

Caracterización del juego autóctono de la chaza para su implementación en entornos digitales*

pp. 96-109

FRANCISCO RAFAEL AYALA GALLARDO****MARÍA CRISTINA ASCUNTAR RIVERA*****

* Este artículo hace parte de los resultados derivados del proyecto “Caracterización del juego autóctono de la chaza de la región suroccidental del departamento de Nariño, para su implementación lúdica y educativa en entornos digitales a través de aplicaciones en realidad aumentada o virtual”, aprobado por la Vicerrectoría de Investigaciones, Posgrados y Relaciones Internacionales de la Universidad de Nariño, mediante Acuerdo No. 242 de 24 de noviembre 2016.

Los autores agradecen a Óscar Hernando Ortiz, John Jairo Chaves, Ramiro Quiñonez y Esteban Caicedo por su disposición para colaborar en la recopilación de información; asimismo, se agradece al equipo de estudiantes investigadores que apoyaron el desarrollo del proyecto.

** Magíster en Diseño de Experiencia de Usuario. Universidad de Nariño, Pasto, Colombia. E-mail: franciscoayala@udenar.edu.co. ORCID: 0000-0003-4090-1631. Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=oGH5Ci4AAAAJ&hl=es%3%A7>.

*** Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Universidad de Nariño, Pasto, Colombia. E-mail: cristinascuntar@udenar.edu.co. ORCID: 0000-0003-2671-3909. Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=TKIFeRMAAAAJ&hl=es>.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO**How to cite this article:**

Ayala, F.R. y Ascuntar, M.C. (2021). Caracterización del juego autóctono de la chaza para su implementación en entornos digitales. *Revista Perspectiva Empresarial*, 8(2-2), 96-109.

Recibido: 18 de julio de 2021

Aceptado: 11 de octubre de 2021

RESUMEN **Objetivo.** Reconocer el valor sociocultural del juego tradicional de la chaza, comprender las dinámicas e imaginarios de los participantes en el contexto de interacción e identificar oportunidades para el futuro desarrollo de aplicaciones en entornos digitales. **Metodología.** La presente investigación corresponde a un estudio cualitativo con alcance descriptivo, bajo tres instancias como son: la recopilación de información en fuentes primarias y secundarias; la observación contextual en el ámbito del juego en diálogo activo con sus agentes y posteriormente la construcción de características y algunas bases discursivas. **Resultados.** Los hallazgos evidencian la riqueza de eventos, experiencias y narrativas de la chaza en el ámbito recreativo y su aporte sociocultural. **Conclusión.** El juego tiene las potencialidades para ser adaptado a través de realidad aumentada o virtual, apropiando sus características dentro de contenidos digitales e interactivos que generen experiencias atractivas para el usuario que le permitan un acercamiento a la chaza.

PALABRAS CLAVE digital, entornos virtuales, juego tradicional, realidad aumentada.

Characterization of the native game of *chaza* for its implementation in digital environments

ABSTRACT **Objective.** To recognize the sociocultural value of the traditional game of *chaza*, understand the dynamics and imaginaries of the participants in the context of interaction and identify opportunities for future development of digital applications. **Methodology.** The present research is a descriptive qualitative study conducted under three instances: data collection in primary and secondary sources; contextual observation in the field of the game in active dialogue with its actors and the subsequent construction of characteristics and some discursive bases. **Results.** The findings show the richness of events, experiences and narratives of the *chaza* in the recreational field and its sociocultural contribution. **Conclusion.** The game has the potential to be adapted through augmented or virtual reality, appropriating its characteristics within digital and interactive contents that generate attractive experiences for the user, allowing an approach to the *chaza*.

KEY WORDS digital, virtual environments, traditional game, augmented reality.

Caracterização do jogo autóctone da *chaza* para sua implementação em entornos digitais

RESUMO **Objetivo.** Reconhecer o valor sociocultural do jogo tradicional da *chaza*, compreender as dinâmicas e imaginários dos participantes no contexto de interação e identificar oportunidades para o futuro desenvolvimento de aplicações em entornos digitais. **Metodologia.** A presente investigação corresponde a um estudo qualitativo com alcance descritivo, sob três instâncias como são: a recopilação de informação em fontes primárias e secundárias; a observação contextual no âmbito do jogo em diálogo ativo com seus agentes e posteriormente a construção de características e algumas bases discursivas. **Resultados.** As descobertas evidenciam a riqueza de eventos, experiências e narrativas da *chaza* no âmbito recreativo e seu aporte sociocultural. **Conclusão.** O jogo tem as potencialidades para ser adaptado através de realidade aumentada ou virtual, apropriando suas características dentro de conteúdos digitais e interativos que gerem experiências atrativas para o usuário que lhe permitam um acercamento à *chaza*.

PALAVRAS CHAVE digital, entornos virtuais, jogo tradicional, realidade aumentada.

