



# La Tradición Popular



---

Centro de Estudios Folklóricos  
Universidad de San Carlos de Guatemala

---



# juegos infantiles populares de la comunidad indígena de Jacaltenango, Huehuetenango, Guatemala

Ofelia Columba Déleon Meléndez  
Ignacio Mateo Cota

## 0. Introducción

El presente artículo tiene como objetivo dar a conocer algunos de los juegos infantiles populares que se practican en el municipio de Jacaltenango, y la importancia de los mismos dentro de la vida de la comunidad. Constituye el resultado de un estudio llevado a cabo en forma conjunta por el profesor Ignacio Mateo Cota, originario de dicho municipio, y la investi-

gadora Ofelia Columba Déleon Meléndez, encargada del Área de Folklore Aplicado a la Educación del Centro de Estudios Folklóricos.

El profesor Mateo Cota realizó la recopilación de campo en Jacaltenango, con la asesoría de la investigadora Déleon Meléndez, quien elaboró la fundamentación teórica, organizó los datos y redactó el artículo que ahora se presenta.

## 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, ya 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."<sup>1</sup>

Huizinga define al juego como "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."<sup>2</sup>

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.

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."<sup>3</sup>

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."<sup>4</sup>

Miriam Pérez y Mario Lungo utilizan el concepto de juego que apunta que "es una función del yo, un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales en sí mismos cuando el hombre juega, manipula las imágenes y fuerzas que gobiernan el desarrollo cultural de su época y, a partir de allí, puede adquirir una mayor promesa en lo relativo a alcanzar un sentimiento de identidad."<sup>5</sup>

María Berríos 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 de 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."<sup>6</sup>

## 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 aquel, 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, zanjas, 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 obstá-

culos. 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 ellos el niño recurre a juegos inspirados por modelos o por la tradición."<sup>7</sup>

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 Arnold 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

3 Mauro Laeng, **Esquemas de Pedagogía**. (Barcelona: Editorial Herder 1977), pp.106-110.

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

5 Miriam Pérez, Mario Lungo. "Jugando, jugando. El derecho de los niños al juego y el habitat popular urbano" en **Cuadernos de Investigación No. 28**. Confederación Universitaria Centroamericana (CSUCA), San José, Costa Rica, 1988. p.6.

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

7 Carmen Aída Pérez de Cantor, "Fundamentos psicosociales del juego", **Folklore y Currículum**. Vol. 1 (Caracas: Consejo Nacional de Cultura -INI-DEF-, 1983), pp. 203-4.

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.

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 afician a los juegos de carácter deportivo como el fútbol, básquetbol, natación, etc.<sup>8</sup>

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 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 en-

cuentran 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, pletórico 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."<sup>9</sup>

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."<sup>10</sup>

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.
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."<sup>11</sup>

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. Asimismo, considera que se encuentra presente en el origen del arte y de la actividad creadora.

En oposición a Huizinga, el sueco Yrjo Hirn opina que en los juegos se aprecia el resultado final de un proce-

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

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

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

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

so 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 tiene lugar.<sup>12</sup>

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. Asimismo, 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.<sup>13</sup>

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.<sup>14</sup>

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 un 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 África 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 de juego y a través del empleo de motivos decorativos tradicionales.

Se considera que la elaboración de juguetes y prácticas de juegos, aunque se dejen a iniciativa de los niños, no son indiferentes al conjunto de la sociedad. Por medio de los juguetes y 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 a función de los padres y otros adultos de la sociedad, se comprenden y se experimentan.

R. Dogbeth 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.<sup>15</sup>

### 1.3. Aspectos Pedagógicos y Educativos de los Juegos Infantiles

El juego infantil posee una indiscutible función educativa. Se considera como una institución 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 constitucional, 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

12 *Ibid.* pp. 8-13.

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

14 Celso A. Lara F. "El rol social de la cultura popular en la endoculturación del niño latinoamericano" en *Comunicación para niños*. (Quito: CIESPAL, 1986).

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

16 *Ibid.* p.14.

