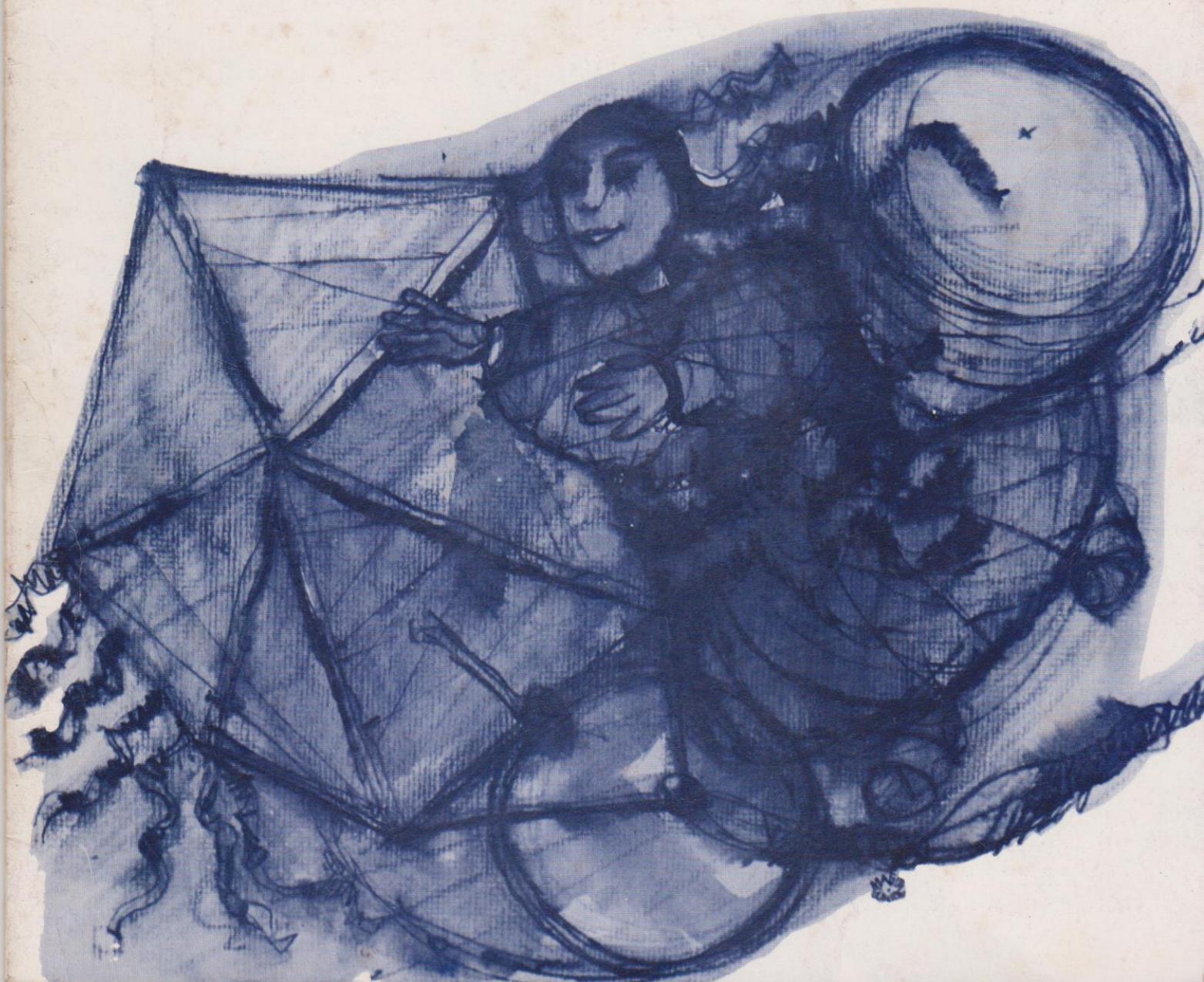
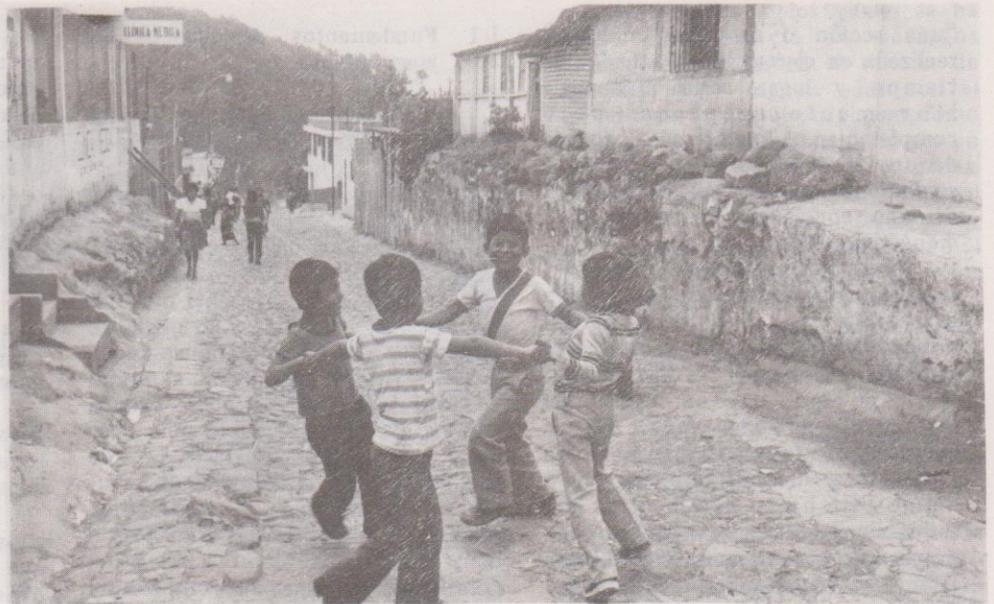




La Tradición Popular

Centro de Estudios Folklóricos
Universidad de San Carlos de Guatemala





Un grupo de niños se divierten en las calles.

Los juegos infantiles populares de una comunidad indígena: San Juan Sacatepéquez, Departamento de Guatemala.

Ofelia Columba Déleon Meléndez

1. Consideraciones generales acerca de los juegos infantiles populares

Al hablar de los juegos infantiles populares se hace referencia a todas aquellas actividades lúdicas practicadas por los niños de las clases populares, que les han sido enseñadas de manera tradicional y empírica. Estas actividades no deben ser confundidas con los juegos deportivos de carácter competitivo practicados en la escuela, ni con los juegos impuestos por los medios masivos de comunicación, como las tiras cómicas, la publicidad y la televisión. Estos últimos ejercen influencia negativa en los niños, y a que

imponen patrones enajenantes y ajenos a nuestra cultura.

Muchas opiniones se han vertido en torno a los juegos y su importancia para el desarrollo integral del niño. A continuación se citarán algunas que se consideran de utilidad para el presente artículo.

Ana Consuelo Vivar afirma que el "juego es una actividad propia de los niños y desarrolla una función vital porque prepara, ejercita y entrena al niño para las exigencias de la vida adulta, además, satisface en el niño la necesidad de expresarse y de actuar sobre las cosas que lo rodean."¹

Huizinga define al juego como

- 1 Ana Consuelo Vivar Rosales, **Folklore Infantil de Guatemala**. (Tesis, Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades, Departamento de Historia, 1973), p. 40.
- 2 **El Niño y el Juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas**. Estudios y Documentos de Educación No. 34. (París: UNESCO, 1980), p. 6.
- 3 Mauro Laeng, **Esquemas de Pedagogía**. (Barcelona: Editorial Herder, 1977), pp. 106-110.

“una acción o actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de *ser de otra manera que en la vida ordinaria*.”²

Para Mauro Laeng “el juego es ocasión auténtica de expresión espontánea y por tanto jocosa, pero al mismo tiempo de serio compromiso respecto de las cosas.”³ Añade Laeng: “el juego no es sólo un comportamiento más, es un comportamiento que es iniciado en un momento y después interrumpido o dejado para hacer lugar a otros más serios compromisos; al menos durante un período bastante amplio de la vida infantil el juego representa la totalidad de las manifestaciones de la misma vida y se presenta, por tanto, no sólo como un comportamiento más, sino como un modo de vivir de todos los posibles comportamientos”. Más adelante indica que “el juego infantil por lo común representa el mundo adulto, y he aquí por qué la imitación tiene un gran papel. Por otra parte, el mundo adulto tiende a representarse en la infancia.”⁴

María Barrios Mayorga señala que “el niño revive en sus juegos las escenas de la vida que le dejaron intrigado o que no resultaron como él quería: inventa el juego y lo modifica cada vez que lo repite, hasta que logra, simbólicamente, la realización de sus deseos; es decir que el juego permite satisfacer deseos frustrados, a través de actividades que los reemplazan y representan”. Añade que “los psicólogos y psiquiatras dan gran valor al juego como técnica para conocer la personalidad de los niños y para ayudarlos en la solución de sus problemas. Un estudio de las formas del juego del niño permitirá conocer las causas de su conducta, sus necesidades afectivas, sus deseos reprimidos; a través del juego el niño desahoga sus agresiones, da satisfacción a sus deseos insatisfechos, representando en juguetes a las personas o cosas de su afecto o desagrado.”⁵

1.1 Fundamentos psicológicos del juego infantil

Carmen Aída Pérez de Cantor considera que el juego infantil está vinculado con la creatividad, el aprendizaje del lenguaje, la solución de los problemas y el desarrollo de los papeles sociales. Además, opina que, a través de aquél, el niño expresa sus emociones, adquiere nuevas experiencias y aprende a ser miembro de un grupo. Así mismo indica que el juego le permite conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea. Señala, además, que desde que el niño nace hasta aproximadamente los 2 años de edad, va adquiriendo el control de sus movimientos, aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones. Entonces el niño experimenta placer a partir del dominio de sus capacidades motoras y sus percepciones; surge así el *juego sensomotor*.