Introducción

Los juegos autóctonos se constituyen en una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano, siendo notable la manera en que han perdurado en el tiempo y sobre las nuevas circunstancias que imponen los cambios socioculturales derivados en gran parte del avance tecnológico. Los juegos tradicionales se encuentran en todas las culturas alrededor del mundo indistintamente de su espacio, usos, costumbres, canales de comunicación y cualquier variable de identificación; aun en los lugares más remotos del planeta, las dinámicas del juego se desarrollan desde antaño con las particularidades que le aportan los aspectos históricos, sociales y culturales propios de cada colectividad. Para Huizinga (2007) la esencia y significación del juego como fenómeno cultural traspasa los límites de la ocupación estrictamente biológica o física y cumple una función llena de sentido que incide directamente en las formas culturales que rodean al ser humano.

A partir de lo anterior, conviene destacar que en aquellas sociedades en las que persiste la práctica de los juegos tradicionales se desarrollan un sinnúmero de dinámicas que giran en torno a la construcción de escenarios lúdicos que sustentan una historia llena de saberes y prácticas cotidianas que en sus cimientos sobrellevan la identidad de los pueblos. Es así como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura —UNESCO— ha incluido en su Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial —LRPCI— a los distintos juegos y deportes tradicionales como resultado de la valoración de estas experiencias lúdicas que se traducen en manifestaciones propias con carácter social y de un importante legado histórico. Esta inclusión por parte de la UNESCO se resume en que los juegos autóctonos son valorados por los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas aunados a los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que le son inherentes y perduran en distintos grupos sociales.

De acuerdo con Alonso, Medina y Leal (2020) los juegos tradicionales son un patrimonio cultural inmaterial dado que se transmiten de forma intergeneracional, son permanentemente

recreados por las comunidades y grupos en función de su contexto, su interacción con la naturaleza y su acervo cultural y en sus interacciones se transfieren sentimientos de identidad y continuidad que promueven el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.

Con base en la declaratoria de la UNESCO, en referencia a los juegos tradicionales como patrimonio cultural inmaterial —PCI—, el Ministerio de Cultura de Colombia —a través de la Política de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003— reconoce que los juegos y deportes se establecen como escuelas de socialización y espacios de reconstrucción permanente del tejido social en la vida cotidiana y cuyas experiencias deben ser salvaguardadas.

En cuanto a la chaza, este se constituye en un juego característico del departamento de Nariño (Colombia) y de algunas áreas vecinas tales como el territorio del Putumayo, el Sur del Cauca y la provincia ecuatoriana de Carchi (región que va del río Mayo en Colombia al río La Chota en el Ecuador) (Acosta et al., 2013). En el caso particular de este juego tradicional, que posee varias similitudes con el tenis, se tiene registro de que se practicaba en épocas precolombinas y consistía en el acto de lanzar y atrapar la pelota; principio que prevalece hasta el día de hoy. No obstante, en el contexto nacional, la visibilidad de los juegos autóctonos ha sido transformada y no precisamente porque haya perdido la vigencia de su función social —dado que existen grupos locales en los que aún persiste su práctica— sino debido al acelerado fenómeno de incorporación de las tecnologías en la vida cotidiana que ha venido desplazando los comportamientos de entornos físicos a virtuales, de la simultaneidad e interacción de los participantes a los medios asincrónicos y de la práctica activa del juego de rol como participante potencial en línea. Como afirman Duek y Enriz (2015) los nuevos dispositivos y tecnologías aplicadas a los juegos han transformado algunas dimensiones del mundo lúdico entre las que cabe destacar la relación de los cuerpos de los jugadores con los movimientos de las pantallas y el sentido que tiene la conversión del jugador en ejecutor de las acciones del juego. De igual manera también hay cambios sustanciales en las temáticas del juego, los personajes y las dinámicas características e incluso en las tramas e historias desarrolladas.

A la vez cabe resaltar que la desatención sobre los juegos tradicionales no es derivada de la tecnología sino de modelos mentales y conceptuales de usuarios y proyectistas que diseñan los juegos con base en la ambigua necesidad de diversión en entornos controlados desde un dispositivo, resultante de modas; tendencias y usuarios que miran en ellos una oportunidad de ocio o de satisfacción personal; demandas sobre las cuales la tecnología ha respondido en gran medida y también las ha superado. Para Torres (2015) es necesario comprender los juegos de los entornos digitales como artefactos culturales, ya que como cualquier medio de comunicación estos inducen a adoptar valores o prácticas comunes (incluso comportamientos sociales) puesto que cumplen su función lúdica; de ahí que son ideas y conceptos a través de diferentes recursos que finalmente construyen relatos en los que es viable estimular una actitud crítica de parte del jugador.

Con base en la incorporación de la tecnología en el ámbito de los juegos hay que anotar que el notable desarrollo de los entornos digitales ha posibilitado la inserción de distintas dinámicas de diversión a partir de la transformación mediada por la realidad aumentada y virtual. Al respecto, Azuma (1997) considera que la realidad aumentada es aquella que admite al usuario ver en todo momento el mundo real y en donde se sobreponen capas con objetos virtuales coexistiendo los dos en el mismo espacio. Todo ello es visto como una gran oportunidad por parte de desarrolladores y diseñadores alrededor del mundo que han aprovechado este tipo de nuevas tecnologías para la creación de juegos, asimilando el entorno real —que en este caso es el juego tradicional— a un entorno digital. Por tanto, cabe preguntar qué características del juego autóctono de la chaza podrían implementarse en entornos de realidad virtual o aumentada.

