

EL SIGUIENTE MATERIAL TIENE
DERECHOS DE AUTOR
POR LO QUE SE SUGIERE QUE EL
MISMO NO SEA REPRODUCIDO NI
USADO CON FINES DE LUCRO.
UNICAMENTE PARA FINES
EDUCATIVOS Y DE INVESTIGACION



Tradiciones de Guatemala



CENTRO DE ESTUDIOS FOLKLORICOS • UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

No. 48 - 1997

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
REVISTA DEL CENTRO DE ESTUDIOS FOLKLORICOS

TRADICIONES
DE GUATEMALA

48

Guatemala 1997

ENSAYOS

APLICACIONES EDUCATIVAS DE LOS JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES Y POPULARES DE GUATEMALA

Ofelia Columba Déleon Meléndez

El presente artículo tiene como propósitos fundamentales destacar la importancia de la enseñanza y práctica de los juegos infantiles tradicionales y populares de Guatemala dentro de la educación sistemática, así como mostrar a los docentes las amplias posibilidades educativas y didácticas que aquéllos presentan.

Antes de hacer referencia a la manera cómo los juegos infantiles tradicionales y populares pueden ser aplicados en las escuelas, se considera como asunto previo referirse a algunas cuestiones de carácter general sobre los mismos.

Consideraciones generales acerca de los juegos infantiles tradicionales y populares.

Al hablar de juegos infantiles tradicionales y 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 su 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". (Ana Consuelo Vivar. 1973: 40).

Huizinga define el 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" (**El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas**. UNESCO, 1980: 6).

Para Mauro Laeng "el juego es ocasión auténtica de expresión espontánea y por tanto jocosa, pero al mismo tiempo de serios compromisos respecto de las cosas" (Mauro Laeng, 1977: 106-110). Añade Laeng, "el juego no es sólo 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". (Mauro Laeng. 1977:113).

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 gobierna en 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" (Miriam Pérez y Mario Lungo. 1988:6).

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 del juego del niño permitirá conocer las causas de su conducta, sus necesidades afectivas, sus deseos reprimidos; a través del juego el niño desahoga su agresividad, da satisfacción a sus deseos insatisfechos, representando en juguetes a las personas o cosas de su afecto o desagrado (María Berríos Mayorga. 1960: 13-14).

Fundamentos Psicológicos del juego infantil

Carmen Aida 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 del juego, el niño expresa sus emociones, adquiere nuevas experiencias y aprende a ser miembro de un grupo. 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 dos años de edad, va adquiriendo el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y percepciones. Entonces el niño experimenta placer a partir del dominio de sus capacidades motoras y 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, zanzas, etc.

En los primeros años de la escuela primaria, los niños practican juntos el mismo juego, por ejemplo correr lo más rápido 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.

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 Arnol 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. Confeccionan 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 o 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 estas, ponen en práctica habilidades sencillas de cocina y costura. Es característico 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 les 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 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, basquetbol, natación etc. (Carmen Aida Pérez Cantor, 1983:205-206).

Los niños de las clases populares, particularmente 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 comida, bañan a sus hijos (muñecas); hechan tortillas (de lodo); lavan ropa, confeccionan trajes, etc. Los varones imitan las actividades de sus padres: cultivar la tierra, cuidar y arrear 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, 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 de las clases populares se ven obligados a llevar a cabo, obedecen a que se encuentran inmersos dentro de una cultura de explotación, 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, plétórico 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 en 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". (M.L. Lombardi Satriani, 1978:125)

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 transformar su mundo infantil, tales como objetos para hacer juguetes, y temas y motivos para sus juegos.

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 del hábitat, 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". (El niño y el juego. 1980:10).

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, su medio 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 corresponden a una multiplicidad de individuos distintos, pues en un último análisis el área lúdica no es sino un fragmento del espacio sociocultural y el lugar en que se encuentran fuerzas de diverso origen para crear ese centro de fusión creadora que es la personalidad" (El niño y el juego. 1980:10).

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. 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 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 tiene lugar. (El niño y el juego. 1980:8-13).

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 la comunidad. Se trata de una estructura compleja, un todo coherente, el cual debe ser estudiado con el mismo cuidado que las mitología. 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 las tradiciones de la tribu. (Mircea Eliade. 1960:30).

Celso A. Lara F. en su artículo "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. (Celso Lara F. 1986).