Más adelante el niño es capaz de codificar sus experiencias y adquiere una serie de comportamientos relacionados con el mundo que lo rodea. En esta etapa surge el lenguaje. Piaget denomina al juego que aquí se presenta *juego simbólico*.

En la etapa del surgimiento del lenguaje éste es rudimentario, el niño debe obedecer a una serie de órdenes de los adultos, que no comprende. Muchas veces entra en conflicto, se ajusta a la realidad mediante la práctica del juego simbólico, que predomina de los 2 a los 6 años.

Entre los 7 y los 8 años se inicia el *juego competitivo*, en grupo. En dicho juego se aspira a derrotar al contrario.

En la edad escolar aparecen una serie de juegos que permiten al niño desafiar restricciones, comprobar sus capacidades; surgen entonces los llamados *juegos de habilidad*, como saltar cercas, zanjás, etc.

En los primeros años de la escuela primaria, los niños practican juntos el mismo juego, por ejemplo correr lo más ligero posible, repetir una frase difícil, etc. Pero, a pesar de jugar juntos, aún no se llega a una verdadera colaboración. Chateau les denomina juegos en *grupos segmentarios*.

Los niños inventan juegos que al practicarlos demuestran apego a reglamentos, incluso se imponen obstáculos. Son los llamados *juegos de reglamento arbitrario*.

La citada autora Pérez de Cantor apunta que los juegos anteriormente citados son elementales y de rápido olvido, que “la actividad lúdica se enriquece cuando se apoya en los antecedentes sociales y por ello el niño recurre a juegos inspirados por modelos o por la tradición.”⁶

La mencionada autora indica que el niño que se encuentra entre los 9 y los 10 años, practica ya juegos en colaboración con respecto a las reglas. En esta etapa se respetan los acuerdos impuestos.

Pérez de Cantor cita a Arnoll Gessell, quien describe los intereses y preferencias de los niños comprendidos entre 7 y 15 años.

Gessell afirma que el niño de 7 años tiene gran interés por el juego y que puede dedicar horas enteras a su práctica. Los niños inventan sus juguetes, utilizando cajas vacías y otros materiales de desecho; confecciona aviones y otros juguetes de papel. Las niñas diseñan vestidos de papel para sus muñecas, colorean y recortan figuras. A ambos sexos les agrada jugar al aire libre. Las niñas prefieren saltar cuerda y la rayuela (juego parecido al que en Guatemala se llama “avión”). Los varones se dedican a los trompos (peonzas), y otros juguetes confeccionados por ellos mismos.

A los 8 años, al niño no le gusta jugar a solas. Los varones coleccionan e intercambian estampillas de álbumes, sellos postales, tapitas de botellas (corcholatas), etc. A los varones y a las niñas les gusta dramatizar con sus juguetes. Imitan personajes. Las niñas coleccionan muñecas y los vestidos de éstas; ponen en práctica habilidades sencillas de cocina y costura. Es característica de esta edad la práctica de actividad exagerada en los juegos colectivos: saltos, carreras, equilibrios, escondite, etc. Organizan también pequeños clubes y se interesan por los juegos deportivos y los de mesa.

4 Mauro Laeng, *op. cit.*, p. 113.

5 María Berrios Mayorga, *Juegos nicaragüenses*. (Managua, Nicaragua, 1960), pp. 13-14.

6 Carmen Aída Pérez de Cantor, “Fundamentos psicosociales del Juego”, *Folklore y Currículum*. Vol. 1. (Caracas: Consejo Nacional de Cultura-INIDEF, 1983), pp. 203-4.



Niñas jugando en un recreo escolar.

A los 9 años el niño juega y trabaja a solas; ahora se marcan las diferencias individuales en cuanto a intereses y preferencias. A ambos sexos le gustan los deportes.

Los niños de 10 años poseen mucha energía para ejercitar su cuerpo: corren mucho, sobre todo en grupo. En esta edad consideran que las actividades de la escuela y el hogar interrumpen su vida de juego.

A los 11 años el juego ya no es fundamental para los niños. En esta edad se dedican a ser observadores y exploradores de todo lo que les rodea.

A los 12 y 13 años los niños manifiestan interés por el grupo. Se aficianan a los juegos de carácter deportivo como el fútbol, básquetbol natación, etc.⁷

Los niños de las clases populares, particularmente los de las etnias indígenas, sin dejar de compartir con los demás niños sus intereses lúdicos, que les son comunes, juegan imitando las actividades cotidianas de sus padres: las niñas juegan "de mamá", "de comidita"; bañan a sus hijos (muñecas); "echan tortillas" (de lodo); lavan ropa, confeccionan trajes, etc. Los varones imitan las actividades de sus padres: cultivar la tierra, cuidar y arriar animales, vender productos, etc.

Los niños de ambos sexos se están entrenando, así, para su vida adulta.

Independientemente de las actividades lúdicas que realizan los niños de las clases populares y, en el caso particular que interesa, los niños indígenas, se ven obligados a partir a participar en las tareas de subsistencia que ejecutan los adultos, tales como labores agrícolas, comerciales, tareas de construcción, etc.

Las tareas de subsistencia que los niños indígenas se ven obligados a llevar a cabo, obedecen a que se encuentran inmersos dentro de una cultura explotada, colmada de una serie de frustraciones, necesidades insatisfechas, enfermedades, analfabetismo, etc. Pero a pesar de todo, estos niños, al igual que todos los niños, poseen un "mundo infantil", creado por su imaginación, plétorico de belleza y alegría, en el cual transcurre su infancia. En este "mundo" se alejan momentáneamente de la realidad llena de limitaciones y penas, lo cual podría explicarse como "la tendencia a pensar un mundo irreal en contraposición dialéctica con el mundo real". Lombardi Satriani considera que esta contraposición no es solamente un juego de fantasía, ya que esta tendencia "satisface la exigencia de contraponer a la realidad cotidiana que impone amargas condiciones de vida otra realidad inexistente, pero a la cual se tiende."⁸

Los niños a los cuales se ha hecho referencia en párrafos anteriores, comparten el mundo de fantasía propio de su edad con el mundo real en que viven, el cual, como se ha señalado, está constituido por un sinnúmero de limitaciones y penas, que no es precisamente el mundo ideal para lograr el desarrollo integral de su personalidad. Es de este medio, en el que viven, de donde extraen todos los elementos para conformar su "mundo infantil", tales como objetos para hacer juguetes, y temas y motivos para sus juegos.

1.2 Aspectos sociológicos y etnológicos de los juegos infantiles

Desde el punto de vista de la sociología se considera que el juego debe situarse dentro de su contexto sociohistórico. Pese a la universalidad del juego y a su aporte para el desarrollo psicosocial del niño, se presentan variables que se marcan de una época a otra, de una cultura a otra y de un tipo de sociedad a otro.

Se afirma, de manera general, que los juegos infantiles guardan estrecha relación con la sociedad en que viven los niños.

Sobre la actividad lúdica influyen diversos factores, tales como la presencia o ausencia de la madre; la organización familiar; las condiciones de vida y de *habitat*; el ambiente; los medios de subsistencia. Cuando las condiciones son desfavorables, los juegos no pueden desarrollarse. Roger Caillois apunta: "el juego es una actividad de lujo que implica ocios. Quien tiene hambre no juega."⁹

El juego no puede realizarse en cualquier lugar. Y.S. Toureh indica que éste se lleva a cabo en un medio que, sin estar dedicado a él, admite su existencia. Afirma que se trata de un espacio dinámico, al que Toureh denomina *área lúdica*. Apunta que esta área está constituida por:

1. El espacio delimitado por sus dimensiones y contenido;

7 Carmen Aída Pérez de Cantor, *op. cit.*, pp. 205-206.

8 L.M. Lombardi Satriani, *Apropiación y destrucción de la cultura de las clases subalternas*. (México: Edit. Nueva Imagen, 1978), p. 125.

9 El niño y el juego, *op. cit.*, p. 10.



En las horas libres también "SALTAN LA CUERDA".

2. El individuo con sus experiencias, sus medios y sus aspiraciones;
3. Las presiones que proceden del exterior;
4. La adaptabilidad a los cambios.