Marco teórico

Concepto y teoría del juego

La etimología del término juego (diversión, entretenimiento) se remite al vocablo del latín *iocus*, que para Pérez (1999) hace referencia a “juego en acción, búsqueda de libertad, chiste,

broma, diversión, goce y movimiento. Acción de ganar y perder” (p. 23). De igual manera se destaca la *Declaración de los Derechos del Niño* de la ONU, de 30 de noviembre de 1959, la cual en su principio 7 establece que “el niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”. A la vez en la *Convención sobre los Derechos del Niño* de la UNICEF de 2012 se plantea que los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Desde el punto de vista pedagógico y sociológico el juego representa una herramienta, estrategia y mecanismo para el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de un lenguaje natural que implica el reconocimiento del individuo y su relación con el entorno físico, social y cultural. Por su parte Cervantes, Aguilar y Acitores (2004) afirman que el juego es cultural y en su esencia posee bases biológicas, psicológicas y motoras. Adicionalmente el juego debe ser entendido como una dimensión de experiencia cultural, como un espacio para la libertad, para la creación y sobre todo para el fortalecimiento de la consciencia (Dinello, Jiménez y Motta, 2005). Esto conduce a precisar que el juego es una actividad práctica inherente al ser humano, desarrollada desde las etapas más tempranas y que se mantiene a lo largo de toda su vida, sobrepasando las fronteras del espacio y del tiempo, constituyéndose en una actividad fundamental del proceso evolutivo que fomenta el desarrollo de las estructuras del individuo y de su comportamiento social. Para culminar hay que considerar lo expuesto por Carmona y Cardeñoso (2009) en referencia a que el juego permite el acceso y el dominio del campo simbólico, escenario que se constituye en un espacio de comunicación social y laboratorio de aprendizaje.

El juego como manifestación cultural

Con el propósito de caracterizar el juego como una manifestación de la cultura conviene referir las disertaciones de Rivero (2016) sobre la tesis de Huizinga relacionada con que el acto de jugar responde a la creatividad humana que impulsa a los jugadores a producir cultura y sobre el énfasis en los postulados de Caillois relacionados con el entorno del juego, constituido por una experiencia dialéctica

y social que conlleva a moldear constantemente el ámbito cultural. Retomando las reflexiones de Huizinga (2007), este reconoce que el juego es más viejo que la cultura; pues por mucho que estrechemos el concepto de esta, presupone siempre una sociedad humana dado que los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Del mismo modo sugiere que la civilización humana no ha agregado ningún rasgo al concepto de juego, por lo que es la propia cultura la que emerge del juego sin dejar de reconocer que entre ellos existe una relación de correspondencia y sin desdeñar que los fines primitivos de aprendizaje y supervivencia sobreponen al juego como un escenario para simular la realidad que asumirá el individuo en un determinado entorno y circunstancias.

El reconocimiento del juego como manifestación cultural se remonta a 1989 en la vigésima quinta reunión de la UNESCO celebrada en París en la que se debatió en torno a la cultura popular y tradicional, haciendo referencia al juego como una de sus formas de expresión. Como parte de este mismo escenario, Bernal (2015) retoma la declaración sobre la importancia de la “conservación de esos bienes únicos e irremplazables, cualquiera que sea el país al que pertenezcan” (p. 216). Por ello el juego tradicional en todas las versiones culturales se constituye hoy en PCI y esto refleja la identidad, la diversidad y el pluralismo (UNESCO, 2001). El juego se instaura como una actividad humana individual y/o colectiva que es indiferente de edades, credos y razas y cuyas contribuciones se reflejan en la configuración de la memoria colectiva, el conocimiento tácito, los valores, los usos y costumbres, la tradición, el folclore y las elaboraciones materiales que identifican a una comunidad.

El juego tradicional de la chaza

Entre las diversas manifestaciones de juegos tradicionales de Colombia, la chaza se constituye en uno de los más representativos; cuya práctica aún perdura en las zonas rurales y urbanas de la ciudad de Pasto, así como en los municipios del Sur de Nariño y que hacen parte de la ex provincia de Obando. La chaza es un deporte que se remonta a épocas de La Colonia y fue creado por los indígenas que habitaban en el siglo XV en la zona que se conoce como la actual frontera colombo-ecuatoriana.

De hecho, la chaza se reconoce como el deporte nacional de Ecuador.

Etimológicamente este término viene del verbo activo transitivo *chazar* y del francés *chasser*. De acuerdo con Acosta et al. (2013), la chaza “es un deporte originario de Francia. Su nombre responde a una corrupción del verbo francés *chasser*, que, entre otros significados, expresa la idea de arrojar, lanzar y desechar e indica también la acción contraria: cazar o atrapar” (p. 17). El principio del juego posee distintas variables para su descripción, pues sus designaciones dependen del contexto particular en el que se practica y del uso semántico de la palabra. Para Garzón (1993), el acto de chazar corresponde a una “acción de detener la pelota antes de llegar a la tierra para ganar y señalar el sitio o paraje donde se encuentra la chaza” (p. 30). En el entorno de la chaza correspondiente a Pasto y los municipios del Sur de Nariño se reconocen tres versiones de este juego, las cuales están directamente relacionadas con el artefacto para el lanzamiento y la pelota: la primera es la chaza de raqueta; una segunda versión es la chaza de bombo y la última, en la cual se lanza la pelota con la mano, se denomina chaza tradicional.

