



JUEGOS TRADICIONALES DE BRASIL EN LOS SELLOS POSTALES

TRADITIONAL GAMES IN POSTAGE STAMPS OF BRAZIL

**Julio Ángel Herrador Sánchez¹ Rafael Guimaraes Botelho²
Joan Ortí Ferreres³**

¹Facultad del Deporte. Universidad Pablo de Olavide. Sevilla.

²Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ). Brasil.

³Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Universitat Jaume I. Castellón.

Universidad Pablo de Olavide. Carretera de Utrera nº 1. Sevilla
e-mail: jahersan1@upo.es

Resumen:

En el presente artículo analizamos la importancia de la filatelia en el análisis de las manifestaciones lúdicas tradicionales, que actualmente se practican como medio de esparcimiento, diversión, entretenimiento y ocio. El hecho de coleccionar, observar y estudiar una estampilla (sello postal), nos permite realizar una interpretación objetiva y exhaustiva sobre las costumbres, hábitos, creencias, estilos de vida, etc, de una sociedad en concreto.

Por tanto, los sellos postales representan un valioso documento histórico y en definitiva una enciclopedia en miniatura, donde queda reflejada la cultura lúdica de un pueblo. La filatelia es una "*ciencia auxiliar*" de la historia, que con el transcurrir del tiempo se ha ido especializando en las emisiones realizadas; de esta especialización ha surgido la filatelia temática, es decir, la colección de sellos por la imagen o por el motivo o intención que sugiere su diseño. Finalmente, profundizamos en el análisis de las estampillas emitidas por el servicio postal brasileño en relación a los juegos tradicionales.

Palabras clave: Juego popular, filatelia, estampilla, sello postal, multiculturalidad, tradición.



Abstract:

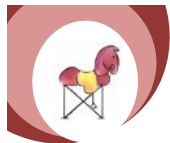
In this paper we analyze the importance of philately in the analysis of traditional recreational demonstrations currently practiced as a means of entertainment, fun, entertainment and leisure. The act of collecting, observing and studying a stamp (postmark), allows us to make an objective and comprehensive understanding of the customs, habits, beliefs, lifestyles, etc., in a particular society.

Therefore, the stamps represent a valuable historical document and ultimately an encyclopedia in miniature, which is reflected playful culture of a people. Philately is an "auxiliary science" of history, which over time has been specializing in the issues made in this specialization has emerged thematic philately, namely the collection of stamps with the image or on the ground or suggesting the design intent. Finally, we delve into the analysis of stamps issued by the Brazilian postal service in relation to traditional games.

Key words: Popular Game, philately, stamp, stamp, multiculturalism, tradition.

Recibido: 1 de septiembre de 2013. Aceptado: 20 de noviembre de 2013

MUSEO DEL JUEGO



INTRODUCCIÓN

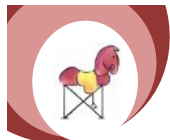
Desde hace unas décadas ha aparecido un nuevo campo de estudio en relación con los juegos populares. Este campo se caracteriza por la utilización de la filatelia con los sellos; sobres de primer día de circulación; máximas postales; etc. como fuente de estudio y análisis de dichas manifestaciones.

Estas muestras iconográficas representan, aunque todavía no son demasiadas las series emitidas en relación al tema, los elementos culturales y sociales propios del país emisor teniendo, por tanto, un valor etnográfico de primer orden.

Como indica Paredes (2002), el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. Ha servido de vínculo entre pueblos, y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos. Contribuye a que se entiendan niños, adultos y mayores de manera inmediata sin ningún otro lazo de comunicación, porque emerge de la bondad humana.

Para Lavega, en Trigo (1994), "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología". Como indican Lavega y Rovira (1997) "redescubrir y conocer la cultura popular y tradicional, no es un sentimiento romántico de recuerdo nostálgico del pasado, es una necesidad que se torna urgente en un presente a veces alienador. No es que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero debemos ofertar a las generaciones futuras para que ellas mismas valoren y juzguen el peso de su cultura, y esto sólo se consigue a partir del conocimiento de la misma."