Toureh define el área lúdica como "un conjunto formado por un individuo y un espacio específico a la vez estable y dinámico que expresa la dialéctica de la vida. Así pues una multiplicidad de culturas y de áreas lúdicas corresponde a una multiplicidad de individuos distintos, pues en un último análisis el área lúdica no es sino un fragmento del espacio socio-cultural y el lugar en que se encuentran fuerzas de diverso origen para crear ese centro de fusión creadora que es la personalidad."¹⁰

Los juegos y las sociedades están tan estrechamente vinculados que algunos teóricos consideran que en el juego se encuentran los orígenes de diversas instituciones. Tal es el caso de Huizinga, quien apunta que el juego está en el origen de todas las instituciones sociales; del poder político; de la guerra; del comercio. Así mismo, considera que se encuentra presente en el origen del arte y de la actividad creadora.

En oposición a Huizinga, el sueco Yrjö Hirn opina que en los juegos se aprecia el resultado final de un proceso de descomposición de las instituciones sociales; considera como prueba de ello los numerosos ritos

desaparecidos, de los que los juegos representan una supervivencia.

A pesar de que el juego está enraizado en lo más profundo de las tradiciones culturales de un pueblo, evoluciona con las sociedades. La historia apunta que el juego toma forma en función de los sistemas económicos y políticos en que tienen lugar.¹¹

Desde el punto de vista etnológico los juegos infantiles han sido poco estudiados, no obstante que algunos folklorólogos han tratado de conservar las tradiciones mediante algunos juegos. Los educadores han sido los que se han interesado siempre por los juegos infantiles y han contribuido a su desarrollo o desaparición. A pesar de la poca investigación realizada, las prácticas lúdicas constituyen para el etnólogo, de la misma manera que el parentesco o los modales en la mesa, una inagotable fuente de investigación y teorización.

Desde la perspectiva etnológica se considera que los juegos constituyen una parte importante de las prácticas de un sector de los miembros de una comunidad. Se trata de una estructura compleja, un todo coherente, el cual debe ser estudiado con el mismo cuidado que las mitologías. Así mismo, deben considerarse todas las modificaciones que se introducen y que pueden alterar su estructura.

Mircea Eliade, al referirse al chamanismo entre los altaicos (grupo étnico del Asia Central), indica que el niño que ha sido escogido para ser *kam*, es adoctrinado por su padre, quien le enseña los cantos y la tradición de la tribu.¹²

Celso A. Lara F. en su trabajo "El rol social de la cultura popular en la endoculturación del niño latinoamericano", señala que, en los grupos sudamericanos, a los niños se les introduce jugando en el chamanismo y en algunas cofradías secretas.¹³

Las diversas etnias en las cuales los juegos y juguetes se manifiestan, presentan diferencias que son reflejos de la cultura en que se encuentran. Cuando un juego tiene una área de difusión amplia, existen diferencias locales que ponen de manifiesto la diferencia de culturas. Por ejemplo, el juego de las muñecas, que es casi universal, es practicado por las niñas de la casi totalidad de las sociedades conocidas; sin embargo algunos pueblos ignoraron o han ignorado el uso de la muñeca, tal es el caso de la República Democrática Popular de Laos y el Perú histórico. Este juego presenta diferencias de significación en cada una de las etnias y culturas en que aparece; por ejemplo: en Africa desempeña un papel de iniciación para la vida adulta. Además, en las etnias del Alto Volta las muñecas son consideradas como objetos mágicos para las mujeres estériles. En las sociedades selváticas aparecen como elementos ligados a la fertilidad y al fenómeno religioso.

En términos generales, es posible afirmar que los juegos constituyen un medio excelente para el aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas del juego y a través del empleo de motivos decorativos tradicionales.

10 El niño y el juego, op. cit., p. 11.

11 Ibid. pp. 8-13.

12 Mircea Eliade, *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. (México: Fondo de Cultura Económica, 1960), p. 30.

13 Celso A. Lara F. "El rol social de la cultura popular en la endoculturación del niño latinoamericano" en

Comunicación para niños. (Quito: CIESPAL, 1986).

Se considera que la elaboración de juguetes y práctica de juegos, aunque se dejen a iniciativa de los niños, no son indiferentes al conjunto de la sociedad. Por medio de los juguetes y los juegos los niños entran en relación con los mitos de su pueblo. Sin embargo, a través de los juguetes industriales y los juegos impuestos por la sociedad de consumo, los niños del mundo occidental se sumergen desde sus primeros años en la ideología dominante de su sociedad. De manera que el juego y el juguete, a la vez que sirven de vehículo para la transmisión de los valores tradicionales, pueden constituirse en instrumentos de "desculturación" o de perversión de dichos valores.

Los juegos tradicionales infantiles ponen en evidencia el papel que desempeñan en la socialización del niño. En los juegos los papeles sociales y la función de los padres y otros adultos de la sociedad, se comprenden y se experimentan.

R. Dogbeh y S.N. Diaye indican que en las sociedades de tipo comunitario los juegos son más reveladores, que en las sociedades de tipo individual, de la índole de las relaciones entre hombres y mujeres (niños y adultos, hombres y mujeres, jóvenes y viejos) y entre el hombre y su ambiente.¹⁴

1.3 Aspectos pedagógicos y educativos de los juegos infantiles

El juego infantil posee una indiscutible función educativa. Se considera como una institución de educación espontánea. Asumía este papel desde antes que apareciera la escuela como institución sistemática. En la actualidad aún la asume, antes de la escuela o a la par de ella.

Sin los conocimientos que el niño adquiere en el juego, no sería capaz de aprender nada en la escuela, se encontraría separado de su entorno natural y social. Mediante el juego, el niño se inicia en los comportamientos del adulto; en los papeles que tendrá que desempeñar en su vida futura; desarrolla aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad de comunicación. El juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; también permite el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos y culturales diferentes.

El juego constituye una microsociedad mediante la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. Esto se debe a que el juego posee un aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas, por su

forma de transmisión casi obligatoria y por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores. Jean Piaget, al observar los juegos de canicas ("cincos") en Ginebra, constató que de manera inmutable se transmitían unas "leyes" cuyo carácter obligatorio aceptaba de manera espontánea cada niño, sin conocer las formas y personas que habrían intervenido en la transmisión de dichas "leyes"; lo mismo ocurre con los modelos culturales.¹⁵

Los juegos colectivos permiten que el niño se sitúe en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Se descubre como miembro de un grupo, determina su estatuto personal y después percibe el grupo en relación consigo mismo y los demás grupos.

En el juego se acoge o se rechaza al recién llegado. Se interiorizan los valores éticos de la sociedad a que se pertenece.

La institución lúdica educativa no solamente constituye un vehículo para la transmisión de la herencia cultural, sino también de ciertas normas sociales, algunas de las cuales pueden ser caducas, tal el caso de la segregación de niños y niñas. El educador deberá conocer estos aspectos y, de ser posible, introducir cambios, con nuevos modelos.

En el plano educativo, el juego constituye un medio excelente para conocer al alumno, no sólo en el aspecto psicológico sino también en lo cultural y social.

El maestro deberá conocer, respetar y comprender la cultura a la cual pertenecen sus alumnos. A través de los juegos infantiles, es posible percibir la manera de pensar, las creencias, experiencias y aspiraciones de los niños y a partir de las mismas elaborar las estrategias pedagógicas más adecuadas.

Mediante la actividad lúdica se establece comunicación entre los niños, entre los maestros y los alumnos. El juego rompe el desarrollo de las actividades escolares, abriendo una especie de escape para los niños; por eso, un papel esencial del juego consiste en ser *institución de la transgresión*.



La niña que se queda sin pareja en el "CHIVO PERDIDO."

