³⁵. A la sequía se unió una razón política que será analizada en el apartado correspondiente.

Intercesiones en favor de los intereses generales del reino

Iniciado el siglo XVIII, las duquesas gobernadoras de Béjar, M^a Alberta de Castro y Portugal (- 1706), viuda del duque Manuel I (1657- 1686), y Manuela de Toledo y Aragón (1686- 1709), mujer de Juan Manuel II (1686- 1747), comunican por carta al Cabildo Eclesiástico *"que se vajasse en prozesion a la Serenissima Reyna Nuestra Señora del Castañar y se pusiesse en novena en uno de los dos combentos de las Religiosas desta villa por el feliz subzesio en las Armas de Nuestro Catholico Rey"*. En el acta de sesiones de 12 de mayo de 1704³⁶ se aprueba el traslado de la patrona desde su ermita al convento de monjas dominicas de la Piedad. En este caso son las duquesas, dueñas y señoras de la Villa y Tierra ante la ausencia del duque por motivos militares, quienes deciden sobre el particular y es por ello que eligen como lugar de culto de la imagen el convento fundado por la Casa Ducal a finales del siglo XVI. La carta es remitida al Cabildo Eclesiástico, pero es el consistorio quien decide el modo de realizar la fiesta.

La monarquía hispánica se hallaba inmersa en la Guerra de Sucesión y la Casa Ducal de Béjar había tomado partido reconociendo como rey a Felipe V. Un año antes del inicio de la contienda, en 1704, cuando el archiduque de Carlos de Austria declara la ofensiva generalizada firmando un tratado con Inglaterra e Irlanda por el cual se atacaría a España a través de Portugal, las duquesas ordenaron bajar a la Virgen en procesión. La guerra se aproximaba y evidencia de ello era que, durante todo el año, las quintas habían sido frecuentes en la Villa y Tierra de Béjar.

En sesión consistorial de 18 de marzo³⁷ de 1704, es decir dos meses antes de la bajada de la talla, llegó una carta que informaba de la estancia del rey Felipe V y del duque de Béjar en la cercana ciudad de Plasencia. Durante la primavera y el verano de ese año las tropas reales comandadas por Felipe V y el duque de Berwick se enfrentaron con éxito a las austriacas, inglesas y portuguesas en el frente del país luso. Coincidiendo con estos enfrentamientos, los miembros del consistorio deciden *"que se pregone el que esta noche todos los vezinos pongan luminarias en las ventttanas, se toque el relox y las campanas de la parroquias y la caja y se haga saber publicamente como mañana martes a las quatro de la tarde se ha de vajar de su hermita con prozesion a Nuestra Señora del Castañar y a de estar en novena en el combento de Señoras Religiosas Dominicas de Nuestra Señora de la Piedad. Para la asistencia de ella el primero dia han de hazer la fiesta la Villa, el segundo el Cabildo Ecclesiastico y los demas dias las cofradias"*.

33 GARCÍA NIETO, R.: "La Virgen de la Salud". Semanario "La Victoria" en *Contribución al estudio de la Historia de Béjar*, colección de estudios y documentos, Béjar, 1919. A. P. de El Salvador: *Libro de la Cofradía de la Esclavitud del Santo Rosario de la iglesia de El Salvador*.

34 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 3 de septiembre de 1779.

35 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 7 de marzo de 1781.

36 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 12 de mayo de 1704.

37 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 18 de marzo de 1704.



La romería pasando delante de la Plaza de Toros

Un par de años más tarde, en 1706³⁸, la Virgen es depositada de nuevo en la villa para pedir por el éxito de Felipe V en la Guerra de Cataluña. *"Se acordo tambien que respecto de haver salido Su Magestad a campaña a castigar a los rebeldes cathalanes que ayudados por perfidos erejes procuran manchar lo catholico de la christiandad olvidando sus templos; para los buenos subzesos de esta monarquia se aga una rogattiva y novena a la Reyna de los Angeles del Castañar su protectora y abogada traiendola con prozesion general como se acostumbra a uno de los dos Conventos de Relijiosas donde asistira esta Villa"*.