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".<sup>20</sup>

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 éste es uno de los objetivos de la educación.

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

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"<sup>21</sup>
- c) "que el niño adquiera destrezas que le permitan practicar los juegos tradicionales de imitación que lo identifiquen con la comunidad"<sup>22</sup>
- d) desarrollar la tendencia lúdica del niño con el propósito de contribuir a su formación integral.

#### 1.4. Clasificación de los Juegos Infantiles

Al iniciar la referencia a las diversas formas de clasificar los juegos, es oportuno mencionar el comentario de Gabriel Weisz, quien apunta que al referirse a la naturaleza de los juegos y juguetes localizados en diferentes étnias y los que se encuentran en la cultura occidental, no es posible ceñirse a criterios taxonómicos inflexibles, ya que siempre existirán aspectos subjetivos ajenos a las definiciones rígidas del material investigado.<sup>23</sup>

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.

3ª.) *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.

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.<sup>24</sup>

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 dialogados<sup>25</sup>

#### 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.

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

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

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

23 Gabriel Weisz. *El juego viviente*, (México: Siglo XXI, Editores 1986), p.14.

24 El juego y el niño. *op. cit.* pp. 49-50.

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

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 la 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 cultural 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,<sup>26</sup> practicado aún en San Juan Sacatepéquez.

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.<sup>27</sup>

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.<sup>28</sup>

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.<sup>29</sup>

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.<sup>30</sup>

Muchos de los juegos que se practican, como ya se indicó, son de origen español, tal el caso de numerosas rondas. Inés Doiz Blackburn, al estudiar los romances españoles presentes en la tradición oral 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.<sup>31</sup>

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).<sup>32</sup>

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.

### 3. Juegos Infantiles Populares de Jacaltenango, Huehuetenango

#### 3.1. Datos Generales del Municipio

Jacaltenango es un municipio del departamento de Huehuetenango. Posee una extensión aproximada de 212 Kms.<sup>2</sup>. Sus límites son al norte

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

27 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 Nueva España*. (México: Editorial Porrúa, 1979).

28 Fray Bernardino de Sahagún, *op., cit.*

29 Ralph Steel Boggs, "La adivinanza", *Folklore Americano*, 23 (1-2): 2. 1963. Vol. XXIII, Nos. 1-2.

30 El niño y el juego, *op. cit.*, p. 35.

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

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

Nentón y San Miguel Acatán (Huehuetenango), al este San Miguel Acatán (Huehuetenango), al sur Concepción (Huehuetenango), al oeste Santa Ana Huista (Huehuetenango) y la República de México.

La cabecera se encuentra entre los Ríos Azul y del Puente. El municipio cuenta con eminencias, valles y hondonadas que forman parte de la Sierra de los Cuchumatanes, en su parte conocida localmente como montaña Ajul. La cañada del Río Azul atraviesa Jacaltenango de sureste a noreste, separando las aldeas de San Marcos Huista y San Andrés Huista, de la cabecera. El Río Azul entra a la jurisdicción municipal con el nombre de río Jacaltenango, y después de un recorrido de 20 Kms., se une al Río Catarina en el ángulo noroeste de Jacaltenango.

El suelo de Jacaltenango es pedregoso y áspero en las montañas, pero fértil en los llanos y en las vegas. El clima es frío en las alturas y cálido en las partes bajas. Los principales cultivos son: el maíz, trigo, frijol, chile, maní o cacahuate, yuca, camote, legumbres, achiote, café, caña de azúcar y plantas textiles.

El pueblo conocido antiguamente como Purificación Jacaltenango o Nuestra Señora de la Purificación de Jacaltenango, se encuentra situado en el valle. La mayoría de sus habitantes son indígenas de lengua jacalteca, se dedican a la agricultura.