14 El niño y el juego. op. cit., pp. 10-18.

15 Ibid. p. 14.

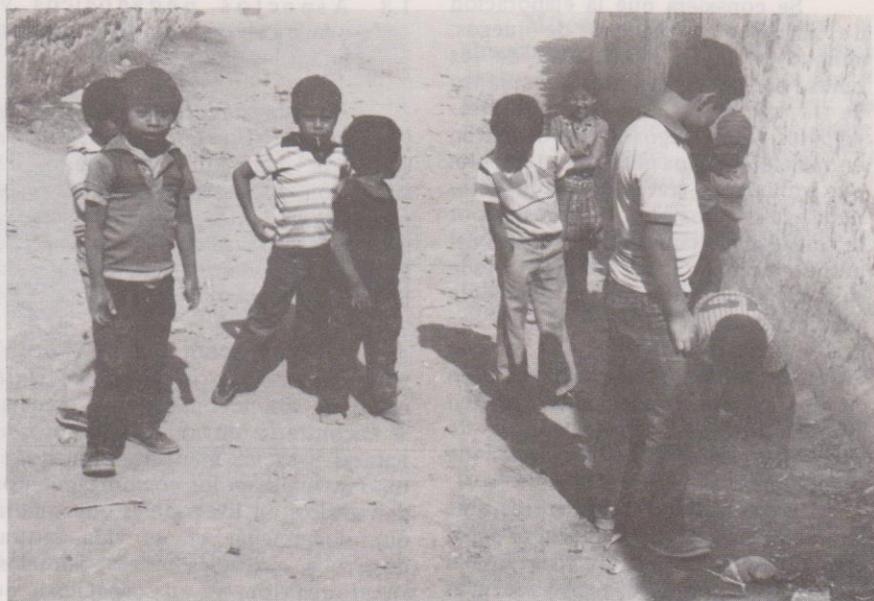
El juego puede y debe ser introducido en la clase, pero antes que esto suceda, el maestro deberá definir sus objetivos pedagógicos, ya que el juego hace participar:

- a) las actividades perceptivas: como el contacto con los objetos, la vista, el oído, etc.;
- b) las actividades sensomotrices, como la carrera, el salto, los movimientos rítmicos, la presión, el lanzamiento, etc.;
- c) las actividades verbales: la vocalización y todas las formas de expresión: palabras, frases, etc.;
- ch) las actividades afectivas, como la atracción, la repulsión, la identificación, la representación de diversos papeles, las funciones familiares, escolares y sociales;
- d) las actividades intelectuales: procedimientos cognoscitivos, como la observación, la descripción, la comparación y la clasificación;
- e) los diversos procesos del razonamiento, a partir de datos concretos, verbales, situacionales;
- f) las actividades relativas a la construcción o fabricación de objetos que movilizan energía física y capacidades intelectuales y afectivas, apoyándose en experiencias pasadas;
- g) las actividades de expresión corporal y estética: gimnasia, coreografía, teatro, música, dibujo, modelado, recorte, etc.

El juego supone la capacidad de comprensión y retención de elementos complejos, como las reglas de juego. Se mantiene la apertura a la invención e innovación, ya que los niños se dan las reglas; en tanto que en la escuela las normas les son dadas desde afuera.

Se recomienda que el maestro proceda a censar y a estudiar sistemáticamente los materiales lúdicos (juegos y juguetes que existen en la localidad), los cuales pueden ser agrupados de la siguiente manera:

- a) Conjunto de ejercicios: que incluyen actividades, comportamiento físico: carrera, salto, persecución, etc.
- b) Conjunto de expresiones verbales: cantos, relatos, cuentos, adivinanzas, juegos lógicos y de razonamiento
- c) Conjunto de objetos concretos: figurativos y simbólicos:



Los varones juegan "CINCOS" en las calles del municipio.

- d) Conjunto de comportamientos plásticos: coreografía, teatro, transformación de apariencias, dibujos, modelado, etc.
- e) Conjunto de objetos sin destino lúdico preciso, pero que pueden adquirirlo.¹⁶

Hildegard Hetzer, al igual que otros pedagogos, considera que no existe diferencia entre jugar y aprender. Afirma que cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se concibe como una oportunidad de aprendizaje. En el juego los niños aprenden con mayor facilidad, porque están predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica, a la cual se dedican con placer. Así mismo, tienen predisposición para aprender aquello que les garantiza éxito en el juego.

El hecho de que el juego permita que los niños aprendan con gusto y buenos resultados, lo convierte en un medio educativo muy importante.

El valor didáctico de un juego depende de los siguientes factores:

- la intención del maestro de beneficiar de alguna manera a los niños
- el interés que el juego despierta en los niños, ya que esto

constituye una condición para el aprendizaje

- la posibilidad de acción que un juego ofrece.¹⁷

El valor educativo de los juegos en la escuela activa es indiscutible, ya que éste radica en la inclinación natural que el niño tiene hacia las actividades lúdicas. De tal manera que por esta razón la escuela actual utiliza el juego como un recurso educativo de gran importancia.

Paulo de Carvalho-Neto, en su libro *Folklore y Educación*, señala la importancia educativa de los juegos como "medios educacionales de alcances insospechables". También señala que la actividad lúdica dirigida permite ahorrar energía y da como resultado enseñanzas amenas y exitosas.¹⁸

16 El niño y el juego, op. cit., pp. 17-21.

17 Hildegard Hetzer, *El juego y los juguetes*. (Buenos Aires: Editorial Kapelusz, 1978), p. 67.

18 Paulo de Carvalho-Neto, *Folklore y educación*. (Buenos Aires: Editorial OMEBA, 1969). p. 48.

Lilian Scheffler cita a Edmonson, quien al referirse a los niños mesoamericanos dice que "los niños de las sociedades indígenas de Mesoamérica juegan en una forma más imaginativa con cualquier cosa que tengan a mano, y que juegan más dentro de los patrones en que son enseñados, tanto por los adultos, como por los otros niños".¹⁹

Los juegos infantiles populares a que se refiere el presente artículo, practicados por los niños indígenas en las escuelas y los barrios, presentan las características que Carvalho-Neto les asigna como hechos confraternizadores, ya que unen, hermanan y socializan a quienes los practican, no importando las diferencias de edades, sexos y clases socioeconómicas. De tal manera que la escuela debe estimular su práctica porque contribuyen al desarrollo social de los educandos y este es uno de los objetivos de la educación.

Con la enseñanza o aplicación en la escuela de los juegos infantiles populares se persigue:

Propiciar el desarrollo de actividades que permitan al niño:

- a) "promover y cultivar en el infante la iniciativa propia y las disposiciones creadoras"
- b) "capacitarle para la sana recreación y el buen uso del tiempo libre"²⁰
- c) "que el niño adquiera destrezas que le permitan practicar los juegos tradicionales de imitación que lo identifiquen con la comunidad"²¹
- d) desarrollar la tendencia lúdica del niño con el propósito de contribuir a su formación integral.

19 Lilian Scheffler "Juegos infantiles de una comunidad tlascalteca: perspectiva histórica", en Boletín del Departamento de Investigaciones de las tradiciones populares. No. 48.

20 Ley Orgánica de Educación Nacional. Decreto Ley No. 317. (Guatemala: Editorial José de Pineda Ibarra, 1965). Título III, Capítulo I, pp. 27-30.

21 Programa de Estudios para la Educación Primaria. 1o. y 2o. Grados. (Guatemala: Editorial "José de Pineda Ibarra"), 1974.

1.4 Clasificación de los juegos infantiles

Existen varias maneras de clasificar los juegos, las cuales obedecen a diversos criterios:

1o.) Origen de los juegos: ya sea referente a un pueblo, un grupo étnico, etc., puede ser de tres tipos:

- a. *endógeno*: se caracteriza con este nombre a los juegos inventados y/o transmitidos por el medio
- b. *exógeno*: aquí se contemplan los juegos adoptados, que son ajenos a la comunidad; se considera que ha habido apertura y aculturación
- c. *mixto*: se ubican aquí los juegos en los que hay representación de elementos tradicionales y exteriores.

2o.) *Condiciones de producción*: este criterio considera que el juego está integrado por varios elementos: actores del juego, el soporte del juego, el espacio del juego y el tiempo del juego. También toma en cuenta las características de los jugadores, tales como el número, el sexo, la edad, el grupo étnico, el nivel escolar, etc.

3o.) *Actividad desarrollada*: la actividad lúdica, generalmente, implica poner en movimiento diversas funciones de la persona del jugador, pero muchos juegos se concentran en el esfuerzo físico o en el intelectual. Se clasifican en este sentido varias familias de juegos:

- a. *Juegos de ejercicio físico*: juegos de fuerza y habilidad, carreras, persecuciones, escondites, saltos, etc.
- b. *Juegos de fabricación*: construcción de juguetes de imitación o imaginación.
- c. *Juegos intelectuales*: de control de memoria y lógica, juegos mentales, de cálculo y azar.
- ch. *Juegos de representación de una situación social*: juegos de pantomima, juegos escenificados.
- d. *Juegos de ritmo y de expresión vocal y gesticular*: cantos, juegos cantados, danzas.
- e. *Juegos mixtos*: aquí se contemplan los juegos en los que se mezclan diversas actividades.



Dos niños juegan "PELEA DE GALLO".

- 4o) *Naturaleza*: este criterio se basa en los impulsos humanos. Así se conciben los juegos de competición (rivalidad), de azar, de simulacro y de vértigo.²²

La folkloróloga Isabel Aretz distingue varios tipos de juegos infantiles populares, así:

- a) los juegos que se realizan con juguetes elaborados por los niños
- b) los juegos de correr
- c) cantos y rondas
- d) los juegos dialogados²³



Algunas veces el niño que hace de toro tiene un jinete.

2. Los juegos infantiles populares de las comunidades indígenas hispanoamericanas

Como se ha indicado en la parte que se refiere a los aspectos psicológicos del juego infantil, los niños indígenas (y en general los de las clases populares) juegan de manera distinta a los pertenecientes a otros estratos económicos, ya que no cuentan con juguetes industriales y se ven obligados a participar en actividades de subsistencia. Además, en la escuela sufren un proceso de aculturación, debido a que los sistemas educativos no se encuentran adaptados a la realidad socio-cultural de los países, sobre todo en aquellos en donde la población indígena es mayoritaria; tal es el caso de Guatemala, México, Perú, Bolivia y Ecuador.