Las diversas etnias en las cuales los juegos y juguetes se manifiestan, presentan diferencias que son reflejadas 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 es practicado por las niñas de la casi totalidad de las sociedades conocidas; sin embargo, algunos pueblos ignoraron o han ignorado el uso de las muñecas que es casi universal, tal es el caso de la República Popular de Laos y el Perú Pre-Colombino. 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 los motivos decorativos tradicionales.

Se considera que la elaboración de juguetes y la práctica de juegos, aunque se dejan 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 del 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 la 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 desculturización 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. Dogbeth y S.N. Diaye indican que en las sociedades de tipo comunitario, los juguetes 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. (El niño y el juego. 1980:10-18).

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 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 y personas que habían intervenido en la transmisión de dichas leyes; lo mismo ocurre con los modelos culturales. (El niño y el juego. 1980:10-18).

Los juegos colectivos permiten que los niños se sitúen 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 escoge 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 es 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**.

El juego puede y debe ser introducido en la clase, pero antes de 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 como la vocalización y todas las formas de expresión: palabras, frases, etc.;
- d) las actividades afectivas como la atracción, la repulsión, la identificación, la representación de diversos papeles, las funciones familiares, escolares y sociales;
- e) las actividades intelectuales: procedimientos cognoscitivos como la observación, la descripción, la comparación y la clasificación;
- f) los diversos procesos del razonamiento, a partir de datos concretos, verbales, situacionales;
- g) las actividades relativas a la construcción o fabricación de objetos que movilizan energía física y capacidades intelectuales y afectivas, apoyándose en experiencias pasadas;

- h) las actividades de expresión corporal y estética: gimnasia, coreografía, teatro, música, dibujo, modelado, recorte, etc.

El juego supone la capacidad de retención de elementos complejos, como las reglas de juego, en tanto que en la escuela las normas son dadas desde afuera.

Se recomienda que el maestro proceda a censar y estudiar sistemáticamente los materiales lúdicos (juegos y juguetes que existan 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: canto, relatos, cuentos, adivinanzas, juegos lógicos y de razonamiento.
- c) Conjuntos de objetos concretos: figurativos y simbólicos; muñecos y muñecas, máscaras, etc.
- d) Conjunto de comportamientos plásticos: coreografía, teatro, transformaciones de apariencia, dibujo, modelado, etc.
- e) Conjunto de objetos sin destino lúdico preciso, pero que pueden adquirirlo. (El niño y el juego, 1980:17-21).

Hildegard Hetzer, al igual que otros pedagogos consideran 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. Asimismo, tienen predisposición para aprender aquello que les garantice éxito en el juego.

El hecho de que el juego permite 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. (Hildegard Hetzer. 1978: 67).

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 de gran importancia.

Paulo de Carvalho-Neto en su libro *Folklore y Educación* señala la importancia 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. (Paulo de Carvalho-Neto, 1969:48).

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 juegan más dentro de los patrones que son enseñados, tanto por los adultos como por otros niños. (Lilian Scheffler. 1975:48).

Los juegos infantiles populares que en el presente artículo se consideran, 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 edad, sexo, clase socioeconómica. De tal manera que la escuela deberá estimular su práctica porque contribuyen al desarrollo social de los educandos y éste es uno de los objetivos de la educación.

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 afirma que cuando se hace referencia a la naturaleza de los juegos y juguetes localizados en diferentes etnias 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. (Gabriel Weisz. 1986:14).

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

10. **Origen de los juegos.** Ya sea referente a un pueblo, un grupo étnico, etc., pueden ser de tres tipos:
 - a) **endógenos:** se identifican con este nombre a los juegos inventados y/o transmitidos por el medio.
 - b) **exógenos:** aquí se contemplan los juegos adoptados que son ajenos a la comunidad, se considera que ha habido apertura y aculturación;
 - c) **mixtos:** se ubican aquí los juegos en los que hay representación de los elementos tradicionales y exteriores.

20. **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.

30. **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:** fuerza o 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;
 - d) **juegos de representación:** de una representación social; juegos de pantomima, juegos escenificados;
 - e) **juegos de ritmo y expresión vocal y gesticular:** cantos, juegos cantados, danzas;

- f) **juegos mixtos:** aquí se contemplan los juegos en los que se mezclan diversas actividades.

40. **Naturaleza.** Este criterio se basa en los impulsos humanos. Así se conciben los juegos de competición (rivalidades), de azar, de simulacro, de vértigo (El juego y el niño 1980: 49-50)

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 (Isabel Aretz. 1972: 128-130).