Jacaltenango celebra como fiesta titular la de La Candelaria, del 31 de Enero al 2 de Febrero, fecha esta última en que la iglesia católica conmemora la Purificación de la Virgen María. Según datos del Instituto Guatemalteco de Turismo (INGUAT), en el Municipio se llevan a cabo los siguientes bailes de la tradición popular: en la aldea Yinchen-guez: El Convite, el 13 de Junio; aldea Tizbaj; el Torito y los Monitos, el 17 de Junio; aldea San Marcos Huista: — Baile de la Conquista y el Venado, el 25 de Abril.<sup>32</sup>

Etimología del nombre: el término jacaltenango proviene de *Jacal*: galera de techo de paja; rancho: *te*: árbol; *nanco* o *nango*: repartido.<sup>33</sup>

### 3.2. Juegos Infantiles Populares que se Practican en Jacaltenango

El profesor Ignacio Mateo Cota llevó a cabo la investigación en el municipio de Jacaltenango. Se tomó en cuenta a la población de edad escolar comprendida entre los cinco y los once años, aproximadamente, porque se considera que de los 12 años en adelante los intereses de los niños han variado.

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

Los niños que asisten a las escuelas practican algunos juegos como las rondas, bajo la supervisión y orientación de sus maestros, también otros juegos, como los de correr y saltar durante los recreos, y 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 manera espontánea.

Para clasificar los juegos investigados se utilizó la clasificación propuesta por Isabel Aretz, por considerarla como 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 si se practican en la comunidad. Lo anterior obedece a que ciertos juegos se juegan en determinadas épocas, y en el momento de la investigación no se estaban practicando.

#### 3.3.1. Juegos que se Realizan con Juguetes Elaborados por los Niños o con Juguetes Obtenidos por los Niños

##### Platillo Volador

Dos niños se colocan a una distancia más o menos grande. Se lanzan el "platillo volador", que es un objeto redondo, escogido especialmente para este juego.

##### Ceras

Este juego se practica en el occi-

dente de Guatemala con el nombre de "tipaches" o "tipachas", durante la época de Semana Santa.

Es un juego practicado por niños que se encuentran en una edad comprendida entre los 8 y los 11 años.

Cada jugador prepara unas ruedas paches (platillos) de cera negra, se les hacen incisiones con las uñas. El juego se inicia cuando el primer jugador lanza al suelo su "cera", luego lo hace el contrincante, este trata de voltear o cubrir el de su compañero, si lo logra gana la "cera". Continúa así el juego durante algún tiempo. Finalmente gana quien obtiene mayor número de "ceras".

##### Tejos

En este juego pueden participar un número mayor de jugadores. Cada jugador debe buscar un "tiesto", preferentemente de barro. Dicho "tiesto" deberá tener la característica de asentarse en el suelo al ser lanzado. Los jugadores tratarán de botar "un viejo" (que puede ser un bote o un recipiente en el cual se coloquen las fichas —monedas— o botes que los niños metan "de entrada" al juego). Los jugadores deberán derribar el bote con los "tiestos" y así ganar las monedas.

##### "Jugar al Barro" (arcilla)

Este es un juego individual que consiste en modelar animales, personas u objetos de bulto. Para esta actividad se requiere barro blando.

##### Cincos o Canicas

Es un juego colectivo, cuyo número de jugadores puede variar. En el caso de Jacaltenango, generalmente compiten formando equipos de tres, o individualmente. Se realiza de la siguiente manera: se hacen tres o cinco agujeros en un lugar plano (generalmente en suelo de tierra); en el extremo opuesto a los agujeros se señala un punto de partida, para desde allí lanzar las canicas, tratándo-

33 **Diccionario Geográfico Nacional.** Tomo II. Instituto Geográfico Nacional. Tomo II (Guatemala: Tipografía Nacional, 1981 374-379 p.p.)

34 **Ibid.**

de introducir las en los agujeros, una a una. El jugador que termina primero de introducir las canicas, tratará de "fusilar" (sacarla del juego) a los demás jugadores. El jugador al que tratan de fusilar, también tratará de fusilar al primero. El juego concluye cuando uno de los jugadores queda solo.