Pese a lo anterior, en la actualidad existe un fuerte movimiento cultural y educativo que tiende a rescatar los valores indígenas. Dicho movimiento cobra cada día más vigencia y ya se han puesto en práctica modalidades educativas en dicho sentido, como el Proyecto de Educación Bilingüe-Bicultural, que pretende enseñar en dos lenguas: la oficial (el español) y la materna (indígena mayoritaria del grupo étnico). Así mismo, pretende enseñar la cultura occidental y la cultura indígena local.

Para el caso particular que interesa en el presente artículo, la escuela deberá rescatar los juegos tradicionales, preferentemente los de origen indígena que se practiquen en la comunidad. Pero la tarea no deberá ser sólo de rescate, sino también de valoración y aplicación de dichos juegos en la enseñanza.

2.1 Origen de los juegos infantiles populares de las comunidades indígenas hispanoamericanas

Al igual que los demás elementos culturales, los juegos y juguetes españoles fueron introducidos en Hispanoamérica durante la Conquista. Los indígenas los adoptaron, en muchos casos los bautizaron con nombres indígenas y los reelaboraron. De manera que, en la actualidad, es posible encontrar un mismo juego, en diversos países, con diferente nombre y en diversa versión (son las llamadas variantes).

A pesar del violento proceso de aculturación, que también puede considerarse como un proceso de imposición de las clases dominantes (constituidas por los peninsulares y los criollos), todavía es posible encontrar algunos juegos y juguetes cuyo origen se remonta a las culturas prehispánicas, tal el caso del juego de los frijoles o frejoles,²⁴ practicado aún en San Juan Sacatepéquez y del cual se hablará más adelante, cuando se traten los juegos infantiles de dicho municipio.

Probablemente en la época prehispánica existieron numerosos juegos que eran practicados por los niños indígenas, pero no se han encontrado pruebas testimoniales que lo muestren.

Los cronistas, generalmente, mencionan los juegos que practicaban los adultos, como el "juego del Palo

Volador", citado por Fuentes y Guzmán. Sahagún se refiere a los "pasatiempos y recreaciones de los señores", entre los que menciona el juego de la pelota.²⁵

El mismo Sahagún, en su obra *Historia General de las Cosas de Nueva España*, hace referencia a los acertijos o adivinanzas, que son considerados juegos, que eran practicados por los jóvenes indígenas mexicanos.²⁶

Ralph Steel Boggs, al referirse a las adivinanzas, indica que en el mundo prehispánico constituían una especie de pruebas o exámenes para los candidatos que aspiraban a ingresar en grupos limitados de brujos, sacerdotes y profetas. Apunta que las adivinanzas que se encuentran en el *Chilam Balam de Cumayel* (de los mayas) constituyen ejemplos de esta función.²⁷

Los cronistas que tratan aspectos de la vida de los incas hacen alusión a juegos de habilidad física y equilibrio, tales como saltos, piruetas, movimientos de rotación de la cabeza, pirámides humanas, etc.²⁸

Muchos de los juegos que se practican, como ya se indicó, son de origen español, tal el caso de numerosas rondas. Inés Dolz Blackburn, al estudiar los romances españoles presentes en la tradición oral

22 El juego y el niño. op. cit., pp. 49-50.

23 Isabel Aretz, *Manual de folklore venezolano*. 3a. edición (Caracas: Monte Avila Editores, 1972), pp. 128-130.

24 Cfr. El niño y el juego, op. cit., pp. 35-38.

25 Francisco Antonio de Fuentes y Guzmán, *Recordación Florida*. Tomo I; Biblioteca "Goathemala" de la Sociedad de Geografía e Historia Vol. VI. (Guatemala: Tipografía Nacional, 1933).

Fray Bernardino de Sahagún. *Historia General de las cosas de las Cosas de Nueva España*. (México: Editorial Porrúa, 1979).

26 Fray Bernardino de Sahagún, op., cit.

27 Ralph Stel Boffs, "La adivinanza", *Folklore America*, 23 (1-2): 2. 1963. Vol. XXIII, Nos. 1-2.

28 El niño y el juego, op. cit., p. 35.

hispanoamericana, contempla un rubro denominado "poesía tradicional infantil", dentro de la cual incluye los juegos infantiles, tales como las rondas y otras canciones. Se destacan: "Que llueva", "Arroz con leche", "Don Gato", "Hilo de Oro" (variante de "Matatero, terolá"), "La Viudita", "Tengo una muñeca", etc.²⁹

Lo planteado anteriormente pone de manifiesto el hecho de que los romances españoles pasaron a Hispanoamérica durante la época colonial. Algunos aún se conservan bajo la forma de rondas infantiles.

Ciertos juegos infantiles españoles que aún se practican en Latinoamérica, son representados por grandes pintores, como Francisco de Goya, quien pinta el juego de "la gallina ciega" en un cartón para tapiz (1791).³⁰

No obstante la aculturación o la imposición, los juegos infantiles populares de carácter tradicional forman parte de la cultura indígena y por lo tanto se debe propugnar por su conservación y utilización en la escuela. Pero aquellos se encuentran amenazados por los juegos de origen extranjero que se difunden por los medios masivos de comunicación y que son producto de la sociedad de consumo. Por ello es de suma importancia llevar a cabo investigaciones de carácter etnográfico y estudiar las posibilidades de aplicación educativa. Los anteriores argumentos han servido de motivación para realizar la investigación sobre los juegos infantiles populares en una comunidad indígena de Guatemala, cuyo resultado final ahora se presenta.



Carretera que conduce a San Juan Sacatepéquez.

3. Juegos infantiles populares de carácter tradicional en San Juan Sacatepéquez, departamento de Guatemala

3.1 Datos generales acerca del municipio

San Juan Sacatepéquez es un municipio del departamento de Guatemala. Posee una extensión aproximada de 242 kilómetros cuadrados. Sus límites son: al norte con Granados (Baja Verapaz); al este con San Raimundo y San Pedro Sacatepéquez (Guatemala); al sur con San Pedro Sacatepéquez (Guatemala) y al oeste con San Martín Jilotepeque, El Tejar (Chimaltenango) y Santo Domingo Xenacoj (Sacatepéquez).

La ciudad de Guatemala dista de la cabecera municipal de San Juan Sacatepéquez 28 kilómetros de carretera asfaltada.

El terreno de San Juan Sacatepéquez es montañoso, su clima se considera frío.

Se producen toda clase de verduras, frutas y flores; entre estas últimas se destacan los claveles, los cuales son producto de exportación.

El municipio cuenta con una villa, que es su cabecera, 13 aldeas y 29 caseríos. Las aldeas son: Estancia

Grande, Suacitè, Montúfar, Mejía, Cerro Alto, Sacsuy, Comunidad de Ruiz, Sajcavillá, Comunidad de Zet, Camino de San Pedro, Loma Alta, La Ramos y Cruz Blanca.³¹

Según el censo de 1981, la población total del municipio es de 49,848 habitantes, de los cuales 42,598 pertenecen al grupo étnico cakchiquel. La fiesta titular es el 24 de junio, en honor a San Juan Bautista: dura del 23 al 26 de dicho mes.

El antiguo pueblo de San Juan Sacatepéquez es de origen prehispánico y perteneció al reino cakchiquel. A la llegada de los

29 Inés Dolz Blackburn, *Antología crítica de la poesía tradicional chilena*. Serie de Folklore del IPGH. Colección Documentos Vol. III (México, 1979).

30 Nieves de Hoyos S. "El Folklore en los cuadros de Goya", *Actas del Primer Congreso Internacional de Folklorología en Panamá*. (Panamá: 1973), p. 18.

31 *Diccionario Geográfico de Guatemala*. Tomo II; Dirección General de Cartografía (Guatemala: Tipografía Nacional, 1962). pp. 181-182.

españoles, informa Juarros, formó parte de la 5a. Provincia: Sacatepéquez y Amatitanes. Esta Provincia comprendía la Ciudad de Guatemala y las Villas de la Antigua, Guatemala y la de Petapa; 48 pueblos, numerosas labores y granjas formados por 18 curatos, 4 en la Nueva Guatemala y 1 en la Antigua. Además, 13 pueblos cuyas cabeceras eran: Almolonga, San Juan, San Pedro, San Lucas Sacatepéquez, Amatitlán, Petapa, Mixco, Pinula, San Juan del Obispo, San Sebastián del Texar, Sumpango, Jocotenango y San Raimundo de las Casillas.

San Juan Sacatepéquez era, en la época colonial, la cabecera de la Alcaldía. Fue por algún tiempo el pueblo más numeroso de la Provincia, tenía más de 5,000 indios, 75 españoles, 336 mulatos; de estos últimos, la mayoría trapicheros, y los indígenas, agricultores.³²

3.2 Juegos infantiles populares que se practican en San Juan Sacatepéquez

En el municipio de San Juan Sacatepéquez se llevó a cabo la investigación tomando en cuenta la población de edad escolar comprendida entre los 5 y los 11 años, aproximadamente, porque se considera que de los 12 años en adelante los intereses de los niños han variado.