En esos momentos la guerra de Sucesión se encontraba en su momento más álgido con dos frentes abiertos de manera simultánea: el catalán y el castellano. Las tropas francesas demandaban continuamente víveres, pertrechos y hombres a la Villa y Tierra de Béjar, e incluso se asentaban periódicamente en ella soldados (como cuando en noviembre de 1705 el Mariscal de Tesse, al mando de las tropas francesas, se alojó con 1.400 hombres camino de Plasencia³⁹). En mayo de 1706 la ciudad placentina cayó en manos de los austriacos y el frente se trasladó a la cercana localidad de Baños de Montemayor por orden del duque de Berwick⁴⁰. La guerra amenazaba con extenderse a las calles de Béjar, por lo

38 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 26 de marzo de 1706.

39 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 11 de noviembre de 1705.

40 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 10 de mayo de 1706.

que entre marzo de 1706 y abril de 1707 la Virgen del Castañar permaneció escondida en la villa por temor a un posible ataque austriaco. Una vez el frente se desplazó a otro lugar, *"acordaron sus merçeces se lleve a su santa casa a Nuestra Señora del Castañar el día ultimo de Pasqua de Resurrezion que es quando se zelebra en su santa casa su festividad y por quanto es funzion de la Villa para que Su Majestad vaya con la venerazion y deçencia debida se de recado para los señores don Phelipe Guedeja y Juan Dominguez de parte desta Villa al Señor Vicario y Abad del Cavildo para que asistan a las siete de la mañana*⁴¹".

Muchos años habrían de pasar hasta que los bejaranos decidieran acudir a su Patrona en pro de los intereses de la corona. El futuro rey Carlos III de España, nacido el 20 de enero de 1716, era hijo de Felipe V y de su segunda esposa Isabel de Farnesio. Poco imaginó que llegaría a ceñir la corona española, pues dos varones le precedían en los derechos sucesorios: Luis (el futuro Luis I) y Fernando (Fernando VI), hijos ambos del primer matrimonio del rey y de M^ª Luisa Gabriela de Saboya. En 1759, tras el corto reinado de Luis I y la vuelta de Felipe V durante unos años, termina el mandato de Fernando VI con su muerte sin vástagos⁴². Era la hora de que Carlos, por entonces rey de Nápoles, abandonase su trono ocupado desde hacía 25 años y viniese a ceñir la corona española. Los bejaranos, el 22 de octubre⁴³, deciden bajar a la Virgen del Castañar y *"se coloco con la venerazion debida en la Yglesia del Salvador deesta Villa (...) donde se ha de mantener S.M. por ocho días haziendose las fiestas correspondientes empezando este Consistorio haziendo la suya y subsiguientemente en la forma ordinaria para que Su Majestad se sirva conzeder salud y Arrivo a la Corte a Nuestro Rey y Señor Don Carlos 3 y azierto en su Reynado, Salud de Nuestro Excelentissimo y buenos temporales"*.

Veinte años más tarde, en la sesión de 3 de septiembre de 1779⁴⁴, se traslada a la Patrona a Béjar por la sequía y por motivos políticos, ya que se pretendía *"implorar el feliz exitto de las Armas Catholicas en la presentte Guerra con el Rey Vrittanico"*. Carlos III había promovido en el exterior una política de intereses familiares comunes, lo cual le llevaba a acercarse a Francia a través de la firma de los Pactos de Familia. España no deseaba la supremacía inglesa en los océanos y en América, idea que compartía con Francia. En 1776 ambas potencias apoyaron el proceso de Independencia de los Estados Unidos frente al dominio británico. El día 28 de abril de 1779 Carlos III renovó el Tercer Pacto de Familia con Francia en el cual declaraban la guerra a Inglaterra. El objetivo español era recuperar Gibraltar y Menorca (en manos inglesas) y de manera efectiva en julio de ese año se puso en marcha el bloqueo de la plaza (suponemos que en el apogeo de las operaciones se llevó a cabo la bajada de la Virgen a la villa). Sin embargo, el avance en los frentes exteriores no se produjo hasta la intervención efectiva de Francia. En 1781 se recuperó definitivamente la isla de Menorca, pero no ocurrió lo mismo con Gibraltar. En 1783 se firmó la paz de Versalles, por la cual España fue reconocida como poseedora de Menorca y las dos Floridas, renunciando al dominio de Gibraltar.