### Perinola

Es un juego de madera con varias caras en las cuales se indica lo que deben hacer los jugadores. Se le da vueltas en forma de círculos y el lado que cae es el que indica lo que se debe hacer: "todos ponen, pon uno, pon dos, toma uno, toma dos", puede jugarse con dinero o con objetos. El número de jugadores varía.

### Cuerdas

Generalmente lo juegan niñas. Dos de las jugadoras sostienen el extremo de un lazo o cuerda y le dan vueltas. Otra de las jugadoras salta, tratando de no tocar el lazo.

### Espadas y Pistolas

Este es un juego de imitación, generalmente jugado por varones. Consiste en imitar a los personajes del cine y la televisión. Diversos objetos, (por lo general palos de madera), les sirven de espadas y pistolas.

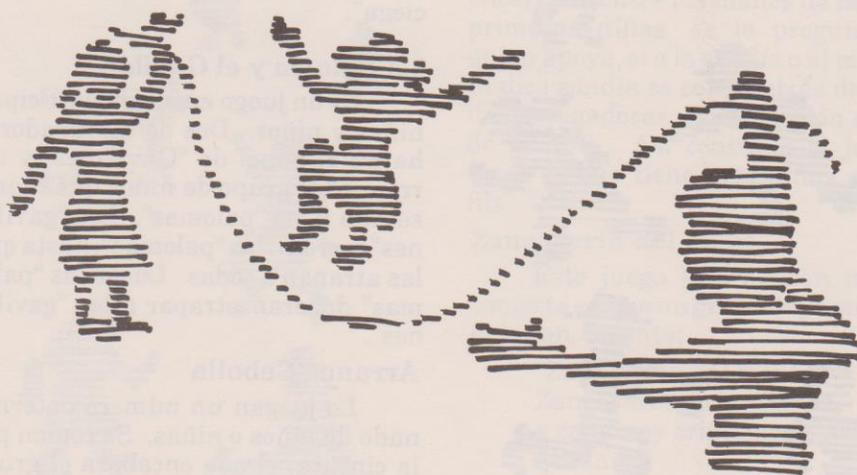
### Caballos

Es un juego practicado por niños. Utilizan un palo, generalmente de madera, se montan en él, imitando jinetes. Luego forman dos grupos, uno de los cuales sigue al otro hasta "capturarlo".

### Lenes a la Cuarta

Es un juego practicado por niños, consiste en lanzar hacia un punto determinado fichas de cualquier valor. El ganador es el que logra colocar su ficha a una distancia mayor a la de los demás jugadores.

### 3.2.2. Juegos de Correr y Brincar



### Llorona

Este es un juego que se practica con frecuencia, sobre todo en las aldeas del municipio. Se realiza en la noche. Los jugadores se visten de mujeres y se cubren la cara con un pedazo de tela, asustan a todos los niños que encuentran en las calles. Lo practican generalmente niños.

### Coyote

Uno de los jugadores representan a un coyote y trata de "agarrar" a los demás jugadores que corren delante de él. Todos los niños que son "agarrados" se convierten en coyotes y ayudan al primero a "atrapar" a los demás. También lo practican niños.

### Conecta

El grupo de los jugadores se divide en dos. Se sortea cual de los dos grupos tiene que "correr y capturar" al otro. Los jugadores capturados son llevados a un lugar determinado, pero si los niños que no han sido capturados llegan y los tocan, estos regresan y vuelven a correr. Lo practican niños y niñas.

### Tenta Hierro

En este juego uno de los niños deberá "pegarle" la tenta a los otros. Solamente pueden salvarse si están "agarrados" de un tubo de hierro. Juegan niños y niñas.

### Tenta "Stop"

Es una variante de la "tenta". Lo practican niños y niñas. Lo inician contando de diez en diez hasta llegar a cien, al que le toca el cien se encarga de correr a los demás. Los otros niños, antes de ser tocados, pronuncian la palabra *stop* y se colocan la mano en el pecho, para que el "toque" no sea válido.





### Tarzán

Es un juego practicado por niños en sitios en los que hay árboles, en ellos se suben y colocan lazos o cuerdas. Luego se lanzan de un lado para el otro, agarrados a la cuerda.