Se contemplaron los niños que

asisten a la escuela parvularia y a los dos primeros ciclos de la educación primaria: 1er. ciclo comprende 1o. y 2o. grados; y 2o. ciclo: 3ero. y 4to. grados.

Para la investigación se visitaron las escuelas de la cabecera municipal y las de algunas aldeas. Así mismo, se recopilaron los juegos que se practican fuera de la escuela, en parques, plazas y calles de la comunidad.

En las escuelas se contó con la valiosa colaboración de los maestros y directores. Al final del presente artículo se agradece a los maestros que colaboraron, citando sus nombres.

Los niños que asisten a las escuelas practican algunos juegos, como las rondas, bajo la supervisión y orientación de sus maestros. Otros juegos, como los de correr y saltar, durante los recreos. Por último, algunos más, en las calles, plazas y parques. Tanto los que practican en los recreos como los de las calles y parques se llevan a cabo de una manera espontánea.

Para clasificar los juegos encontrados se utilizó la clasificación propuesta por Isabel Aretz, por considerarla la más adecuada. Se le hicieron algunas adiciones.

Antes de enumerar y describir los juegos encontrados es necesario señalar que algunos no se mencionan, pero sí se practican en la comunidad. Lo anterior obedece a que ciertos juegos pertenecen a determinadas

épocas y en el momento de la investigación no se estaban practicando, tal el caso del trompo.

3.2.1 Juegos que se realizan con juguetes elaborados por los niños o con juguetes obtenidos por los niños

Piloyes

Este juego se realiza utilizando "piloyes", leguminosas de grano grande, de color rojo o veteados. El nombre científico: *phaseolus multiflorum*. Cada jugador debe contar con una cantidad de piloyes de diversos colores; uno de los piloyes lo parte en dos, separando los cotiledones. Se sortea a quién le toca el primer turno. El que salga favorecido arroja las dos mitades al suelo, preguntando ¿cara o carne? (la parte plana se llama carne y la convexa, cara). Si el compañero acierta, se le debe pagar con un piloy entero y luego al ganador le corresponde arrojar las dos mitades y hacer la misma pregunta; si no acierta tiene que pagar. El juego continúa; concluye cuando un jugador obtiene todos los piloyes del otro jugador, es decir, hasta que lo "desbanque" y queda así de vencedor.

Este juego se practica más en el área rural y en la época de cosecha de los piloyes.

El anterior juego, de acuerdo con la investigación realizada por Carmela Izaguirre, también se practica en la región de la selva peruana y es de origen prehispánico.³³

Cincos o Canicas

Este juego lo practican varones, el número de jugadores no es fijo, va de 2 en adelante. La edad de los jugadores oscila entre los 6 y los 14 años.

Se establece una línea que se llama "mica"; desde un sitio alejado se tiran los cincos para ver quién se acerca más a la "mica"; el que se acerque más es quien inicia el juego (es



Parque de San Juan Sacatepéquez.

32 Domingo Juarros, *Compendio de la Historia del Reino de Guatemala. 1500-1800.* (Guatemala: Editorial Piedra Santa, 1981), pp. 46-48.

33 Cfr. *El niño y el juego, op. cit.*, pp. 37-38.

“primas”) y así sucesivamente. Se hace una “tortuga”, que es una figura ovalada que se traza en el piso, con una línea en medio. El juego consiste en colocar cierto número de cincos dentro de la “tortuga” e irlos sacando de allí; gana quien le pega al mayor número de cincos, los cuales se lleva como premio.

Existen diversas variantes del juego de cincos, la que más se observó en San Juan Sacatepéquez fue la descrita.

El juego de cincos se practica en la escuela, en las calles y parques.

Barriletes

Los *barriletes* también se conocen con los nombres de *papalotes* o *cometas*. Se acostumbra volarlos durante los meses de mayor viento (noviembre y diciembre). El barrilete puede ser elaborado por los propios niños. La cara anterior del barrilete se confecciona con papel de china de distintos colores. La armazón se hace con varillas de caña liviana. En la parte posterior y en los costados lleva flecos de papel. Se añade una “cola” de papel o de tela liviana.

Los barriletes se vuelan, preferentemente, en áreas des pobladas.

Aros

Para este juego se utilizan aros de bicicletas y orillas de toneles. También es necesario un palo de madera o una varilla de metal; con estos utensilios se hace girar la orilla de los aros o de los toneles, para dar la impresión de que van caminando.

Es un juego practicado por varones de 6 a 11 años, aproximadamente. Se efectúa en las aceras, en las calles o en los patios de las casas.

Este juego es de práctica casi universal, es decir que lo practican y lo han practicado niños de diversos países y en todas las épocas.

Capirucho

Generalmente participan 2 jugadores varones. El capirucho es confeccionado por los niños, para lo cual se utiliza un carrizo de madera de los que sirven para enrollar hilos. El carrizo es pulido con lija de agua o con un pedazo de vidrio. Además, se emplea un pequeño cordón de pita y un palito de madera. Puede pintarse,

pero en general, por las condiciones económicas de los niños, no se pinta. De manera que conserva el color natural de la madera.

El juego consiste en lanzar el carrizo y meterlo en el palito; cada acierto se cuenta de 10 en 10 hasta completar 100 puntos. Estos puntos se deben hacer sin interrupción; si no se acierta una vez, el turno corresponde a otro jugador, que deberá hacer lo mismo. El ganador es el que logra completar los puntos en menos jugadas.

El capirucho se juega en la escuela, en las calles, parques y en las casas. No requiere espacio mayor.

3.2.2 Juegos de correr y brincar

Pelea de Gallos

En este juego participan 2 jugadores, que son varones de edades entre 7 y 9 años. El juego consiste en imitar una “pelea de gallos”: los jugadores brincan en un pie, imitando a los gallos, y se empujan. El vencedor es el que logra derribar al contrincante o lo hace perder el equilibrio.

Este es un juego de imitación, ya que en San Juan Sacatepéquez (en la cabecera) existe un palenque.

Se practica, preferentemente, en las calles y parques, implica cierta violencia y los niños pueden golpearse.

Caballito

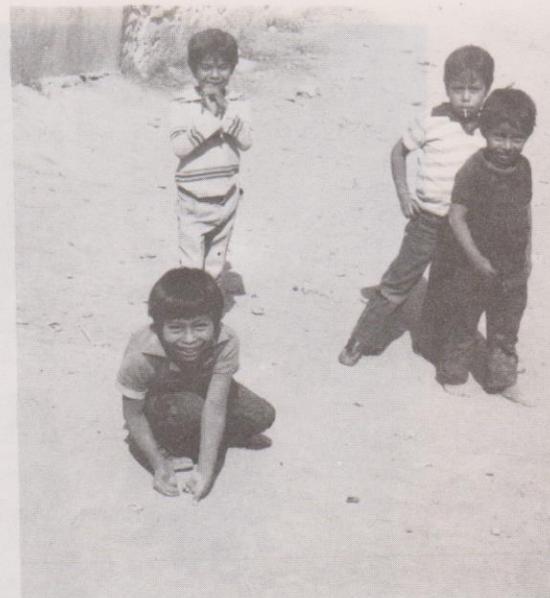
En este juego participan dos jugadores varones de edades comprendidas entre 7 y 9 años. Uno de los niños se monta a horcajadas sobre la espalda del otro y corren imitando a un caballo. El niño que hace de caballo procurará que el jinete se caiga.

Se practica en las calles y plazas de la comunidad.

Toritos o juego de “torear”

Participan 2 jugadores varones, otros niños sirven de espectadores. Las edades oscilan entre 7 y 9 años. Consiste en imitar la lidia de toros. Un jugador hace el papel de toro y el otro el de torero. Para imitar la capa del torero utilizan un pañuelo, preferentemente rojo.

El juego se practica generalmente en las calles y parques.



Los jugadores de “CINCOs” tiran a la “MICA”.



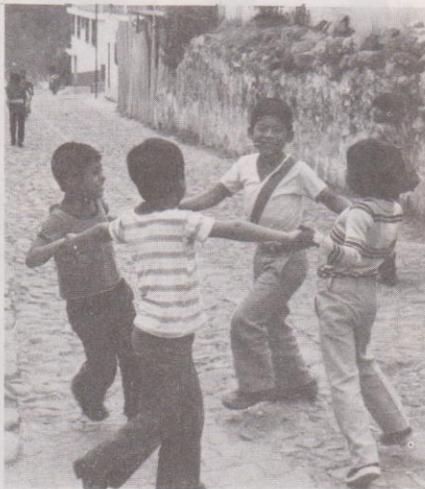
Grupo de niños indígenas. Uno de ellos tiene un “ARO”.



Los varones juegan al "CABALLITO".



En uno de los portales de San Juan, los niños juegan de "TOREAR".