La chaza como juego tradicional es de vital importancia para las comunidades campesinas rurales y urbanas del municipio de Pasto y de las provincias del Sur de Nariño puesto que representa un espacio de socialización, lúdico, de recreación, creatividad y una posibilidad de esparcimiento que denota los vínculos de cohesión entre los participantes y la comunidad; que, además, deja entrever la estrecha relación con las tradiciones. En el contexto particular de Pasto, la chaza tiene una importante presencia en la zona urbana de los barrios surorientales en los que la cancha del barrio Miraflores se configura como un escenario social en el que se despliegan las manifestaciones de convivencia, equidad y la cultura de los pastusos; se configura así expresiones que aportan al conocimiento, memoria y experiencia de los individuos y su comunidad.

Juegos y entornos digitales

Para encontrar los vínculos entre el juego y los entornos digitales es necesario, en principio, encontrar el significado y las implicaciones entre lo analógico y lo digital; para ello resulta relevante aludir a la reflexión de Aicher (2001)

puesto que contrapone la idea de lo analógico o concreto a lo digital o abstracto, hecho que incide sustantivamente en el proceso de pensar y hacer. En este sentido Aicher plantea el ejemplo de un reloj de manecillas en el que el aparato simula el avance del tiempo a través del movimiento de unas agujas que figuran las horas, minutos y segundos, contrario a un reloj digital que representa el tiempo a través de la visualización de los números en una pantalla. Esto conlleva a disertar sobre las prácticas del juego que se dinamizan con relación a los sentidos, estímulos y reacciones del hombre, bien sea en un entorno analógico o digital. En consecuencia, vale considerar que el juego clásico y tradicional se establece como una actividad que requiere el despliegue sensorial bajo una recopilación de estímulos y el desarrollo de habilidades y destrezas que implican una acción motriz e incluso la actividad física de dimensiones corporales en condiciones de tiempo y espacio determinados; esto trae derivaciones que se manifiestan en efectos sobre la dimensión física, mental y psicológica del individuo, así como en la interacción sincrónica con los participantes.

Una diferencia de los medios y dispositivos analógicos frente a los digitales es que estos últimos no realizan simulaciones continuas de procesos o hechos sino que funcionan con representaciones discretas; de acuerdo con Otero (1999), “representan el contenido ideacional de la mente en una forma que no es específica de ningún lenguaje” (p. 97). El ámbito del juego digital es por lo general una aplicación interactiva orientada al entretenimiento y que a través de ciertos mandos o controles permite simular experiencias en la pantalla de un dispositivo electrónico como un televisor o una computadora. Sobre los aspectos inherentes al juego digital Bañares et al. (2008) establecen el contexto, la inmersión e interacción; lo cual, si bien suceden en el juego analógico, en el ámbito digital deben ser construidos dependiendo de una versión virtual o aumentada. Se debe señalar también que el hecho de ser digital no implica que no sea real, por cuanto sus definiciones están asociadas en la forma que se percibe y se interactúa con el sistema y el dispositivo.

Tecnología en realidad aumentada y virtual

La realidad virtual o *virtual reality* —VR— es la representación de escenas o imágenes de

objetos producida por un sistema informático, lo que da la sensación de su existencia real. Según Navarro, Martínez y Martínez (2018) la VR también se conoce como inmersión multimedia, la cual se constituye en una tecnología capaz de representar la presencia física en un entorno real o imaginado. Esta tecnología hace uso de dispositivos con software y hardware que permiten un ángulo de visión de 360° al girar la cabeza con versiones como el sistema *desktop* de realidad virtual en la que el usuario ve imágenes en primera persona y su experiencia tridimensional es proyectada en 2D o 3D en una pantalla de computadora. Otra versión de VR es aquella en la que el usuario experimenta en primera persona la sensación de estar en una escena a través del uso de dispositivos como gafas y guantes que permiten aumentar la experiencia sensorial, pero desde la perspectiva de un usuario visible que se ve reflejado en un ambiente. Adicionalmente Navarro, Martínez y Martínez (2018) describen la telepresencia como otra versión más compleja de la VR que emplea cámaras, dispositivos táctiles y de retroalimentación articulados a elementos de control remoto que facilitan la manipulación de robots o dispositivos ubicados a distancia en tanto se experimentan de manera virtual y de amplia aplicación en áreas como la telemedicina y la telerobótica. Por último, está la versión más sofisticada de la VR que emplea sistemas visuales tipo *Cave Automatic Virtual Environment* —CAVE— con sensores de posición y movimiento que operan por medio del envío de imágenes ligeramente diferentes a cada ojo en la que se habilita la sensación de profundidad, perspectiva y dimensión.