41 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 15 de abril de 1707.

42 FERNÁNDEZ DÍAZ, R. y GARCÍA CÁRCEL, R.: *"Historia de España. Los Borbón. Fin de los Austria y Llegada de los Borbón (siglo XVIII)"*. Espasa Calpe, 2004, pp. 282-297.

43 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 22 de octubre de 1759.

44 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 3 de septiembre de 1779.



Aspecto de la Plaza Mayor desde las escalinatas de la iglesia de El Salvador un día de Corpus

En pro de los intereses de la Casa Ducal

En 1759 se hizo un nuevo traslado extraordinario para solicitar la divina intercesión de la Virgen en favor del duque de Béjar Joaquín I (1715- 1777) y por los buenos temporales. En esos momentos el duque ostentaba el cargo de Gentilhombre de Cámara de Fernando VI, permaneciendo en él durante el reinado de Carlos III⁴⁵. Estaba casado con Leopoldina Isabel de Lorena y en una situación ciertamente difícil por no haber logrado un heredero que le sucediese en el ducado. Cualquier enfermedad podía provocar su fallecimiento y la consiguiente complicación sucesoria, por lo que los bejaranos acudían a la protección divina en nombre de su señor. Al año siguiente Joaquín casaría con M^a Escolástica de los Ríos y Rohan⁴⁶, una vez separado de su primera esposa por falta de sucesión.

En 1762 vuelve a depositarse a la patrona en Béjar con motivo del nombramiento como Comandante General de Ejército Real al marqués de Sarria, textualmente "*hermano del duque de Bejar, muy querido en Bejar*". En realidad, se trataba de don Nicolás de Carvajal y Lancaster, cuñado del duque Joaquín I por estar casado desde 1749 con una hermana de éste, M^a Josefa de Zúñiga, siendo hermano a su vez del primer ministro de Fernando VI, José de Carvajal, perteneciente a la rancia nobleza

45 MUÑOZ GARCÍA, J.: "Cronología de los Stúñigas, señores de Béjar, y de los duques sus sucesores" En *Ofrenda...* Ob. cit., Vol. II, pp. 50 y 51.

46 CASCÓN MATAS, M^a. C.: "Discrepancias entre el Cabildo Eclesiástico y el Consistorio en los funerales por Felipe V". BenM nº 4.586, 05/02/2010.

cacereña y marques de Sarria (Lugo) por matrimonio⁴⁷. Por este motivo, se inicia el engranaje de sobra conocido para que el marqués de Sarria “tenga éxito en el empleo”. Con “el empleo” se denominaba a la expedición que Carlos III había ordenado efectuar con motivo de la guerra con Inglaterra. Como medida de presión a los ataques de los buques británicos a las colonias españolas se había decidido invadir el reino portugués de manera pacífica, con el objetivo quizás de frenar el avance la guerra. La misión fue encomendada al marqués de Sarria, aunque la ocupación quedase paralizada ante los rumores de paz⁴⁸. A don Nicolás se le achacó la tardanza en comenzar las hostilidades y en reunir las tropas, lo cual provocó un gran disgusto en Carlos III, quien decidió apartarle de su misión y cargo militar y sustituirle por el conde de Aranda. No obstante, recibió el collar del Toisón de Oro como compensación a sus servicios anteriores.

Los traslados procesionales de la Virgen del Castañar por voluntad de la Cofradía

La pequeña ermita construida al calor de la aparición de la imagen pronto quedó pequeña y en el siglo XVII comenzó la edificación del santuario, más espacioso y acorde con la expansión de la devoción a la Virgen. Las aportaciones económicas destinadas a las obras procedían de varias fuentes: las rentas de las propiedades arrendadas de la ermita del Castañar y de otras ermitas bejaranas; las limosnas obtenidas el día de la procesión y días extraordinarios, venta de medallas y estampas, rifas y donaciones; y, por último, de los peculios obtenidos de la venta de asientos de la plaza de toros y de las reses muertas lidiadas el día de la Virgen⁴⁹.