Brincar y saltar la cuerda

Este juego es practicado casi siempre por las niñas de diversas edades. Se utiliza una cuerda o lazo, el cual es sostenido y hecho girar por dos niñas; la otra o las otras brincan la cuerda. Existen algunas variantes del juego: brincar individualmente, en parejas o en grupo. También puede saltar cuerda un jugador, haciendo girar él mismo la cuerda.

El juego se practica en los recreos de las escuelas o en las calles y parques.

Este juego no se practica durante todo el año, solamente en determinadas épocas.

El salto de la cuerda se realiza en diversos países, desde tiempos remotos. Su origen no se ha podido esclarecer.

Gavilán

Este juego es practicado generalmente por varones, comprendidos entre 7 y 12 años. No existe un número fijo de jugadores.

El juego consiste en que un jugador quita o roba un objeto de la propiedad del otro jugador; luego éste hace lo mismo. Cuando se quitan los objetos dicen: *gavilán*.

Se practica en los recreos escolares o en la calle.

Estatuas

Las estatuas constituyen un juego practicado por niños de ambos sexos, cuya edad varía entre los 7 y 12 años. No existe un número determinado de jugadores.

Para jugarlo, los niños deberán

subirse a un sitio alto, como gradas, bancas o terreno elevado. Uno de los jugadores va jalando a los demás, uno por uno, para que al caer al suelo adopten la posición de estatuas. Se quedan así hasta que terminan de caer todos los jugadores. Después, el niño que los ha jalado selecciona la estatua que más le gusta. El niño seleccionado toma su lugar para jalar a los demás; el resto de jugadores deberán de nuevo subir y se inicia otra vez el juego, que dura por tiempo indefinido.

Este juego se practica en la escuela o en los parques y calles.

Electrizado

Este juego es practicado por varones, de 9 a 12 años de edad. Participan un número aproximado de 12 jugadores.

El juego se realiza de la siguiente manera: se forman dos grupos. Uno de los grupos se para frente a una pared, cuidándose de que no los toquen o los agarren los del otro grupo; si esto sucede les dicen: "electrizado".

Este juego se practica en el recreo de la escuela o en las calles y plazas.

Policías y ladrones

Juego practicado por varones que tienen edades que oscilan entre 7 y 12 años. Se forman dos filas de jugadores, un grupo representa a los "policías" y otro a los "ladrones". Los primeros deberán capturar a los segundos y éstos no dejarse atrapar.

Se practica en los patios de recreo, en las calles o parques.

Gallina ciega

Este juego lo practican varones o mujeres, más comúnmente mujeres.

Se inicia escogiendo o solicitando un voluntario para hacer de "gallina ciega"; luego se le vendan los ojos y se le coloca en el centro de un círculo que han formado los demás jugadores. Se solicita a los jugadores que digan cuántas vueltas deberán darle a la "gallina"; debe ser un número no mayor de 10 vueltas; de acuerdo con esto se le da el número de vueltas indicado. Al finalizar, todos dicen: "gallina ciega, busca a tus pollos" y al mismo tiempo corren a su alrededor, para que pueda alcanzarlos. Cuando la gallina atrapa a alguno, a

éste le corresponde representar el papel de "gallina ciega", iniciándose así de nuevo el juego.

Se practica en la escuela, en las calles o parques.

Tenta o "pega, pega" o "la lleva"

Este juego es practicado por niños de ambos sexos, de diversas edades, entre 7 y 12 años. El número de jugadores no es fijo.

Se escoge a un jugador que deberá alcanzar a los otros mientras corren. Si alcanza a alguno, le dice "la lleva"; si antes de dejarse tocar alguno de los jugadores dice: "pelo", queda libre. El jugador que "la lleva" será quien se encargue de correr y alcanzar a los demás.

Se realiza en los recreos y en las calles.

Los tres juegos que se presentan a continuación, son variantes de un solo juego, pero se practican con diferentes nombres y algunos cambios: Chivo perdido, El pájaro sin nido y Ratones a su cueva.

Chivo perdido

Es practicado por niños comprendidos entre los 8 y los 12 años. Generalmente participan ambos sexos. El número de jugadores puede variar, pero debe ser impar.

Se realiza de la siguiente manera: se colocan en el suelo (sentados o en cuclillas) un número determinado de jugadores. De pie se sitúan el mismo número más uno. Si se quedaron sentados 10 jugadores, 11 deben quedarse de pie. Una persona debe dirigir el juego (puede ser la maestra o una de las jugadoras). La persona que dirige da la señal de inicio (con una palmada, un tambor o pandereta); entonces los jugadores (los que han permanecido parados) empiezan a caminar o a correr en torno a una ronda. Cuando se detiene el tambor o las palmadas dejan de sonar, cada uno de los jugadores debe buscar un compañero (de los jugadores que se quedaron sentados). Uno de los jugadores se queda sin compañero: este es el "chivo perdido".

Este juego se practica, particularmente, en los recreos escolares, bajo la dirección del maestro.



Las niñas "SALTAN CUERDA", en los recreos escolares.

El pájaro sin nido

Es practicado por niños de ambos sexos, de edades comprendidas entre 7 y 12 años.

Una de las variantes de este juego se realiza de forma similar a la descrita en el "Chivo perdido". Otra variante se lleva a cabo formando parejas de jugadores, los cuales se colocan formando un círculo, y así constituyen los nidos. En el centro se sitúan varios niños, que son los "pájaros". Al principio todos los "pájaros" tienen nido. Los jugadores que forman los nidos cantan: "pájaro perdido", "pájaro sin nido". Cuando se deja de tocar el tambor o las palmadas, cada "pájaro" ocupa su nido. Luego se retira una pareja, es decir un nido, y el jugador que se queda sin nido sale del juego. Se continúa así hasta terminar con todos los jugadores.

Se practica en los recreos escolares.

Ratones a su cueva

Este juego lo practican niños de ambos sexos, de edades comprendidas entre 7 y 12 años. Se realiza de la siguiente manera: se organizan parejas de jugadores, las cuales se distribuyen en el campo de juego. Otro grupo de niños se sitúan en el extremo opuesto a las parejas. Los primeros jugadores son las "cuevas" y los otros los "ratones". Debe haber un ratón solitario, es decir, si hay 7 parejas

(cuevas) habrá 8 ratones. Se da una señal, que puede ser una palmada, un pitido o un silbido; entonces los ratones deberán correr a buscar una cueva, pero uno de ellos quedará sin cueva; a éste se le impone una penitencia o castigo, que puede ser cantar, bailar, etc. Se repite el juego, procurando cambiar a los competidores para que todos tengan oportunidad de participar buscando su cueva.

Se practica, generalmente, como juego dirigido, en los recreos escolares.

3.2.3 Cantos y rondas

La ranita

Este es un juego de carácter tradicional que se ejercita en diversos países de Latinoamérica. Recibe varios nombres; en América del Sur se llama "Doña Ana".

Generalmente, es practicado por niñas comprendidas entre los 7 y los 10 años.

Se forma una ronda con varias niñas; el número no es fijo. En el centro se coloca una niña, de pie o de rodillas, que representa a la ranita. Las jugadoras que forman la ronda cantan:

Vamos a la vuelta
del toro, toro gil
a ver a la rana,
comiendo perejil,
la rana no está aquí
estará en su vergel
cortando una rosa,
sembrando un clavel



Niñas de la Escuela Nacional "BELARMINO MOLINA", jugando "CHIVO PERDIDO".

Luego:

¿Cómo amaneció la ranita?

La niña que representa a la ranita responde:

Con calentura.

Se repite el canto inicial:

Vamos a la vuelta
del toro, toro gil
a ver a la rana
comiendo perejil,
la rana no está aquí
estará en su vergel
cortando una rosa,
sembrando un clavel

Pregunta de nuevo:

¿Cómo amaneció la ranita?

La ranita responde:

Encajonada .

Se repite:

Vamos a la vuelta
del toro, toro gil
a ver a la rana
comiendo perejil,
la rana no está aquí
estará en su vergel
cortando una rosa
sembrando un clavel

Las niñas preguntan:

¿Cómo amaneció la ranita?

La ranita responde:

Engusanada .

Luego la ranita sale corriendo y las demás niñas también. Además,

gritan. "La ranita" deberá atrapar a una de las niñas; entonces ésta hace el papel de "rana". Se repite el juego.

Esta ronda es practicada en los recreos de las escuelas, espontáneamente o dirigida por las maestras. Así mismo, puede observarse en las calles y parques.

Matatero, terolá

Este juego lo practican niñas cuyas edades oscilan entre 6 y 10 años.

Se forman dos filas de jugadoras; las de cada fila se toman de las manos. Se coloca una fila frente a la otra. Se inicia el juego cuando una de las filas se dirige hacia la otra, cantando y haciendo genuflexiones:

Buenos días mi señoría,
matatero, terolá.

Las jugadoras de la otra fila responden:

¿Qué quería mi señoría,
matatero, terolá?

La otra fila responde:

Yo quería a una de sus hijas,
matatero, terolá.

Las otras jugadoras dicen:

¿Cuál de todas quería usted,
matatero, terolá?

Responden:

Yo quería a... (nombre de una de las jugadoras), matatero, terolá.