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 sociocultural 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, como el Proyecto de Educación Bilingüe y Bicultural, que pretende enseñar en dos lenguas: la oficial (el español) y la materna (indígena mayoritaria del grupo étnico). Asimismo 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 las comunidades. Pero la tarea no debe ser sólo de rescate, sino también de valoración y aplicación de dichos juegos en la enseñanza.

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 y colonización. 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 diferentes nombres 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 peninsulares y criollos), todavía es posible encontrar algunos juegos y juguetes cuyo origen se remonta a las culturas prehispánicas, tal es el caso del juego de los frijoles o "frejoles", practicado aún en San Juan Sacatepéquez, del departamento de Guatemala. (Ofelia C. Déleon. 1983: 10).

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

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 (Francisco Antonio de Fuentes y Guzmán, 1933).

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, los cuales eran practicados por jóvenes indígenas mexicanos. (Fray Bernardino de Sahagún. 1979).

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. (Ralph Steel Boggs, 1963:1-2).

Los cronistas que tratan aspectos de la vida de los Incas hacen alusión a los juegos de habilidad física y equilibrio, tales como saltos, piruetas,

movimientos de rotación de la cabeza, pirámides humanas, etc. (El Niño y el juego. 1980:25).

Muchos de los juegos que se practican, como ya se indicó, son de origen español, tal el caso de numerosas rondas. Inés Dözl Blackburn, al estudiar los romances 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. (Inés Dözl Blackburn, 1979).

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 (Nieves de Hoyos. 1973:18.)

No obstante la aculturación o la imposición, los juegos populares infantiles de carácter tradicional forman parte de las culturas populares y por lo tanto se debe propugnar por su conservación y utilización en la escuela. Debe tomarse en cuenta que dichos juegos se encuentran amenazados por 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 aplicaciones educativas que éstos poseen.

Una muestra de juegos infantiles populares de Guatemala y sus aplicaciones educativas.

A continuación se describirán algunos juegos populares infantiles recopilados por la autora en investigaciones etnográficas. La muestra que se presenta contiene juegos del área cakchiquel de Guatemala (San Juan Sacatepéquez), del área occidental Mam (Jacaltenango, Huehuetenango) y de la región norte (Petén) etnia ladino-mestiza e itzá.

La aplicación educativa de los juegos infantiles populares consiste en la utilización de éstos en la escuela con el fin de que enriquezcan el proceso

de enseñanza-aprendizaje y que se valoren y se divulguen a través del sistema educativo guatemalteco.

Con la enseñanza o aplicación educativa de los juegos infantiles populares se persigue propiciar el desarrollo de actividades que permitan al niño.

- a- promover y cultivar la iniciativa propia y las disposiciones creativas;
- b- capacidad para la sana recreación y el buen uso del tiempo libre (Ley orgánica de educación nacional. 1965:27-30).
- c- adquirir destrezas para practicar los juegos tradicionales de imitación que lo identifiquen con la comunidad (Programa de Estudios para la Educación Primaria. 1974).
- d- desarrollar la tendencia lúdica con el propósito de contribuir a su formación integral.

Juegos infantiles populares y tradicionales del municipio de San Juan Sacatepéquez (departamento de Guatemala) área cakchiquel.

Juegos que se realizan con juguetes elaborados por los niños

Piloyes

Este juego se realiza utilizando "piloyes", leguminosas de grano grande, de color rojo o veteado (*Phaseolus multiflorum*). Cada jugador debe contar con una cantidad de piloyes de diversos colores; uno de los piloyes se parte en dos, separando los cotiledones. Se sortea para ver 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 quede así de vencedor.

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

El juego de piloyes de acuerdo con la investigación realizada por Carmen Izaguirre, también se practica en la región de la selva peruana y es de origen prehispánico. (Ofelia Columba Déleon Meléndez. 1986:10).

Sugerencias para su aplicación

El juego de piloyes puede ser utilizado en la escuela como elemento correlacionador de diversas asignaturas, es así mismo un hecho confraternizador y motriz.

Su aplicación puede darse en el 2o. y 3er. ciclos del nivel primario en las siguientes asignaturas:

Estudios Sociales: para dar a conocer las culturas prehispánicas de Guatemala y cómo sus costumbres aún se conservan.

Estudios de la Naturaleza: con el objeto de dar a conocer las semillas de las plantas leguminosas y las partes de que se componen.

Matemáticas: con el propósito de practicar ejercicios de suma y resta, según los jugadores ganen o pierdan piloyes.

Educación física: práctica de juegos tradicionales; desarrollo de la motricidad fina.

Capirucho

Generalmente participan dos 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.