A lo largo del siglo XVIII la Cofradía organiza algunos traslados de la Patrona a la Villa. El motivo era esencialmente lucrativo: recaudar dinero para la construcción del santuario. En 1719 se registra que “se le cargan 150 reales y 6 maravedies de la novena de quando estubo en el Combento de la Piedad de esta Villa⁵⁰” y otros 732 que importaron “la limosna de dinero y alajas que se vendieron quando se hizo la voda de Nuestra Señora a la puerta de la Yglesia de El Salvador de esta Villa⁵¹”, todo ello destinado a la obra de la nave concluida en 1720⁵². Tres años más tarde se colectaron 1.628 reales y 20 maravedies de limosna “en la funzion de Misas, bayle y demas profanidad que se hizo el dia 21 de noviembre de 1723 estando en la yglesia del Salvador desta Villa la Ymagen de Nuestra Señora por estarse haziendo obra en su Santa Casa⁵³”. En efecto, en julio de ese año se había concertado con el maestro salmantino José Díez la obra de la bóveda, su decoración y el blanqueado interior del templo.

47 CASCIÓN MATAS, Mª C: “El Marquesado de Sarria y su relación con el Ducado de Béjar”, BenM, nº 4.624. 29/10/2010.

48 FERNÁNDEZ DÍAZ, R. Y GARCÍA CÁRCCEL, R.: *Ob. cit.*, p. 329.

49 La venta de asientos y reses lidiadas se realizaba anualmente, siendo anotadas en el libro de la Cofradía.

50 A. P. San Juan Bautista Béjar. *Libro de la Cofradía de la Virgen del Castañar (1708-1863)*, ff. 34 v. y 35.

51 A. P. San Juan Bautista Béjar. *Ibidem*, ff. 34 v. y 35.

52 DOMÍNGUEZ BLANCA, R.: “Historia arquitectónica y artística del Santuario ...”, *Ob. cit.*, nº 4.621 (08/10/2010)

53 A. P. San Juan Bautista Béjar., *Libro de la Cofradía de la Virgen...* *Ob. cit.*, f. 55.



Plaza de Toros de El Castañar, terminada de construir en piedra en 1711

Hacia 1730 vuelve a bajarse a la Virgen por similares razones, recaudando “1.702 reales los mismos que se juntaron de limosna en el tiempo que estuvo en rogatiba en la Yglesia del Salvador⁵⁴”, permaneciendo en esta parroquia bejarana hasta agosto de 1731⁵⁵, momento en que se concluyeron las obras del camarín por la mano del maestro Juan Delgado⁵⁶.

No sería hasta 10 años más tarde, y a causa de la construcción del retablo mayor, obra de Lucas de Badarán y Ortega⁵⁷, cuando se produzca un nuevo traslado extraordinario. En la boda celebrada en la iglesia de El Salvador, la Cofradía recaudó 1.831 reales y 20 maravedíes⁵⁸. Un año más tarde, en

54 A. P. San Juan Bautista Béjar. *Ibidem*, f. 64.

55 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de agosto de 1731.

56 CASCÓN MATAS, M^a. C. y DOMÍNGUEZ BLANCA, R.: “Las principales devociones marianas...” *Ob. Cit.* (en prensa).

57 MÉNDEZ HERNÁN, V.: *El retablo en la diócesis de Plasencia, siglos XVII y XVIII*, Univ. Extremadura, Cáceres, 2004.

58 A. P. San Juan Bautista Béjar. *Libro de la Cofradía de la Virgen del Castañar (1708-1863)*, f. 87.

1741⁵⁹ se volvió a repetir la operación, así como al año siguiente⁶⁰. Las obras, no obstante, aún no se consideraban concluidas pues se hacía preciso dorar el retablo, operación que encarecía todavía más el proceso de decoración total del templo. La recaudación era tan costosa que el Vicario de la villa, a cuyo cargo se encontraban las obras del santuario, acudió en persona al consistorio para pedir limosna en 1744⁶¹.