La realidad aumentada o *Augmented reality* —AR— es aquella tecnología que consiste en mezclar el mundo real considerado como capa real con una capa virtual a través de un proceso informático que enriquece la experiencia visual del usuario. Rigueros (2017) rescata la definición de Zenith Media que conceptualiza la realidad aumentada como una visión a través de un dispositivo tecnológico de forma directa o indirecta de un entorno físico del mundo real donde sus componentes se mezclan con elementos virtuales, creando así una realidad mixta en tiempo real. Esto constituye la principal diferencia con la realidad virtual, ya que no sustituye la realidad física sino que sob reimprime datos virtuales al mundo real.

También hay que tener en cuenta las disertaciones realizadas por de la Horra (2016) que describe cuatro tipologías de realidad aumentada, definidas según el nivel de interactividad, estas tipologías son: (i) nivel 0: códigos QR, son hiperenlaces que llevan a espacios Web o proporcionan información en forma de texto, sonido entre otros; (ii) nivel 1: realidad aumentada con marcadores, es el más usado y utiliza imágenes como elemento de enlace para obtener el elemento aumentado; (iii) nivel 2: en este nivel se encuentra la realidad aumentada geolocalizada, el desarrollo de dispositivos con geolocalización permite crear una realidad aumentada en una situación concreta; (iv) nivel 3, en el que se encuentra el uso de la realidad aumentada gracias al uso de dispositivos de *Head-Mounted Display* —HDM— como los *HoloLens*.

Metodología

En concordancia con el propósito planteado, que se fundamenta en la caracterización del juego autóctono de la chaza para su implementación lúdica y educativa en entornos digitales a través de aplicaciones en realidad aumentada o virtual, esta investigación se aborda con un enfoque cualitativo debido a que busca interpretar las dinámicas que giran en torno al juego de la chaza; lo anterior, en correspondencia con lo que sustentan Hernández, Fernández y Baptista (2014) en referencia a que la investigación con este tipo de enfoque “proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas” (p. 16).

En cuanto al alcance, este es de carácter exploratorio debido a que se examina una temática poco estudiada desde el ámbito del diseño; esto, en procura de indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas disciplinares. También el alcance es descriptivo, pues se “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 92). Por ello en este estudio se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno con relación al juego tradicional de

la chaza y las posibilidades de su ejecución en entornos digitales.

Desde la perspectiva de la investigación en diseño, este enfoque se configura en el marco de la filosofía del diseño centrado en el usuario —DCU—; un paradigma de cambio en el diseño que ubica al usuario en el centro de todo. Norman (1988) considera al DCU como “una teoría basada en las necesidades y los intereses del usuario, con especial hincapié en hacer que los productos sean utilizables y comprensibles” (p. 232). Con base en ello el DCU investiga el fenómeno en el que se imbrican el usuario (quién usa o usará el diseño), las necesidades (solución a satisfacer) y el entorno (condiciones del entorno, cuándo, dónde, con qué condicionantes). En cuanto a las técnicas de recopilación de información se aplican los métodos observacionales, de bases de datos y subjetivos descritos por Rincón (2010). En consecuencia, se aplican métodos observacionales principalmente con la observación contextual; también se acude a métodos de bases de datos en lo referente al análisis documental y revisión de informes de investigación; por último, se utilizan métodos subjetivos con la realización de entrevistas y la construcción de escenarios. Los instrumentos de investigación son el guion de entrevista semiestructurada, la guía de observación contextual, la ficha de análisis documental y registros de eventos a través de fotografías y vídeos. Finalmente la investigación se realizó en el escenario del juego de la chaza tradicional, del Barrio Miraflores ubicado en el sector suroriental de Pasto.

Resultados y discusión

En correlación con las instancias metodológicas establecidas se logró obtener información de los actores, prácticas, bases legales y las dinámicas que giran en torno al juego tradicional de la chaza. También se consiguió apropiarse de las estéticas cotidianas suscitadas en este juego tradicional, en especial en la cancha de chaza del barrio Miraflores; esto fue posible a partir de la observación cualitativa del contexto. Subsecuentemente se realizó la interpretación y análisis de la información, la cual concluye con la descripción de unas bases discursivas que pueden considerarse como ruta

de trabajo para la posible implementación de la chaza en entornos digitales. Los resultados de todo lo anteriormente descrito junto con la respectiva discusión se detallan en este acápite.

Panorama general

La revisión bibliográfica permitió reconocer las características generales del juego de la chaza tradicional, las cuales se tomaron como base en la configuración del guion para la versión en un entorno digital específicamente en la tecnología de la AR. En este sentido hay tres aspectos a considerar, a saber: (i) reseña histórica del juego de pelota desde la antigua Grecia hasta la versión precolombina de México, que de acuerdo con lo expuesto por Calpa y Salas (2015) representa uno de los referentes para la comprensión histórica del juego, su trayectoria y desarrollo en otras culturas; (ii) reglamento del juego, emitido por la Federación Colombiana de Pelota a Mano Chaza (2017), que establece las reglas oficiales del deporte de pelota modalidad chaza, mano y tabla. En este documento se describen las reglas del juego, las dimensiones de las canchas,

las divisiones por edades, los jueces entre otros aspectos; (iii) aspectos del juego y prácticas culturales. Calpa y Salas (2015) describen aspectos del juego como el origen del término chaza, roles de los jugadores, jueces y espectadores. Mientras que Acosta et al. (2013) plantean los aspectos culturales relacionados con las prácticas sociales, psicología social y comunitaria que definen las dinámicas propias del juego.