Sugerencias para su aplicación

El capirucho puede ser utilizado en la escuela como elemento correlacionador de diversas asignaturas; así mismo, es un hecho confraternizador y motriz. Se sugiere que también lo practiquen niñas.

Se sugiere utilizarlo en el 2o. y 3er. ciclos del nivel primario en las siguientes asignaturas:

Estudios de la Naturaleza: puede motivar para el conocimiento de diversos árboles de madera y la importancia de éstos para el equilibrio ecológico.

Matemáticas: para ejercitar la suma (de 10 en 10) y otros ejercicios matemáticos.

Educación física: práctica de juegos tradicionales, desarrollo de motricidad.

Artes plásticas: elaboración de capiruchos.

Juegos de Correr y Brincar

Gallina Ciega

En San Juan Sacatepéquez, este juego lo practican varones o mujeres, con más frecuencia mujeres. Se inicia escogiendo o solicitando voluntarios para hacer de "gallina ciega"; luego se le vendan los ojos al elegido y se le coloca en el centro de un círculo que se ha formado con los demás jugadores. Se solicita 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 puedan alcanzarlos. Cuando la gallina atrapa a alguno a éste le corresponde representar el papel de gallina ciega, iniciándose así un nuevo juego. (Ofelia Columba Déleon Meléndez. 1986: 12-13).

Sugerencias para su aplicación

El juego de la "gallina ciega" puede ser utilizado en la escuela como elemento correlacionador de diversas asignaturas, es también un hecho confraternizador y motriz.

Su aplicación puede darse en el 1o. y 2o. ciclos del nivel primario y en el nivel preprimario. Para la primaria se sugiere en las siguientes asignaturas:

Estudios Sociales: a fin de inculcarle el mantenimiento de relaciones sociales armónicas.

Estudios de la Naturaleza: para motivar el aprendizaje de las aves y animales ovíparos.

Matemáticas: para ejercitar la suma.

Educación física: para ejercitar carreras de corta distancia.

Artes plásticas: para servir de motivación en la clase de dibujo.

Existen numerosos juegos infantiles populares que se practican en el área central cakchiquel, según una investigación realizada por la autora del presente artículo. Se sugiere la aplicación educativa de otros juegos tales como "Estatuas", "Electrizado", "Policías y ladrones", "Tenta", "Chivo perdido", "Pájaro sin nido", "Ratones a su cueva", "La ranita", "Matatero-terolá", "Andares, Andares", "Los pollos de mi cazuela", "¿Qué vendes María (o José)?", "Colores", "El ratón y el gato", etc. (Cfr. Ofelia Columba Déleon Meléndez. La Tradición Popular No. 58. Centro de Estudios Folklóricos, 1986).

Juegos Infantiles y tradicionales del municipio de Jacaltenango (departamento de Huehuetenango) área Mam.

Juegos que se realizan con Juguetes elaborados por los niños

Tejos

En este juego puede participar diverso número de jugadores. Cada jugador deberá 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" (puede ser un bote o recipiente en el

cual se coloquen las fichas -monedas- u otros objetos que los niños pongan como entrada al juego) . Los jugadores deberán derribar el bote con los tientos y así ganar las monedas. (Ofelia C. Déleon M. 1989: 8)

Sugerencias de aplicación

Este juego puede ser utilizado en la escuela como elemento correlacionador de diversas asignaturas, así como hecho confraternizador y motriz. Generalmente este juego es practicado por niños, pero al aplicarlo en la escuela se sugiere que en él participen niñas, con el objeto de romper los estereotipos que en este sentido existen en nuestra sociedad. Su aplicación puede darse en el nivel pre-primario y en el 1o. y 2o. ciclos del nivel primario en las siguientes asignaturas:

Estudios Sociales: para inculcar relaciones armoniosas, respetando reglas y permitiendo la participación de hombres y mujeres.

Estudio de la Naturaleza: Conocimiento de los suelos.

Matemáticas: ejercicios de suma y resta.

Educación Física: práctica de juegos tradicionales y desarrollo de motricidad.

Ceras

Este juego se practica en el occidente de Guatemala con el nombre de "tipaches o tipachas", durante la época de Semana Santa.

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

Pueden participar varios jugadores. Cada jugador prepara unas ruedas paches, (platillos) de cera negra, le hacen incisiones con las uñas. El juego se inicia cuando el primer jugador lanza al suelo su "tipache", luego lo hace el contrincante, éste 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 tipaches. (Ofelia C. Déleon Meléndez. 1989: 8)

Sugerencias de aplicación

Este juego puede ser utilizado como elemento correlacionador de diversas materias. Es además un hecho confraternizador y motriz.