Hasta 1775⁶² la imagen de la Virgen no volvería a la Villa a instancias de la cofradía. Se la expuso a la veneración popular en la iglesia de El Salvador, llevándose a cabo las ceremonias religiosas habituales y una rifa a la puerta del templo de "*una rosca de piñonatte que dieron las Religiosas del Combentto de la Piedad y se rifo en 125 reales*⁶³". La anécdota del día ocurrió a la hora de la compra del dulce. El postor fue un hijo de José Hernández Ajero, quien, a instancias de su padre, volvió a donar la rosca de piñonate para que fuera nuevamente rifada, obteniendo otros 30 reales a los 125 ya conseguidos. Además, se sumaron 348 reales y 26 maravedíes de limosna.

Entre 1774 y 1778 las remodelaciones se centraban en el embellecimiento del camarín de la Virgen, interviniendo en las obras el tallista salmantino Agustín Pérez Monroy y el dorador Andrés de San Juan⁶⁴. También se suman los gastos de la instalación de los balcones, el cancel de las puertas y otros que ascendían a una cifra cercana a los 4.600 reales⁶⁵. Por estos motivos, en 1786 la cofradía vuelve a trasladar a la Patrona a la villa al igual que dos años más tarde⁶⁶. En ambas ocasiones se procedió a realizar la boda a las puertas de la de El Salvador con el fin de obtener dinero.

En todo caso, y fuera de cualquier interés meramente basado en inventariar tales traslados, extraemos una panorámica más concreta de la vida, creencias y costumbres de la villa de Béjar y sus pormenores dentro del devenir de la España de la época. Un hecho concreto, como es el traslado extraordinario de una imagen mariana a la zona urbana y su organización, permite, a la vez que acercarnos a la historia de una ciudad, dotar de sentido a las prácticas surgidas por la implicación de la situación política general a un pequeño enclave regional. Además, tras este artículo, hemos sacado en conclusión que la línea que separaba los acontecimientos divinos de los intereses públicos era más estrecha de lo que a priori podríamos pensar.

*Las fotografías antiguas que ilustran este artículo proceden del blog Archivo Fotográfico y Documental de Béjar, excepto la número 8 (Procesión de la Virgen en una foto de principios del siglo xx).

59 A. P. San Juan Bautista Béjar *Íbidem*, f. 87.

60 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 5 de marzo de 1742.

61 A. M. B: *Libro de actas de sesiones del consistorio*. Sesión de 2 de marzo de 1744.

62 A. P. San Juan Bautista Béjar. *Libro de la Cofradía de la Virgen del Castañar (1708-1863)*, f. 194.

63 *v*á A. P. San Juan Bautista Béjar. *Íbidem*, f. 194.

64 CASCÓN MATAS, M^a. C. y DOMÍNGUEZ BLANCA, R.: "Las principales devociones marianas..." *Ob. cit.* (en prensa).

65 DOMÍNGUEZ BLANCA, R.: "Historia arquitectónica y artística del Santuario..." *Ob. cit.*, n^o 4.621 (08/10/2010).

66 A. P. San Juan Bautista Béjar. *Libro de la Cofradía de la Virgen del Castañar (1708-1863)*, f. 219.

LA LUCHA, EL DEPORTE MÁS ANTIGUO DE LA MONTAÑA PALENTINA

Jorge Ibáñez Díaz

En el valle de Castillería, a esta forma de luchar se la conoce con el nombre de aluche. Se realizaba especialmente en los pueblos de Celada, Herrerueta (Ruela) y San Felices, aunque su práctica desapareció hace casi setenta años.

El aluche era una tradición, se hacía en algunas fiestas y otras veces en la ermita de San Roque, tres o cuatro veces al año (A). Algunas de las fiestas en las que más se aluchaba eran San Roque y San Marcos, que se celebraban las dos en la ermita de San Roque que pertenece a Celada, "Ruela" y San Felices.

Para conocer el aluche me he desplazado a hablar con los mayores de Celada. Entre ellos están Felipe Vañes y Simón Estalayo, dos grandes aluchadores de su época, así como Daniel y Mauricio, todos ellos nacidos en la localidad de Celada de Robledo, que al ser el pueblo más grande del valle era también en el que más se aluchaba. Al haber sido el valle de Castillería una zona alejada de influencias ajenas, ha conservado el aluche de la manera más primitiva, lo que le confiere un alto nivel etnográfico. No obstante, cabe señalar que se practicó en otras muchas áreas del norte palentino y en la Vega de Saldaña.