Según Zapico (1999), arte y deporte han sido siempre disciplinas complementarias, y han recorrido caminos paralelos generando a veces una única vía de expresión de logros y emociones humanas, así, cuando el cerebro humano se coordinó con la mano para desarrollar los primeros trazos, consiguió plasmar sus experiencias, con lo que se aseguró el progreso y agrandó el futuro, por lo que de no haber sido así, el avance cultural no habría existido. La actividad físico-deportiva y lúdica puede transmitirse de generación en generación de manera oral, escrita, y a través del arte, como es el caso de la escultura (Discóbolo de Mirón) o la pintura (cartones de Goya y óleos de Bruegel) entre otros artistas. (Herrador, 2003). Así, Plath (1998) indica que la mayoría de los juegos han sido representados en pinturas, azulejos, sellos postales, etc.



LA FILATELIA Y EL JUEGO TRADICIONAL

Desde un punto de vista etimológico, la palabra filatelia está compuesta por dos términos griegos (filos), que significan aficionado, amigo, y (ateles), que se refiere a la tasa o impuesto o todo lo que se relacione con el franqueo. La Real Academia de la Lengua en Febrero de 1922, la define como "La ciencia o estudio de los sellos o estampillas postales". El término "filatelia" ha sustituido a las antiguas denominaciones de "sigilomanía", "timbromanía" o "timbrología" (Aracil, 1991).

El sello de correos apareció, hace más de cien años, como la prueba del pago de la tasa por envío de cartas o paquetes postales, desde entonces, estos pequeños impresos, se han ido convirtiendo, año tras año y país a país, en un minúsculo documento histórico, codiciado por innumerables coleccionistas. Ronald Hill instauró en 1840 el sello como medio de franqueo de la correspondencia postal en Inglaterra. Desde entonces, estas miniaturas en papel engomado se han convertido en auténticos documentos, que nos han permitido conocer muchos de los grandes acontecimientos de la Historia. El primer sello adhesivo del mundo se puso en circulación el 6 de Mayo de 1840 en Gran Bretaña, estaba protagonizado por la Reina Victoria de Gran Bretaña y tenía el valor de un penique. (*Imagen 1*)



Imagen 1. Primer sello adhesivo del mundo
Gran Bretaña (1840)

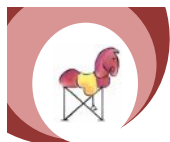
Si observamos un sello con minuciosidad podremos apreciar la perfección del dibujo o grabado tratándose de una verdadera obra de arte de dimensiones reducidas, tal como podemos apreciar en las imágenes 2 y 3.



Imagen 2. Brueghel.
Bélgica (1969)



Imagen 3. Chardin. Ghana (1996)



El sello comenzó su andadura plasmando a monarcas y escudos creando, por tanto, unas iconografías monótonas. Posteriormente, abandonó esa monotonía temática para reflejar a modo periodístico, los acontecimientos sociales más relevantes del momento. De este modo, la filatelia temática nos muestra la evolución de la humanidad: gobernantes, inventos, obras de arte, uniformes y vestidos, la flora y fauna, religión, etc. (Lorente, 1982). (*Imagen 4*)



Imagen 4. Sello de la visita del Papa Francisco a Brasil. (2013)

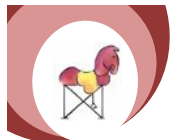
También en el ámbito deportivo, los sellos han sido protagonistas de acontecimientos y deportistas relevantes, inmortalizando Mundiales de Fútbol, Olimpiadas, Tour de Francia, deportistas de alto nivel, etc. (*Imagen 5*)



Imagen 5. Copa de las Confederaciones FIFA. (2013)

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

La filatelia es una "*ciencia auxiliar*" de la historia, que con el transcurrir del tiempo se ha ido especializando en las emisiones realizadas; de esta especialización ha surgido la filatelia temática o constructiva, es decir, la colección de sellos por la imagen o por el



motivo o intención que sugiere su diseño (Soler, 1967). Además consideramos que esta afición supone un arte, ya que no hay duda, que el deporte y la actividad física en general, provocan la aparición de imágenes y sensaciones que tienen la capacidad de inspirar obra plástica, literaria e incluso musical a los artistas (Balius, 2004). Ante esta afirmación, es necesario recordar que el Barón de Coubertín, al restaurar los Juegos de la antigüedad defendía que se favoreciesen de forma paralela concursos de arquitectura, escultura, música, literatura y arte.

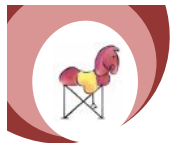
Aunque no existen demasiados estudios en relación al juego tradicional y la filatelia, cada vez es más común la aparición de éstos, especialmente a partir del s. XX. Así, Bantulà (2006) nos presenta un estudio en relación a una emisión filatélica conocida como Europa-Juegos infantiles emitida en diferentes países europeos en el año 1989.