Según los datos encontrados, la cancha de chaza del barrio Miraflores (figura 1) es uno de los escenarios más importantes en el desarrollo de este juego tradicional puesto que la práctica es común y tiene mayor visibilidad. Por lo anterior, en 2017, se celebró en Pasto el Campeonato Mundial de Chaza a Mano; en el cual la selección Colombia quedó campeona en la modalidad de chaza tradicional, al ganarle la final a la selección de Holanda. A la cita asistieron representantes de Inglaterra, España (Comunidad Valenciana y el País Vasco), Francia, Italia, Bélgica y Holanda, Argentina, Uruguay, Ecuador, Venezuela, Bolivia, Chile, Paraguay y Colombia, Cuba y México.



Figura 1. Panorámica de la cancha de chaza del barrio Miraflores. Fuente: elaboración propia por parte de los autores.

Escenarios contextuales del juego de la chaza

Como resultado de la observación contextual se logró identificar y posteriormente describir las conductas de jugadores, espectadores y distintos actores en torno a la práctica del juego tradicional de la chaza. En la guía de observación se registraron los siguientes aspectos: las características de los participantes del juego; el rol de los participantes del juego; las actividades, limitaciones y

elementos externos que condicionan el juego y la interacción con el entorno; los hallazgos se describen a continuación.

Características de los participantes del juego: se evidencia la participación de varias generaciones en el juego en el que la población de adulto mayor es la protagonista, seguida por adultos y jóvenes. Por otro lado hay presencia minoritaria de adolescentes en el juego inclusive de *cotejas*, es decir, participantes que asumen el rol de jugadores que se equiparan en

capacidad y habilidad en el juego. Los jugadores y espectadores se perciben en su mayoría de origen campesino y a la vez con presencia de diversos estratos socioeconómicos, trabajos y oficios; esta condición permite destacar el diálogo, la convivencia y la solidaridad alrededor del juego. La mujer, si bien no participa en la práctica del juego, forma parte activa de la dinámica social del entorno a través de la oferta de productos y servicios de economía informal. Se destaca la convivencia y el respeto por el espacio entre los jugadores de las modalidades de chaza tradicional, de raqueta y bombo, en donde hay fronteras más no límites entre los equipos de juego.

Rol de los participantes en el juego: los roles de los jugadores se determinan por su antigüedad o visibilidad en el juego. Los preámbulos del juego son importantes para pactar y cotejar a los jugadores; al igual que el proceso de calentamiento, las pruebas de los utensilios y las pelotas para el juego. Hay respeto y moderación de los jugadores adultos y jóvenes hacia los jugadores mayores, hecho que es relevante para el juego; además de la participación de los jueces, quienes se posicionan en su rol por un voto de confianza otorgado por el equipo de jugadores. Los espectadores, quienes son mayoritariamente adultos mayores, se disponen de forma individual o en grupos en espacios improvisados similares a una tribuna. Ocasionalmente los participantes acuerdan apuestas y tienen personas encargadas de manejar el dinero, sostener el acuerdo y vigilar el juego. Los partidos se llevan a cabo todos los días de la semana, pero son los fines de semana en los que hay mayor concurrencia de jugadores y espectadores.

Actividades, limitaciones y elementos externos que condicionan el juego: no se perciben dificultades o limitaciones que perturben la realización del juego; aunque la incidencia de algunos factores climáticos como la excesiva lluvia, deterioran la superficie de tierra apisonada de la cancha y únicamente en esta eventualidad se suspende la realización del juego. Las actividades sociales y económicas alrededor del escenario no se ven afectadas y los límites de los espacios de juego entre las modalidades se invaden ocasionalmente, pero no son causa de conflicto; por el contrario, se mantiene el respeto y la colaboración.

Interacción con el entorno del juego: no se distinguen límites entre los espacios de los jugadores, los espectadores y el público. Hay tránsito libre de peatones que se desplazan alrededor de las zonas de juego y que ocasionalmente atraviesan la cancha a su propio riesgo, en tanto que los jugadores y jueces concentran su actividad en la cancha. En la zona Sur de las canchas se han dispuesto zonas de parqueo de vehículos y motocicletas; además se identifica un espacio aledaño donde se ubica un grupo de jugadores de sapo; mientras que en la franja oriental de la cancha se ubican carpas improvisadas donde se preparan comidas, se comercializa cerveza y hay venta de comestibles.

Con base en los resultados de la observación contextual es indiscutible la dinámica socioeconómica que gira alrededor de la chaza tradicional, en donde se sustenta una pequeña economía de corte informal y una serie de relaciones entre los actores del juego (jugadores, espectadores y personas de interés). En este espacio, las relaciones sociales y culturales fluyen; esto pone de manifiesto comportamientos, actitudes y valores de una comunidad que se reúne en torno a la chaza. Para culminar se destacan el humor y los modos de interacción entre los individuos, los cuales enriquecen la lúdica y recreación del juego.