### Palomitas a Volar

Es un juego, generalmente practicado por niñas. Diez niñas forman una fila y se hincan, otras diez se paran atrás. Una de las que se hallan hincadas no tiene pareja. Una de las jugadoras, que está fuera del juego, da la voz para que las "palomas" empiecen a volar. La que se queda sin pareja deberá cantar o hacer otra gracia.

### Electrizado

Un grupo de jugadores se colocan frente a una pared y otro grupo se queda enfrente. El primer grupo (el que se encuentra pegado a la pared) intentará pasar a la otra pared, teniendo cuidado de que los otros jugadores no lo "agarran", si esto es así le dicen "electrizado". Cuando han capturado a tres jugadores se cambian de posición. Es un juego en el que intervienen niñas y niños.

### Gallina Ciega

Lo juegan niñas y niños. A uno de los jugadores se le vendan los ojos con un pañuelo y se le dan varias

vueltas sobre sí mismo, hasta que está mareado. Los otros jugadores salen corriendo y lo molestan, y este trata de agarrarlos al primero que logra agarrar lo convierte en "gallina ciega".

### La Paloma y el Gavilán

Es un juego en el que participan niñas y niños. Dos de los jugadores hacen el papel de "Gavilanes" y corren a un grupo de niños que representan a las "palomas". Los "gavilanes" corren a las "palomas", hasta que las atrapan a todas. Luego las "palomas" deben atrapar a los "gavilanes".

### Arranca Cebolla

Lo juegan un número determinado de niños o niñas. Se toman por la cintura, el que encabeza el grupo "se agarra" de un poste o palo. Uno de los jugadores le pregunta al primero si le da permiso para "arrancar una cebolla", se lo concede y con todas sus fuerzas trata de llevarse al (arrancar) al último jugador de la fila.

### Mar y Tierra

Intervienen en el juego niñas y niños. Un grupo de los jugadores hace una rueda, sin tomarse de las manos. Uno de los jugadores les grita en voz alta "tierra", si alguno de los jugado-

res salta para adelante, pierde porque allí está el mar. Cuando grita "Mar" deberán saltar para atrás.

## 3.2. Cantos y Rondas

### Naranja Dulce

Esta es una ronda infantil que se practica en la mayoría de países latinoamericanos. En Jacaltenango, como en otros municipios de Guatemala la juegan niñas, las cuales forman un círculo, una de las jugadoras se coloca en el centro, las demás le dan vuelta y cantan:

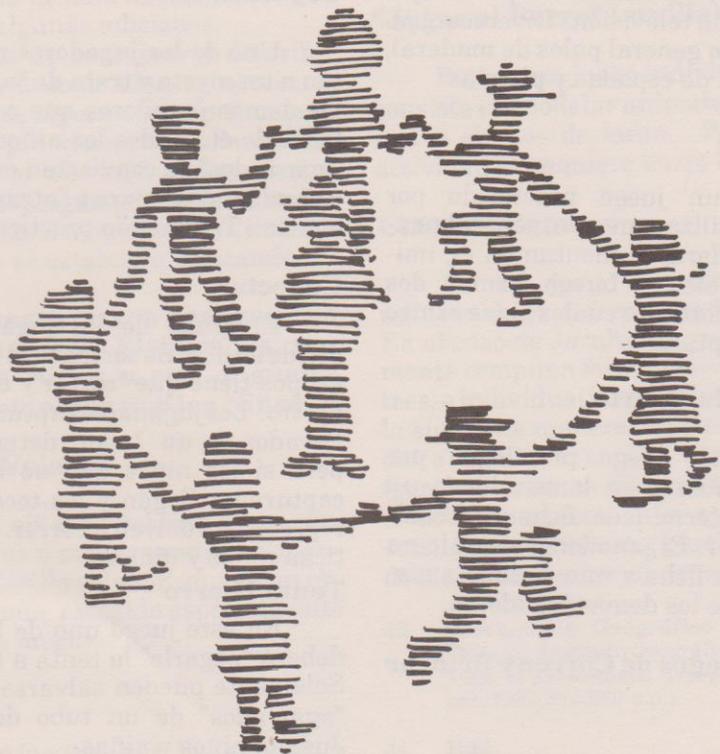
"Naranja dulce,  
limón partido,  
dame un abrazo  
que yo te pido"

La niña que esta en medio abraza a alguna de las jugadoras que se encuentra en la rueda, y ésta pasa al centro. Así continua el juego.

