



El juego del marro

Análisis de la lógica interna y posibilidades educativas

Xavier Torredadella

Universidad Autónoma de Barcelona

Jordi Brasó

Instituto del Centro de Alto Rendimiento
Deportivo de Sant Cugat del Vallès
(Barcelona)

La propuesta que se presenta, que se enmarca en el campo de la educación física, pretende reflexionar sobre el origen, la evolución y la expansión del juego motriz del marro, y analizar su complejidad como situación motriz, determinada por el alto nivel cognitivo y condicional que requiere este juego.

Palabras clave: educación física, historia, juego deportivo, ludograma, marro, habilidades cognitivas.

Noughts and crosses: Analysis of its internal logic and educational potential

This paper looks at the origin, evolution and spread of the game of noughts and crosses in the field of physical education and analyses its complexity as a motor situation, given the high cognitive and conditional level it demands.

Keywords: physical education, history, sporting game, sporting chart, noughts and crosses, cognitive skills.



El marro es un juego tradicional casi desconocido en la actualidad, pero durante la historia de la humanidad ha sido practicado en muchas civilizaciones y países. Esta expansión y evolución del juego han hecho que tuviera muchas variantes. Tantas son estas que, además de las propiamente motrices, también han sido denominadas marro juegos de mesa como las damas o un juego muy parecido al tres en raya, ya practicado en el antiguo Egipto. El origen del marro cabe situarlo en la Grecia antigua; entonces era conocido con el nombre de *ostrakinda* (ὄστρακίνδα) y simbolizaba el castigo por ostracismo. Se iniciaba una partida lanzando un tejo o una concha al aire y se

hacían dos equipos. Según por qué lado caía la pieza, unos eran los perseguidos y otros los perseguidores. Este hecho es uno de los desencadenantes del nombre posterior del juego en diferentes zonas, ya que se pretendía plasmar la dualidad en esta actividad y en la sociedad griega. Así, el *ostrakinda* originó nombres como «día y noche» o «blanco y negro». En España, se conocía con el nombre de *marro* (Pelegrín, 1998).

El juego del marro era practicado por los jóvenes; asimismo, tuvo una importancia significativa como actividad en el marco de la Escuela Nueva y en la Institución Libre de Enseñanza. Este hecho se entiende en la medida que el juego impli-



ca una alta exigencia motriz. Se clasificaría dentro de las situaciones sociomotrices en las que interviene compañeros y adversarios (Parlebas, 2001). Pero, además, los continuos cambios de subrol, de mucha mayor frecuencia que en cualquier deporte, y el grado de habilidades cognitivas requerido, es decir, tácticas y estratégicas (Riera, 2005), junto con el requerimiento de memoria para recordar qué sujetos son perseguidores y qué otros son los perseguidos, hacen que la actividad implique un alto nivel de complejidad. A toda esta exigencia motriz hay que añadir, además, el grado de exigencia física, que a pesar de ser discontinuo en muchos momentos es máximo.

La experiencia realizada en el ámbito educativo a un grupo-clase se ha basado en diferentes aspectos, todos ellos tomando como eje principal el juego citado. Así, se han tratado los aspectos históricos del juego, su evolución y su grado de complejidad motriz. Y para plasmar este grado de dificultad, los alumnos y alumnas han elaborado un ludograma, que ha permitido reflexionar sobre los altos niveles motrices, cognitivos y de condición física citados.

El ludograma es la «representación gráfica de la secuencia de los subroles sociomotores asumidos por un jugador sucesivamente durante el desarrollo de un juego deportivo» (Parlebas, 2001, p. 310). La herramienta permite analizar de forma específica a cada jugador, sus comportamientos, la cooperación y la frecuencia de los cambios de subroles. Asimismo permite, que es lo que pretendemos, valorar la naturaleza y las estructuras de las situaciones que se proponen al alumnado (Parlebas, 2001).

En esta experiencia se han tratado los aspectos

históricos del juego del marro, su evolución y su grado de complejidad motriz, complementándose con la elaboración de un ludograma por parte del alumnado.

■ Metodología

■ Sujetos e instrumentos

Mediante un ludograma, fueron analizados 16 sujetos participantes del juego del marro durante 4 minutos y 30 segundos. Los alumnos y alumnas observados correspondían a un grupo de estudiantes del primer curso de un ciclo formativo de grado superior en actividades físico-deportivas. La edad de los sujetos oscilaba entre 17 y 26 años.

El ludograma lo cumplimentaban unos observadores, uno por cada jugador, y detallaba los nueve subroles que se podían tomar en una partida. Además, también se relacionó cada acción con el grado de exigencia física, principalmente representado por la velocidad de reacción y la velocidad de aceleración.