Bantulà, Colomer y Ortí (2007) también nos presentan las posibilidades de la iconografía filatélica en relación al juego tradicional.

Por su parte Ortí (2011), efectúa una comparación de la cultura lúdica entre España y América Latina a través de la iconografía filatélica valorando las semejanzas y diferencias entre las manifestaciones lúdicas ilustradas desde una perspectiva de análisis de la lógica interna y externa de dichas manifestaciones. Asimismo, en un segundo estudio Ortí (2011a), analiza los materiales utilizados en la cultura lúdica mundial del s. XX utilizando los sellos de correos donde podemos analizar el tipo de material utilizado, el número de materiales, las características de los mismos, etc. siempre a partir de una base de datos en la que se han recogido todas las muestras iconográficas desde la emisión del primer sello postal el 1840 por parte del correo británico hasta las emisiones de 2004. Asimismo, en Ortí (2011b) podemos encontrar diferentes competiciones regionales relacionadas con el juego y deporte tradicional que se practican en diferentes lugares del mundo y que han ilustrado en la filatelia.

Finalmente, cabe destacar la tesis doctoral de Ortí (2010), en la que efectúa una recogida, catalogación y estudio de los juegos y deportes tradicionales de la iconografía filatélica mundial.

La importancia de los sellos como fuente iconográfica radica en que pueden contribuir, junto a otras fuentes documentales tanto orales como escritas, al conocimiento y estudio de ciertos comportamientos lúdicos de diferentes sociedades y culturas



OBJETIVOS

Desde la perspectiva de favorecer la difusión y conocimiento de juegos populares, nos proponemos adentrarnos en esta parte de la cultura popular, rescatando la historia y la cultura de los juegos más populares de Brasil. La información que se puede extraer de cada uno de los juegos supone un aporte muy interesante, pero a veces estos quedan fuera del campo de la acción motriz y de la praxiología motriz, por ello debemos recurrir al legado de la antropología, de la sociología o de la historia, entre otras disciplinas. A lo largo de la historia de la filatelia, hallamos juegos tradicionales (rayuela, pídola, carrera de sacos, escondite, gallina ciega, salto de comba, etc) plasmados en el sello postal de todo el mundo (Herrador, 2011). En este caso, el principal objetivo que nos planteamos es poder profundizar en el conocimiento de la cultura lúdica infantil y de las tradiciones de Brasil.

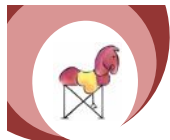
METODOLOGÍA

El estudio que presentamos, se enmarca entre los principales submétodos de la investigación histórica, es decir la Cronología, la Geografía y la Etnología. Además existen unas ciencias auxiliares y fuentes de las que se nutre la Historia, como son: la Arqueología, la Heráldica, la Paleografía, la Epistemología, la Numismática, la Diplomática, la Sigilografía, la Filatelia, y la Iconografía.

El análisis del sello postal relacionado con el ámbito lúdico, y como fuente iconográfica, implica un estudio minucioso y exhaustivo en cuanto a la recopilación de los juegos plasmados por cada uno de los países emisores, por lo que hemos utilizado un diseño de estudio no experimental descriptivo que nos permitiera obtener el mayor número de datos para su posterior análisis de manera cualitativa, con lo que los resultados obtenidos han sido de una mayor riqueza a pesar de su subjetividad. Las fuentes manejadas para la búsqueda de datos han sido casi siempre primarias. En este sentido, se han revisado diferentes soportes de catálogos fotográficos, postales, revistas especializadas, libros sobre la práctica de juegos, etc, pero fundamentalmente catálogos filatélicos para encontrar las muestras iconográficas que configuran el corpus de nuestra búsqueda.

EL JUEGO TRADICIONAL EN EL CORREO POSTAL DE BRASIL

El correo brasileño no ha realizado específicamente series dedicadas al juego tradicional hasta el último cuarto del s. XX y principios del siglo XXI. Junto a éstas podemos encontrar algunas muestras iconográficas que, aunque no hayan sido diseñadas como una serie específica de juego tradicional, si que ilustran alguna actividad o juego como es el caso del sello de 1978 que conmemora



JUEGOS TRADICIONALES DE BRASIL EN LOS SELLOS POSTALES

la semana de la Patria donde podemos encontrar unos niños jugando a balón y un avión de papel sobre volando el terreno de juego, y de la campaña por la vacunación infantil ilustrada por el correo brasileño en 1983 donde encontramos un niño jugando con una cometa. (Imágenes 6 y 7)