Preguntan:

¿Y qué oficio le pondremos?,
matatero, terolá.

Responden:

Le pondremos lavaplatos,
matatero, terolá.

Dicen:

Ese oficio no le agrada,
matatero, terolá.

Se enuncian varios oficios desagradables, tales como: lava ropa, mata piojos, etc., hasta llegar a algún oficio que sea del agrado de las otras niñas, tal como: "Le pondremos hija del rey, matatero, terolá."

Al decir estas palabras, la niña escogida pasa a formar parte del otro grupo. El juego concluye cuando todas las niñas han sido escogidas.

Esta ronda se practica en los recreos escolares, de manera espontánea o dirigida por los maestros. También se practica en los parques o plazas.

Andares, Andares

Esta ronda puede ser practicada por jugadores de ambos sexos. Generalmente, la juegan niñas. Las edades también son variadas, oscilan entre 7 y 12 años.

Se realiza de la siguiente manera: se colocan dos jugadores, uno frente al otro, tomados de las manos, simulando una puerta o un arco. Uno de los jugadores toma un nombre y el compañero también, por ejemplo: naranja y limón, etc. Los demás jugadores hacen una fila apoyando las manos en la cintura del que está adelante y se dirigen hacia el arco. Al llegar, el jugador que encabeza la cola es sometido a un interrogatorio:

—Andares, andares, ¿qué te dijo andares?

Responde:

—Que me dejaras pasar.

Dicen los que forman la puerta:

—Están las puertas cerradas.

Responde:

—Mándalas a componer.

Pregunta:

—¿Con qué dinero?

Responde:

—Con cascaritas de huevo.

Pregunta:

—¿Dónde se encuentra ese dinero?

Contesta:

—En bolsitas y en bolsones.

Pregunta:

—¿Qué me dejas de prenda si te dejo pasar?

Responde:

—La borriquita que viene atrás, si acaso se deja agarrar.

Cuando pasa por el arco y se deja atrapar, se le pregunta:

—¿Con quién te vas? ¿Con naranja o con limón?

El jugador escoge y se va con uno de los dos, lo toma por la cintura y forma una hilera. Cuando han pasado todos los jugadores, y se han formado las dos hileras o bandos, ambos forcejean, hasta que uno de los bandos vence al otro.

“Andares, Andares” es una ronda que se practica en varios países americanos: en Nicaragua se llama “Pase, pase, buena gente”; en Perú: “Que pase el Rey”.

Se practica en los recreos, de las escuelas, de manera espontánea o dirigida por los maestros. También en los patios de las casas o en las plazas.

Los pollos de mi cazuela

Esta ronda se practica casi exclusivamente por niñas. Las edades varían entre los 6 y los 11 años. El número de participantes también es variable.

Se forma una ronda, las niñas cantan la siguiente canción, dando vueltas:

Los pollos de mi cazuela,
nos sirven para comer
y sólo las mujeres
que los saben componer.

Se le echa la cebolla,
hojitas de laurel,
se saca de la cazuela
cuando ya se va a comer.

Luego pasan al centro de la ronda una o dos chiquillas, quienes bailan acompañadas por el coro de las niñas, que además se acompañan con las palmas. La niña o niñas que están en el centro se colocan las manos en la cintura. El canto dice así:

Componte, niña componte,
que allí viene tu marinero
con ese lindo traje
que parece carnicero;
anoche yo te vi
vestida de tulipán
moviendo la cintura
paran pan pan pan pan.

La ronda “Los pollos de mi cazuela” se practica en varios países americanos; recibe diferentes nombres;

en Panamá se llama “Componte niña, componte”.

Se realiza en los recreos, generalmente de manera espontánea, en las calles, plazas y parques.

3.2.4 Juegos dialogados

Qué vendés María (o José)

Este juego lo practican niños de ambos sexos, de edades comprendidas entre 6 y 10 años. No existe un número fijo de jugadores.

El juego se realiza de la siguiente manera: se pregunta a cada niño: ¿Qué vendés María? o ¿Qué vendés José?

El jugador responde con el nombre de alguna fruta o verdura.

Se continúa preguntando acerca de los nombres de los padres, partes del cuerpo, etc. El jugador deberá responder a todas las preguntas con el nombre de la fruta o verdura que dijo al principio. Si se confunde o se ríe, se le impone una penitencia, deberá dar una prenda (que es un objeto personal, que al cumplir la penitencia se devuelve). La penitencia puede consistir en bailar, cantar, imitar a algún animal, etc.

Se lleva a cabo en la escuela o en la casa. No necesita un espacio grande para su práctica.

Colores

Es un juego que puede ser practicado por niñas y niños, de edades comprendidas entre 6 y 10 años. El número de participantes no es fijo, pueden jugar de 10 a 20 niños.

Cada jugador toma el nombre de un color. Dos de los jugadores que han permanecido alejados del resto, toman el nombre de “Ángel de la bola de oro” y de “Diablo de los diez mil cachos”. Ambos llegan hasta el sitio en donde se encuentran los demás niños (colores). Uno de los jugadores no tiene nombre de ningún color y es quien hace el papel de jefe. Se entabla el siguiente diálogo:

—Ton, ton

—¿Quién es?

—El Ángel de la bola de oro (o el Diablo de los Diez mil cachos).

—¿Qué querías?

—Un color.

—¿Qué color?

—Rojo (por ejemplo, o cualquier otro).



Si hay dentro del grupo el "color" que el "Angel" o el "Diablo" solicitan, se lo llevan y pasa a formar parte del bando del que se lo llevó. Cuando todos los jugadores han sido cogidos y se han formado los dos bandos, el del "Angel" y el del "Diablo", se entabla una lucha, forcejean; el grupo que ejerce más fuerza es el ganador.

Este juego se practica en los recreos escolares, en las plazas o parques. Se lleva a cabo en varios países latinoamericanos; recibe diversos nombres; en Perú se llama "Angel y Diablo".

El ratón y el gato

Este juego generalmente es practicado por niñas. También pueden participar varones. Las edades aproximadas, entre 7 y 10 años. El número de jugadores es variable.

Se inicia el juego formando un círculo con los jugadores; uno de ellos se coloca dentro y otro afuera. El primero representa al ratón y el segundo al gato. El gato le dice al ratón: "Ratón, ratón, ¿qué estás haciendo?",

el ratón responde: "Comiendo papel y tusa"

el gato dice: "¿No me das?"

el ratón responde: "no, no te doy"

el gato pregunta: "¿Por la nochecita, qué hacés?"

el ratón responde: "Barro mi cuarto y me acuesto a dormir"

el gato dice: "¿me esperás en la esquina?"

el ratón responde: "¡Que te espere el diablo!"

Al decir estas últimas palabras el ratón sale corriendo y el gato lo persigue. Los jugadores que formaron el círculo ayudan al ratón, procurando que el gato no lo agarre.

El juego del ratón y el gato se practica en la escuela (en los recreos) y en las calles y plazas.



Niños del nivel pre-primario de la Escuela Nacional de Párvulos "PIEDAD GARCIA Y GARCIA" jugando la ronda "LA RANA".

Créditos

Se agradece la colaboración brindada para llevar a cabo la investigación expuesta en las páginas anteriores, a las siguientes escuelas y profesores:

Escuela Nacional de Párvulos "Piedad García y García"; Escuela Nacional Urbana para Varones "Filadelfo Ortiz García"; Escuela Nacional "Belarmino Molina", para niñas, y Escuela Regional "Comunidad de Ruiz"; profesora Eva García de Solís; profesora Lidia Zavala Valdés; profesora Corina García; profesora Ana María García de Ortiz; profesora Gisela Pineda; profesora Olfa Julieta Rivas de Arévalo; profesora María Elena de Rosales; profesora Alba Amparo de Godoy; profesor Víctor

Manuel de León Camey; profesora Marta Lidia de Echeverría; profesor Javier Rodríguez; profesora Emilia Cristina Martínez; profesora Blanca Lidia Ruiz de De la Roca; profesora Berta Lucy Meléndez; profesora María Regina Solís v. de Pineda; profesor Gustavo Adolfo Archila Búcaro; profesora María Cristina Díaz; profesora Ligia Pineda de Meléndez; profesora Sandra de Ramos; profesora Aída de Moscoso; profesora María del Carmen de Rodríguez; profesora Miriam M. de Hoover; profesora Carmen A. de López.

De manera especial se agradece la eficiente colaboración de la profesora Olga Beltetón de Milligan.



La Tradición Popular

Centro de Estudios Folklóricos **No. 58/1986**

Director:

Celso A. Lara Figueroa

Investigadoras adjuntas:

Ofelia Déleon Meléndez

Elba Marina Villatoro

Investigador musicólogo:

Enrique Anleu Díaz

Diseño:

Erwin Guillermo

Ilustración Carátula:

Magda Eunice Sánchez

Auxiliares de investigación:

Claudia Dary Fuentes

Alfonso Arrivillaga Cortés

Carlos René García Escobar

Area de fotografía:

Jorge Estuardo Molina

Corrector de originales:

Francisco Albizúrez Palma