### Pilar

Para practicar este juego es necesario que existan pilares o árboles, colocados en fila. Los jugadores (niños o niñas) se colocan uno en cada pilar, y dan vueltas alrededor de ellos corriendo. Después le dan vuelta a todos los pilares formando encadenados.

### Toro-Toro Gil



Esta es una ronda tradicional que se practica en todos los países de Latinoamérica, recibe diversos nombres, en América del Sur se llama *Doña Ana*. Lo practican niñas y niños. En Jacaltenango, los jugadores hacen un círculo y uno de ellos se queda en el centro, con los ojos vendados, lo acompaña otro jugador. Los demás dan vueltas alrededor de ellos cantando:

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

Al Terminar el canto se le pregunta ¿Cómo amaneció la ranita? contestan: enferma.

Se repite la canción y al terminar, preguntan: ¿Qué tal está la ranita?. Contestan: esperando. Al oír esto, todos corren y el jugador que agarre la ranita, ocupará su lugar. Continúa el juego de la misma manera.

### Arroz en Leche

Es un juego tradicional en América, generalmente se conoce con el nombre de arroz con leche, en algunos sitios se llama arroz con coco. Por lo común lo practican niñas formando una rueda, en medio de la cual se coloca una niña que canta:

“Arroz en leche,  
me quiero casar,  
con una viudita de la capital,  
que sepa tejer,  
que sepa bailar,  
que ponga la mesa en un buen  
lugar.

Otra de las niñas dice:  
“Yo soy la viudita,  
de la capital,  
me quiero casar  
y no encuentro con quien.  
contigo sí,  
contigo no,  
contigo mi vida  
yo me casaré...”

### Campanita de Oro

Es un juego practicado generalmente por niñas. Dos de las jugadoras se toman de las manos, quedando una frente a la otra. Una fila de niñas



pasa debajo de las manos (forman una especie de puente) de las dos jugadoras, cantando:

“Campanita de oro,  
déjame pasar  
con todos mis hijos,  
menos el de atrás”.

Al terminar el verso todas em-

piezan a correr, la niña de enmedio las corre y a la que atrape primero es el esposo.

La última niña que pasa queda encerrada entre las manos de las dos primeras niñas, se le pregunta a quien apoya, si a la sandía o al melón. Si dice sandía se coloca atrás de una de las jugadoras, si dice melón atrás de la otra. Así continúa el juego. Gana la que tiene más niñas en su fila.

### Zanzararin del Monte

Este juego lo practican niñas, consiste en que un grupo de jugadoras entonan el canto:

“Zanzararin del monte,  
Zanzararin de hortencia,  
y como soy cristiano, así me  
quedare”.

Al terminar el canto las jugadoras se quedan paradas en la posición en que estaban cuando terminaron de cantar, no deben moverse, ni reírse.

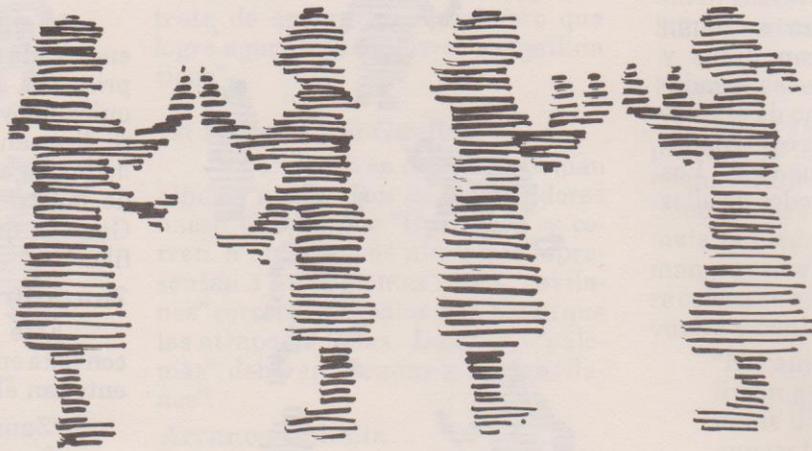
### El Marinero

Generalmente, es practicado por niñas. Forman grupos de dos y cantan:

“Un marinero se fue a la mar  
y mar y mar”

Al llegar al final del verso deben





hacer una señal con las manos en la cabeza, imitando el saludo de los militares. Después continúa el canto:

“Para ver que podría ver y ver”  
De nuevo hacen el saludo y siguen:

“Fue al fondo de la mar y mar y mar”

Otra vez hacen el saludo.

Continúa el juego pero no en la misma forma, ahora colocando las manos en el pecho, cada vez le imprimen mayor velocidad.

### Aparinolis



Este juego se conoce con el nombre de “pares y nones”. Los jugadores (hombres y mujeres) hacen un círculo con las manos agarradas y cuentan de diez en diez hasta llegar a cien. Al llegar a cien, se abrazan, el que queda sólo deberá cantar o declamar.

### El Patio de Mi Casa

Este es un juego tradicional que se practica en varios países de América Latina. Generalmente lo practican niñas. Consiste en que un grupo de jugadores forman un círculo, una niña se coloca en medio. Las jugadoras dan vueltas alrededor y cantan:

“El patio de mi casa,  
es particular,  
se lava y se plancha  
como los demás.

Agachéense,  
se vuelven a agachar,  
las niñas más bonitas,  
se vuelven a agachar  
J K N L

Si usted no me quiere  
buscaré otra amiga  
que me quiera  
Chocolate, molinillo.  
Espera, espera,  
que la coja va a pasar.

Al terminar el canto, la niña del centro, salta sola en un pie y pasa tocando a las demás, hasta que agarra a una de ellas, la que pasa al centro y ocupa su lugar.

### 3.2.4. Juegos Dialogados

#### Tribilín

Es un juego practicado por niñas, las cuales se colocan frente a frente, palmeando las manos, cantan:

“Tribilín, Tribilín,  
a la bon, bon chin,  
tumbala, la, la  
tumbala, la, la  
tumbala tu quieres,  
A.B.C. ....Z”

#### Marchantillo

Es un juego practicado por niños de ambos sexos (géneros). En otros sitios de Guatemala se conoce con el nombre de “¿Qué vendes María?”.

En Jacaltenango se realiza de la siguiente manera: todos los niños que participan se sientan formando una fila, uno de los jugadores, que se halla fuera de la fila, les pregunta:

“¿Cómo te llamas marchantillo?”

A todo lo que se le pregunta deberá contestar con el nombre de una fruta o verdura. Si contesta otra cosa pierde y deberá dar una prenda.

Cuando ha concluido el juego, las prendas son entregadas si cada uno de sus dueños hace lo que le indica el que dirige el juego.



# La Tradición Popular

Centro de Estudios Folklóricos

Directora:  
Ofelia Columba Déleon Meléndez

Investigadores adjuntos:  
Celso A. Lara Figueroa  
Elba Marina Villatoro

Musicólogo:  
Enrique Anleu Díaz

Auxiliares de investigación:  
Claudia Dary Fuentes  
Alfonso Arrivillaga Cortés  
Carlos René García Escobar

Area de fotografía:  
Jorge Estuardo Molina

No. 72/1989

Correctora de originales y  
asistente editorial:  
Norma García Mainieri

Diseño y diagramación:  
Manuel Corleto

Dibujos de portada e interiores:  
Enrique Anleu Díaz

Montaje:  
Ricardo Diéguez

Avenida La Reforma 0-09, zona 10  
Teléfono: 319171. Guatemala, C.A.