■ Objetivo de la propuesta

La actividad propuesta pretende tratar el origen y la evolución del juego, y, a la vez, comprobar mediante el ludograma su complejidad, mucho mayor que en la mayoría de deportes, tal como propone Parlebas (2001). Esta complejidad viene determinada por dos aspectos. El primero hace referencia a los diferentes tipos de interacciones entre compañeros y adversarios, que implican un alto grado de diversidad en los posibles subroles de los jugadores,

En esta experiencia se han tratado los aspectos históricos del juego del marro, su evolución y su grado de complejidad motriz, complementándose con la elaboración de un ludograma por parte del alumnado



hecho que representa una alta exigencia cognitiva. El segundo aspecto viene determinado por el alto nivel de exigencia física ya comentado.

La actividad propuesta pretende tratar el origen y la evolución del juego y, al mismo tiempo, comprobar (mediante el ludograma) su complejidad, que viene determinada por dos aspectos: el tipo de interacción entre compañeros y adversarios y el alto nivel de exigencia física.

■ Normativa del juego del marro

De las diferentes variantes del marro según la zona, el país y la época, se ha elegido una normativa que resulte lo más clara, comprensible y sencilla posible, y que, a la vez, permita una continuidad en el juego. Seguidamente, se resumen las reglas que se han utilizado, derivadas de las obras de Casals (1942), Chaves (1964) Guillemard y otros (1988) y Jentzer (1921):

- El juego está formado por dos equipos de 10 jugadores.
- El objetivo final del juego es hacer 5 prisioneros.
- Los dos equipos se distribuyen en sus casas, es decir, en sus zonas de fondo de una pista polideportiva.
- Un jugador del equipo A toca la línea del suelo o la pared de fondo y dice «marro». Seguidamente, del equipo B sale otro jugador que también dice «marro». Esta secuencia se va siguiendo y, siempre que sale un jugador de un equipo, puede salir un jugador del equipo contrario.
- Un jugador (A) es perseguido por los adversarios que han salido después de este primer jugador (A), pero este jugador (A) persigue a los adversarios que estaban en la pista en el momento en que ha salido a la zona de juego (A) diciendo «marro».
- Cuando un jugador (A) es atrapado, hay que llevarlo a casa del jugador que lo ha atrapa-

do (B). Los atrapados han de hacer una cadena cogidos de la mano y se salvan todos si alguien les toca la mano. En este supuesto, han de ir rápidamente a su casa y comienzan otra vez a jugar.

- El juego finaliza cuando uno de los dos equipos consigue hacer 5 muertos.

■ Ejemplificación de los resultados y análisis

Los datos obtenidos a partir de los ludogramas son útiles para analizar a los diferentes jugadores, hecho que ha permitido comprobar que la dinámica de los participantes muestra elementos comunes en cuanto a los cambios de subroles analizados. Para hacer comprensibles los resultados, se ha hecho una ejemplificación de dos jugadores representativos de la partida. Esta elección ha venido determinada por tres factores. El primero de ellos es el relacionado con la elección de participantes no atrapados en las primeras acciones y que, por tanto, han tenido una actuación significativa durante todo el tiempo que ha durado la observación. Otro factor que se ha tenido en cuenta es la inteligibilidad del ludograma en todas las acciones, ya que se ha observado que había observaciones erróneas o poco comprensibles. Finalmente, con el objetivo de obtener datos comparables, se han seleccionado observaciones aproximadamente con el mismo número de acciones, en este caso 15. Hay que decir que estas acciones

Los datos obtenidos a partir de los ludogramas han permitido comprobar que la dinámica de los participantes muestra elementos comunes en cuanto a los cambios de subroles analizados

plasmadas en los gráficos (cuadros 1 y 2) no se corresponden entre sí en el tiempo, pero esta no era la finalidad del análisis, sino mostrar los diferentes cambios de subroles de un jugador durante un tramo de la partida y el grado de intensidad física del juego, objetivo que se cree cumplido sobradamente.

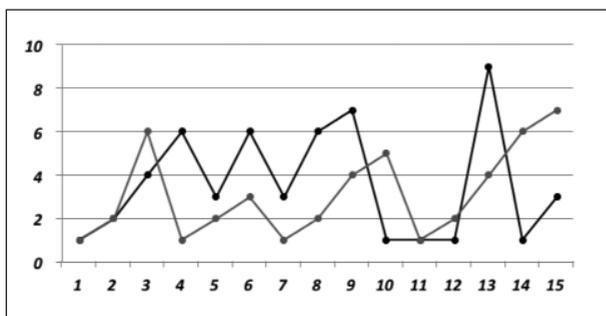
En el cuadro 1 se puede comprobar la cantidad de cambios de subroles y, por tanto, de implicación cognitiva, que hay en el poco tiempo observado. Partiendo de las posibles acciones de los jugadores y relacionándolo con las exigencias físicas, estas situaciones motrices se han clasificado en dos grupos, tal

como se muestra en el cuadro 2, en el que se observan alternancias de intensidades máximas o altas con intensidades menores y, por tanto, se puede deducir el alto nivel de exigencia física.