Percepciones e imaginarios de los actores

Como resultado de la recolección de datos desde fuentes subjetivas se obtuvo información que deja entrever las percepciones e imaginarios de los actores del juego tradicional de la chaza en la cancha del barrio Miraflores (figura 2). La aplicación de entrevistas requirió la mediación de Óscar Hernando Ortiz, antiguo jugador y persona reconocida entre las modalidades de juego, quien facilitó la identificación de personajes con trayectoria en el ámbito y el acercamiento a los entrevistados (John Jairo Chaves y Ramiro Quiñonez, a parte del propio Ortiz).



Figura 2. Desarrollo de un partido de chaza en el barrio Miraflores. Fuente: elaboración propia por parte de los autores.

Las indagaciones con las cuales se configuraron las entrevistas fueron: trabajo habitual; aprendizaje del juego; experiencias agradables y desagradables sobre este escenario lúdico; su propuesta para la promoción del juego; explicación propia sobre la dinámica de la chaza tradicional; percepciones relacionadas con las personas ajenas al juego; sus logros en este contexto junto con la participación de la familia y el apoyo de las entidades públicas. A continuación, se describen los principales hallazgos.

Los practicantes del juego tradicional de la chaza ostentan una amplia gama de profesiones y oficios; entre los más recurrentes están trabajadores de la construcción, de carpintería y de seguridad. También se encuentran profesionales como John Jairo Chaves, quien es técnico aeronáutico y comparte trabajos en la ciudad de Pasto y el ejercicio de su profesión en la ciudad de Cali.

Al ser indagados sobre su primera experiencia con el juego, hicieron referencia a las visitas que realizaron con sus padres o abuelos cuando eran niños. Su aprendizaje fue a través de la observación

del juego, de las recomendaciones de los mayores en la práctica y especialmente el juego de simulación entre los amigos de infancia. Otra forma de aprendizaje también ha sido la observación, enfocada al mejor jugador que lanza y recibe la pelota.

Con respecto a la explicación sobre el principio del juego, los entrevistados manifestaron cierta dificultad a la hora de expresar con palabras una práctica que hace parte de su cotidianidad. La respuesta más estructurada fue la de Chaves, quien explica cómo es el juego de la chaza en los siguientes términos:

uno se va del saque a la línea de saque que le llamamos la tranquila 35, 40, 35 depende del nivel de las personas que estén jugando y lo que hace es contrarrestar; si usted saca del 45 para pasar de la línea de tranquila y el jugador contrario, lo que hace es regresar la bola y usted intentar que la bola regrese donde el jugador contrario. Cuando la bola sale de las líneas laterales, lo que usted hace es una chaza.

Entre las satisfacciones que les ha dejado el juego, una de ellas ha sido la de viajar a Europa a los campeonatos mundiales en el rol de jugador, capitán de la selección Colombia de Chaza Tradicional y/o como técnico del equipo. Expresó Chaves que hace años cuando le preguntaban qué juego practicaba, omitía mencionar la chaza porque se prestaba para burlas; no obstante, estas experiencias le han hecho valorar el juego y se siente muy orgulloso de practicarlo. Las frustraciones no corresponden al juego en sí mismo, ya que están asociadas al poco apoyo económico para asistir a los campeonatos mundiales; hecho que los obliga a realizar actividades alternas o acudir a préstamos para financiarse.

En cuanto a la familia, manifiestan que los hijos y sobrinos son acompañantes ocasionales y sus parejas admiten el espacio que ocupa el deporte en sus vidas. Ortiz afirma que el juego, en ocasiones, se convierte en una actividad que es apoyada por toda la familia.

Dentro de este contexto de indagación también se realizó una entrevista informal a Esteban Caicedo, docente de educación física de la Universidad Cesmag, quien desarrolla actividades de formación con estudiantes en la cancha de chaza del barrio Miraflores. Caicedo considera que la práctica de la chaza requiere de una buena preparación física, una adecuada posición en la cancha, un conocimiento y habilidad de los efectos de la bola para la recepción. Su práctica con estudiantes universitarios es parte de una iniciativa propia que busca promover la chaza en el entorno rural de Pasto como un aporte y reconocimiento del juego para las comunidades campesinas.

Los hallazgos permiten dilucidar la importancia que le atribuyen los jugadores a la chaza tradicional como parte de los usos, tradiciones y costumbres que representan a su cultura rural y origen campesino puesto que muchos de ellos son oriundos de municipios del departamento de Nariño. Cabe considerar también que los entrevistados recomiendan un acercamiento al juego a través de la enseñanza en las instituciones educativas de los municipios, con base en actividades en las cuales se generen escenarios de participación con los jugadores de base. Una última observación es que la chaza tradicional aporta al desarrollo personal, ya que

brinda a los jugadores oportunidades para conocer otras culturas y consolidar sus relaciones con los miembros de la comunidad y del grupo de juego.