Al igual que el juego anterior de "tejos", este juego es practicado por niños, pero al aplicarlo en la escuela se sugiere que participen niñas, con el objeto de romper los estereotipos que existen en dicho sentido (es decir que hay unos juegos para niños y otros para niñas).

Puede aplicarse en el 1o. y 2o. ciclos del nivel primario en las siguientes asignaturas:

Estudio de la Naturaleza: con el fin de estudiar las abejas y la utilidad de sus productos para la vida del hombre. Enseñanza del procedimiento para hacer la cera.

Matemáticas: con el propósito de practicar ejercicios de suma y resta, según el niño gane o pierda en el juego.

Educación Física: práctica de juegos tradicionales y desarrollo de motricidad.

Artes Plásticas: para modelar en cera diversas figuras.

Juegos de Correr y Brincar

Palomitas a volar

Es un juego que generalmente practican niñas. Once 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 quede sin pareja debe cantar o hacer otra gracia.

Sugerencias de aplicación

Este juego puede ser utilizado como elemento correlacionador de diversas asignaturas. Es un hecho confraternizador y motriz.

Este juego, como otros populares, es practicado por niñas, pero al aplicarlo en la escuela se sugiere que participen también niños, con el objeto de romper con los estereotipos sexuales que en la sociedad existen.

Puede aplicarse en el nivel preprimario y en 1o. y 2o. ciclos del nivel primario en las siguientes asignaturas:

Estudios Sociales: para inculcar relaciones armoniosas, respetando reglas y permitiendo la participación de hombres y mujeres.

Estudio de la Naturaleza: para motivar el aprendizaje de las aves y animales ovíparos.

Matemáticas: teoría de conjuntos: Conjuntos pares y conjuntos impares.

Educación Física: práctica de juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad.

Artes Plásticas: motivación para clase de dibujo.

Existen otros juegos infantiles populares y tradicionales que se practican en el área Mam, según una investigación realizada por la autora del presente artículo. Se sugiere la aplicación educativa de otros juegos, tales como "Platillo volador", "Cincos o canicas", "Perinola", "cuerda", "Lenes a la cuarta", "Llorona", "Coyote", "Conecta", "Tenta hierro", "Electrizado", "La paloma y el gavilán", "Arranca cebolla", "Mar y tierra", "Naranja dulce", "Pilar", "Toro-toro gil", "Arroz en leche", "Campanita de oro", "Zan zarárin del monte", "El Marinero", "Aparinolis", "El patio de mi casa", "Tribilín", "Marchantillo", etc. (cfr. Ofelia Columba Déleon Meléndez *La Tradición Popular* No. 72. Centro de Estudios Folklóricos 1989.)

Juegos infantiles populares y tradicionales del departamento de Petén, región norte, etnia ladino-mestiza e itza'.

Juegos de Correr

Sucunté

Consiste en que los jugadores corren. El jugador que llega primero a un lugar determinado, gana, y el que llega de último se queda a cuidar a todos. Los jugadores se esconden detrás de las casas y uno de ellos grita: "ya

podés venir", entonces todos llegan, y al que logra atrapar se tiene que quedar y los demás se van. (Ofelia Columba Déleon Meléndez. 1990: 9)

Sugerencias de Aplicación

Este juego puede ser utilizado en la escuela como elemento correlacionador de diversas asignaturas. Es un juego confraternizador y motriz. Su aplicación puede darse en el 1o. y 2o. ciclos del nivel primario en las siguientes asignaturas:

Estudios Sociales: con el objeto de inculcar relaciones armoniosas, respetar las reglas del juego.

Salud y Seguridad: destacar la importancia de el ejercicio físico para la salud.

Educación física: práctica de juegos tradicionales, práctica de carreras y desarrollo de motricidad.

Cantos y Rondas

Emiliano

Se hace una ronda con varios niños. Uno de los jugadores representa a Emiliano, los niños cantan:

Vamos a la vuelta,
del toro, torogil
a ver a Emiliano
comiendo perejil.

Emiliano no está aquí,
está en su vergel
cortando una rosa,
sembrando un clavel,
¿Qué tal está Emiliano?
-ya estoy bien.