Los aluches

Aluchábamos mucho cerca del mentirote y en la casa concejo (B). Allá en Celada de chavales íbamos a la casa concejo, había tíos grandes y les podíamos nosotros, porque les echábamos la zancadilla. A Isaac le metíamos unas bastagas pegaba hay en las tablas unos estacazos, que no se como no se eslomaba. A Isaías el hermano de Daniel que era tan tión como él, también caía, les echábamos la zancadilla y pumba y ala, querían echar otra, pero ya no que nos ganaban (D).

Algunos buenos aluchadores eran Ramón, Poldo, fue con los que más aluché yo, lo que es que muchos no aluchaban conmigo, tenían miedo. Felipe Merino nos desafió una vez a Simón y a mí juntos..., y yo le dije... tú y yo primero solos y después los dos juntos a ver como anda y no quiso (B). Pa aluchar como Felipe Bañes habría pocos, ese igual te echaba la zancadilla, que igual hacia que se caía y en ese momento , le metía al otro pal otro lao y caía el otro debajo, tenía más picardía, era un pájaro bueno (D).

En la ermita de San Roque

Mi madre buscaba alguno de los que tenían vecería ese día y me echaba con los corderos para que no aluchara, y todos los veceros que llevar los corderos para las matas y entonces me bajaba a aluchar a San Roque (B).

A la fiesta de San Roque si, allá iba Donato el que está en Cervera, es que también aluchábamos los de Celada con los de San Felices, ese nos podía casi a todos, aluchaba bien (D).

Con los de Ruela yo que intente aluchar con ellos y no querían y entonces les dije, oye, dos juntos pa mí, y entonces aceptaron, y al cogérles a uno le tiré pa un lao y al otro pal otro, y todas las chavalas eso no vale, eso no vale, y Santiago Llorente las dijo tampoco vale dos pa uno (B).

El final del aluche en Castillería le recuerda bien Daniel, una vez que fue allá cuando Juanín, fueron cuatro guardías a Celada y fuimos a donde la ermita, y no nos dejaron... dijo el sargento que no se haría que había que demostrar un poco cultura, y a partir de entonces dejamos de aluchar (A).



Ermita de San Roque

Normas y técnicas para aluchar al estilo de Celada

Para aluchar nos agarrábamos con un abrazo, los brazos cambiaos, uno por riba el hombro y el otro pol lao, por la cintura (B). Y a echar la zancadilla (A). Avanzabas un brazo por riba el hombro y otro por bajo, y según estabas ahí, ibas como cerrao, le dabas un zancadillazo en la pierna, y ale al suelo caía pa tras, como se descuidaría un poco panza arriba caían como sapos (D).

Para aluchar dos contra uno, por ejemplo a mí me agarraban los dos por el lao y yo les agarraba a lo mejor con una mano a cada uno por la cintura, y entonces les juntaba y al suelo los dos (B).

También se decía a que te doy vuelta o a que no me das vuelta, y te ponías encima del otro en el suelo (C). Tú aluchabas con otro y le tumbabas debajo y no dejarle que te diera vuelta, entonces tenías que agarrarle a lo mejor por el cuello y apretando ya no se daba vuelta, yo de los que agarraba por el cuello no se dio vuelta nadie, porque dejaban allí la piel, eso era dar vuelta, que según caías, al golpe de caer el que era suelto te empujada y te dejaba debajo (B).

(A): Daniel Díez. Nacido en 1928 y entrevistado en 2011.

(B): Felipe Bañes . Nacido en 1927 y entrevistado en 2011.

(C): Mauricio Llorente. Nacido en 1931 y entrevistado en 2011.

(D): Simón Estalayo. Nacido en 1927 y entrevistado en 2011.

Llámallo compartir Llámanos futuro

Caja España y Caja Duero hemos dicho sí a crear juntas un gran futuro.
Nace una nueva Caja, abierta a todos, en la que sumamos nuestras fuerzas para
ofrecerte cada día el mejor servicio.

Caja España 

Caja Duero 