Imagen 6. Avión de papel



Imagen 7. Cometa

La primera serie completamente dedicada al juego y juguete tradicional aparece en 1979 con motivo del Año Internacional del Niño. En esta serie encontramos sellos que ilustran diferentes elementos lúdico-tradicionales. (Imágenes 8, 9, 10 y 11)



Imagen 8
Trompo



Imagen 9
Madera articulada

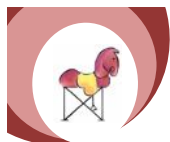


Imagen 10
Muñecas



Imagen 11
Indiaca

En el año 2003, encontramos sellos o estampillas con la temática del juego tal como podemos constatar en las imágenes 12, 13, 14 y 15.



JUEGOS TRADICIONALES DE BRASIL EN LOS SELLOS POSTALES



Imagen 12
Comba



Imagen 13
Cometa



Imagen 14
Bate



Imagen 15
Hula-Hop

Finalmente, en el año 2009, se emiten en Brasil cuatro sellos alusivos a los juegos populares, a través de la serie Unión Postal de las Américas, España y Portugal (UPAEP) de 2009 tal como atestiguan las imágenes 16, 17, 18 y 19.



Imagen 16
Dominó



Imagen 17
Damas



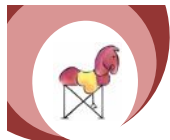
Imagen 18
Frescobol



Imagen 19
Bola-de-gude

En el caso de las estampillas relacionadas con el juego popular y tradiciones emitidas en Brasil, suponen un elemento de unión entre las raíces y tradiciones lúdicas y la cultura de esta zona geográfica. Las actividades lúdicas estudiadas coinciden en la mayoría de los casos, en cuanto a la organización, variantes y reglas durante su práctica con otros lugares del planeta, sin embargo, lo que las diferencia unas de otras, en la mayoría de los casos, es el nombre o forma de denominar al juego. Así, la mayor parte de los juegos, dependiendo de la zona geográfica donde se practiquen y la terminología empleada para denominar a estos, es muy variada y rica, lo cual le imprime un valor polisémico personalizado y propio.

Por tanto el hecho de recibir y adoptar diferentes nombres y acepciones incluso dentro de un mismo continente, país, región,



provincia comunidad, pueblo o barrio, involucra una concepción moderna y actualizada de la actividad lúdica, como es, su carácter universal y multicultural. Así, los juegos populares atendiendo a su terminología pueden presentarse de diferentes maneras dependiendo de la región, ya que el mismo juego puede tener varios nombres. Esta situación es muy común en Brasil debido a la dimensión territorial que ocupa el continente de América del Sur. A su vez, se reconoce una marcada influencia europea tanto de los colonos portugueses como de los inmigrantes provenientes de diferentes países (Tavares da Silva y Simões, 2011).

CONCLUSIONES

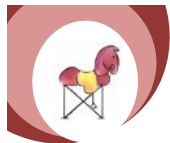
A través del análisis de los juegos a través de la filatelia hemos podido mostrar las diferentes variantes que tiene la actividad lúdica según la cultura y la zona geográfica en la que se practica. Coincidimos con Trautmann (1995), cuando plantea que el hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. Así, Öfele, (1998) mantiene que son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos ya que por medio de los mismos podemos transmitir a los individuos características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas geográficas.

El correo brasileño no se ha caracterizado, al igual que los correos de otros países, por la divulgación de sus manifestaciones lúdicas de carácter más tradicional a través de los sellos de correo postal no reconociendo la importancia de éstos en su difusión hasta finales del s. XX y principios del XXI.

A partir del análisis de las manifestaciones lúdicas ilustradas en el iconografía filatélica planteamos que el alumnado puede aprender a utilizar el sello postal como medio o herramienta para favorecer su aprendizaje y formación en las diferentes áreas que constituyen el currículo y en especial en el área de Educación Física.

Mediante la puesta en práctica de diversas actividades relacionando el juego y la filatelia pretendemos que el alumnado llegue a:

- ✓ Identificar el mayor número de actividades lúdicas y deportes tradicionales plasmados en los sellos postales.
- ✓ Confeccionar un sello aplicando las técnicas de impresión más básicas (litografía, calcografía, etc.)
- ✓ Ordenar las imágenes obtenidas de los sellos, clasificándolos por: modalidades de juegos populares, países, emisiones especiales, años, etc.