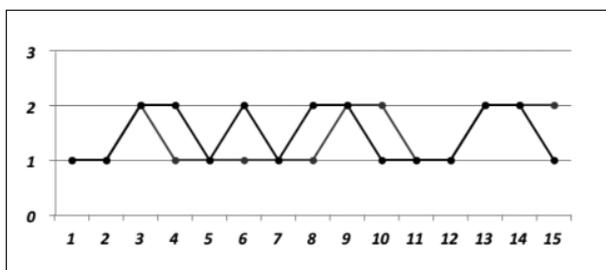
Los resultados obtenidos permiten comprobar la cantidad de cambios de subroles y de implicación cognitiva que hay en el poco tiempo observado. Además, permite observar las alternancias de intensidades altas con intensidades menores y, por tanto, se puede deducir el alto nivel de exigencia física de este juego.

■ Conclusiones

El ludograma del juego del marro permite valorar el nivel de complejidad que Parlebas comenta (2001). Pero esta valoración no sólo se refiere al profesor. El hecho de que los observadores sean los propios compañeros les permite interpretar el contenido de la secuencia de acciones y hacer reflexionar sobre las acciones emprendidas durante el juego. Teniendo en cuenta este aspecto, el ludograma puede ser una herramienta válida para trabajar determinados contenidos de educación física (Plana, 1993) y, en este caso, del juego del marro. Creemos que la experiencia es aplicable en bachillerato, en la ESO e, incluso, en los últimos cursos de educación primaria. Los resultados que se obtienen, extraídos por los propios alumnos y alumnas que se convierten en sujetos activos en todo momento, han de servir para reflexionar sobre las exigencias de los juegos y deportes en general y, en el caso del marro, para valorar el juego como una herramienta muy útil para trabajar las habilidades cognitivas y también las cualidades físicas básicas, en especial, la velocidad. Además, las reflexiones y la introducción previa que se puede hacer del juego del marro han de permitir relacionar la educación física con la materia de historia, tratando cuestiones como, por ejemplo, las relacionadas con la sociedad grie-



Cuadro 1. Ludograma de dos jugadores en el juego del marro
Eje X. Secuencias de acciones
Eje Y. Acciones: A casa o muerte (1); Sale de casa (2); En espera (3); Persigue (4); Atrapa (5); Perseguido (6); Es atrapado (7); Salva (8); Es salvado (9)



Cuadro 2. Análisis de la intensidad de dos jugadores en el juego del marro
Eje X. Secuencia de acciones
Eje Y. Intensidad baja (1); Intensidad alta (2)



ga, la evolución y expansión de las costumbres y tradiciones helénicas por toda Europa, o la casi desaparición de los juegos tradicionales y autóctonos, en concreto el juego del marro, en favor de los deportes ingleses.

Referencias bibliográficas

- CASALS, M. (1942): *Gimnasia, Juegos y Deportes*. Barcelona. Librería e Imprenta Casals.
- CHAVES, R. (1964): *Manual de Educación Física Escolar*. Madrid. Doncel.
- GUILLEMARD, G., y otros (1988): *Las cuatro esquinas de los juegos*. Lleida. Agonos.
- JENTZER, K. (1921): *Juegos educativos*. Madrid. Tipografía Artística Cervantes.
- PARLEBAS, P. (2001): *Juegos, deporte y sociedades*. Barcelona. Paidotribo.
- PELEGRÍN, A. (1998): *Repertorio de antiguos juegos infantiles*. Madrid. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

PLANA, C. (1993): «Adaptación del análisis funcional sociomotor (De P. Parlebas) al estudio de las danzas tradicionales de palos y espadas de los Monegros. Análisis de la danza "La Hojita del Pino"». *Apunts. Educació Física i Esports*. núm. 32, pp. 74-81.

RIERA, J. (2005): *Habilidades en el deporte*. Barcelona. Inde.

Direcciones de contacto

Xavier Torredadella Flix

Universidad Autónoma de Barcelona
francesc.torredadella@uab.cat

Jordi Brasó Rius

Instituto del Centro de Alto Rendimiento Deportivo de Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
jbraso@xtec.cat

Este artículo fue recibido en TÁNDEM. DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA en marzo de 2013 y aceptado en febrero de 2014 para su publicación.