Conclusiones

Hay que destacar que el juego de la chaza tradicional representa la cultura, tradición, usos y costumbres de los pueblos rurales y campesinos de Pasto y los municipios del Sur de Nariño. Sus manifestaciones se ven reflejadas en escenarios del juego en el que se configura un ecosistema social y económico que ha permitido la consolidación de las relaciones sociales de sus individuos, la práctica de una actividad de espaciamento y recreación; ello aunado al despliegue del humor, modos y valores de las comunidades. Otro aspecto para recapitular es el protagonismo del adulto mayor en el juego de la chaza y que tiene el respeto de las demás generaciones de adultos, jóvenes y niños que acuden a la cancha y con el reconocimiento de la autoridad que dirige el juego, la cual se ha logrado por antigüedad y trayectoria. Lo anterior, ha hecho posible la integración de las generaciones y la cohesión de vínculos sociales a partir de la experiencia alrededor del juego en un ambiente de camaradería y respeto con el estilo y humor del pastuso.

El juego de la chaza tradicional es fácilmente comprensible. Sin embargo su práctica demanda habilidad y destreza, sumada a una fortaleza osteomuscular principalmente en los brazos y las manos que muchas veces se logra como producto de los trabajos y oficios que desarrollan diariamente los jugadores. La experiencia personal demuestra que el solo acto de lanzar podría causar dolor y molestia en las articulaciones, lo cual se incrementaría en la devolución de la bola si se tiene en cuenta la potencia y efecto del jugador oponente. Queda aún por añadir que los jugadores tienen sus propias historias de vida dignas de destacar en sus roles como jugadores, campeones mundiales del juego, capitanes de selección, entrenadores y dirigentes. Por ello se concluye que sus historias, logros y hazañas merecen la visibilidad ante la sociedad.

Referencias

- Acosta, J. et al. (2013). *Juguemos a la chaza: encuentros con una práctica significativa*. Cali, Colombia: Universidad del Valle.
- Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Alonso, V.L., Medina, F.X. and Leal, M. del P. (2020). Traditional games and sports as UNESCO's in-tangible cultural heritage facing tourist strategies. *Journal of Tourism and Heritage Research*, 3(1), 94-106.
- Azuma, R.T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Bañeres, D. et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona, España: Grao.
- Bernal, B. (2015). *¿A quién pertenecen los valores de los bienes culturales declarados patrimonio cultural?* En Personas y comunidades: Actas del Segundo Congreso Internacional de Buenas Prácticas en Patrimonio Mundial, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Calpa, H. y Salas, A. (2015). *El imaginario social y simbólico del juego popular de la chaza en el barrio Miraflores de la ciudad de Pasto* (tesis de posgrado). Maestría en Etnoliteratura, Universidad de Nariño, Pasto, Colombia.
- Carmona, E. y Cardeñoso, J. (2019). Situaciones basadas en juegos de mesa para atender la elaboración del conocimiento matemático escolar. *Épsilon*, 101, 57-81.
- Cervantes, J.L., Aguilar, L. y Acitores, V. (2004). *Juegos predeportivos*. Ciudad de México, México: Editorial Trillas.
- de la Horra, I. (2016). Realidad aumentada, una revolución educativa. *EDMETIC*, 6(1), 9-22.
- Dinello, R., Jiménez, C. y Motta, J. (2005). *Lúdica, cuerpo y creatividad*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.
- Duek, C. y Enriz, N. (2015). Juegos tradicionales y nuevas tecnologías. Continuidades y apropiaciones. *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*, 16(108), 62-74.
- Federación Colombiana de Pelota a Mano Chaza. (2017). *Reglas oficiales del deporte de pelota modalidad chaza, mano y tabla*. Recuperado de <https://docplayer.es/25254040-Federacion-colombiana-de-pelota-a-mano-chaza-reglas-oficiales-del-deporte-de-pelota-modalidad-chaza-mano-y-tabla-regla-uno-terreno-de-juego.html>.
- Garzón, A. (1993). *Gran diccionario enciclopédico visual*. Bogotá, Colombia: Programa Educativo Visual.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: McGraw Hill.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Navarro, F., Martínez, A. y Martínez, J.M. (2018). *Realidad virtual y realidad aumentada. Desarrollo de aplicaciones*. Madrid, España: RA-MA Editorial.
- Norman, D. (1988). *Sicología de los objetos cotidianos*. Madrid, España: Editoria Nerea.
- ONU. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*. Recuperado de <https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/crc.aspx>.
- Otero, R. (1999). Psicología cognitiva, representaciones mentales e investigación en la enseñanza de la ciencia. *Investigações em Ensino de Ciências*, 4(2), 93-119.
- Pérez, R.E. (1999). *Juegos estacionarios de piso y pared*. Armenia, Colombia: Editorial Kinesis.
- Rincón, O. (2010). *Ergonomía y procesos de diseño*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Rivero, I.V. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *Enrahonar. Quaderns de Filosofia*, 56, 49-63.

- Rigueros, C. (2017). La realidad aumentada: lo que debemos conocer. *Tecnología Investigación y Academia*, 5(2), 257-261.
- Ruíz, D. (2011). Realidad aumentada, educación y museos. *Ícono* 14, 2(9), 212-226.
- Torres, C. (2015). Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos. *Revista KEPES*, 12(12), 193-226.
- UNESCO.(2001).*Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*. Recuperado de <https://cerlalc.org/publicaciones/declaracion-universal-de-la-unesco-sobre-la-diversidad-cultural/>.