- ✓ Mejorar la actitud del alumnado hacia la asignatura de Educación Física.
- ✓ Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como instrumento para "aprender a aprender" (Utilización de cámara digital, tratamiento de imágenes, escaneado de sellos, capturar imágenes de pantalla, etc).
- ✓ Fomentar el análisis crítico y sensibilizar sobre la educación en valores, violencia, convivencia, fair play, educación no sexista, educación para la ciudadanía, etc.
- ✓ Trabajar de forma interdisciplinar con otras áreas o materias, como la Lengua y Literatura, Geografía, Plástica y visual, lenguas extranjeras, etc.

Como propuesta para posteriores investigaciones sería interesante analizar las estampillas donde aparezcan los juegos populares y deportes tradicionales practicados en diferentes países iberoamericanos, ya que ninguno de estos recursos está exento de un eminente valor social y educativo, por lo que representan y pueden contribuir a dinamizar y potenciar la cultura entre los diferentes pueblos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aracil, F. (1991). *La filatelia. Qué y cómo coleccionar. Manual de iniciación para el coleccionista de sellos*. Madrid: Edifil.

Balius, R. (2004). *Culturas, arte y deporte. Apunts. Educación Física y Deportes*.

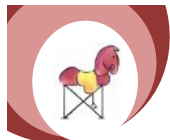
Bantulá, J. (2006). Estudio de la cultura lúdica a partir de una emisión filatélica: Europa-Juegos infantiles-año1989 En X. Pujadas; A. Fraile; V. Gambau; X. Medina; J. Bantulá (Comps.) *Culturas deportivas y valores sociales* (pp. 537-544). Madrid: Librerías deportivas Esteban Sanz, S.L.

Bantulà, J., Colomer, A. y Ortí, J. (2007). El Joc tradicional i la iconografia filatèlica. En *Aloma. Revista de Psicologia i Ciències de l'Educació* (21), 71-94.

Herrador, J. A. (2003). Juegos y actividades lúdico-recreativas en la pintura de Goya y su aplicación didáctica en Educación Física. En *V Jornadas de Innovación Pedagógica*. Algeciras: Attendis.

Herrador, J. (2011). Los juegos tradicionales en la filatelia: estudio praxiológico y multicultural de la actividad lúdica. *Revista acción motriz*. Asociación ACCAFIDE. Las Palmas de Gran Canaria.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Madrid: INDE.



Lavega, P. y Rovira, G. (1997). Directrices metodológicas para el estudio de los juegos populares/tradicionales. Estudio de caso. Los juegos en el Pallars Sobirá. En *Tercer Congreso en Ciencias de la Educación Física, el deporte y la recreación*. Lleida: INEFC.

Lorente, L.M. (1982). *El libro de los mundiales de Fútbol a través de los sellos*. Barcelona: Fluid Blue.

Ofele, M. (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra 119.

Orti, J. (2010). *Els jocs i esports tradicionals d'arreu del món a través de la filatèlia*. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona.

Ortí, J. (2011). La cultura lúdica de España y de la América Latina. Similitudes y diferencias a partir de la iconografía filatélica. En Francisco Fernández Beltrán y Lucía Casajús (Eds.) *España y América en el Bicentenario de las Independencias*. (pp. 837-858). Castellón: Servei de Publicacions de la Universitat Jaume I.

Ortí, J. (2011a). Els materials a la cultura lúdica mundial a partir de la iconografia filatèlica del s. XX. En Institut Ramon Muntaner. *Cultura material i immaterial en el joc*. El Perelló: Aeditors.

Ortí, J. (2011b). Regional games around the world. En *Journal of Sports Philately*. (pp. 10-12) Fall 2011. Vol. 50 (1).

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

Soler Vila. (1967). *Sellos olímpicos*. Madrid: Publicaciones del Comité Olímpico Español.

Plath, O. (1998). *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Santiago de Chile: Grijalbo.

Rodríguez Diéguez, J.L. (1986). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

Santanelli, J.A. (2008). Colecciones temáticas de un marco: Juegos y juguetes infantiles. *Coleccionando*. Buenos Aires. Argentina: Filatelia Flores.

Tavares da Silva, I. y Simões, J.L. (2011). Juegos Tradicionales De Brasil. *Revista Electrónica Actividad Física y Ciencias*. Vol 3. nº 1

Trautmann, T. (1997). Alte Spiele (wieder) entdecken - eine Hoffnung für die Pädagogik? En: Erich RENNERT (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, (pp.65-71). Weinheim.

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

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