Y Emiliano, según le van preguntando se va poniendo enfermo y va contestando según como se va sintiendo. Después Emiliano se "hace el muerto" y sale corriendo a los demás jugadores. (Ofelia C. Déleon Meléndez. 1990: 8)

La anterior ronda es una variante del conocido juego de la "Rana", en otros países se conoce como "Doña Ana".

Sugerencias de aplicación

Este juego puede ser utilizado en la escuela como elemento correlacionador de diversas asignaturas. Es un hecho confraternizador y motriz. Es un juego mixto, en el cual participan niñas y niños.

Puede aplicarse en el nivel preprimario y el 1o. y 2o. ciclos del nivel primario en las siguientes asignaturas:

Idioma Español: para promover el uso del diálogo.

Estudios Sociales: como hecho confraternizador, promueve las relaciones armoniosas.

Estudio de la Naturaleza: enseñanza de flora: flores y hierbas.

Salud y Seguridad: permite señalar a los alumnos la importancia de conservar la salud; la importancia de practicar hábitos higiénicos para evitar enfermedades transmisibles.

Educación musical: esta ronda tiene un canto que puede ser utilizado en esta asignatura como práctica para entonar melodías sencillas.

Educación Física: práctica de juegos tradicionales. Desarrollo de la motricidad.

Artes Plásticas: motivación para la clase de dibujo.

Existe un mayor número de juegos infantiles populares que son practicados en el departamento de Petén. Se sugiere consultar una investigación realizada por la autora de este artículo para conocer los otros juegos, tales como:

"La huerfanita", "A la capotín", "Pico, Pico", "Piedra echada", "Escondidas", "Las reinas", "El encantado", "Tenta", "Electrizado", "La Blanca", "Campanita de oro", etc. (Cfr. Ofelia C. Déleon M. *La Tradición Popular* No. 76-77 1990. Centro de Estudios Folklóricos).

BIBLIOGRAFIA

- Aretz, Isabel. *Manual de Folklore Venezolano*. Monte Avila Editores. (Caracas, 1972).
- Berrios Mayorga, María. *Juegos Nicaragüenses*. (Managua, 1960) Fotocopia.
- Carvalho-Neto, Paulo. *Folklore y Educación*. Editorial Omeba (Buenos Aires, 1969).
- Déleon Meléndez, Ofelia Columba. *Folklore y Educación en Guatemala Tres Ensayos de Aplicación*. Maxi impresos (Guatemala, 1981).
-
- "Los juegos infantiles populares de una comunidad Indígena: San Juan Sacatepéquez, Departamento de Guatemala" *La Tradición Popular* No.58 (Guatemala, 1986).
-
- "Juegos infantiles populares de la Comunidad indígena de Jacaltenango, Huehuetenango. Guatemala". En *La Tradición Popular* No.72 (Guatemala, 1989).
-
- "Aproximación a la cultura popular tradicional de los Municipios de Ciudad Flores, San José y la Aldea Santa Elena del Departamento de Petén, Guatemala", en *La Tradición Popular* No. 76-77 (Guatemala, 1990).

Döls Blackburn,

Eliade, Mircea.

Hetzer, Hildegard.

Hoyos, Nieves de,

Laeng, Mauro.

Lara, Celso

Ley Orgánica de Educación Nacional.

L.M. Lombardi Satriani.

Pérez, Miriam. Lungo, Mario.

Antología Crítica de la Poesía Tradicional Chilena Serie de Folklores del IPGH Colección Documentos, vol. III (México; 1979).

El Chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis. Fondo de Cultura Económica. (México, 1960).

El juego y los juguetes. Editorial Kapelus (Buenos Aires, 1978).

"El folklore en los cuadros de Goya". *Actas del primer congreso internacional de folklorología en Panamá*. (Panamá, 1973).

Esquema de Pedagogía. Editorial Herder (Barcelona, 1977).

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

Decreto Ley No.317. Editorial José de Pineda Ibarra (Guatemala, 1965).

Apropiación y destrucción de la cultura de las clases subalternas. Editorial Nueva Imagen (México, 1978)

"Jugando jugando. El derecho de los niños al juego y el hábitat popular urbano", en *Cuadernos de investigación* No. 28 CSUCA (San José, 1988).

- Pérez de Cantor, Carmen Aída. "Fundamentos psicosociales del juego" en *Folklore y Curriculum* vol. 1 Consejo Nacional de Cultura INIDEF. (Caracas, 1983).
- Sahagún, Fray Bernardino *Historia general de las cosas de Nueva España*. Editorial Porrúa (México, 1979).
- Steel Boggs, Ralph- "La adivinanza". en *Folklore Americano* No. 23 (México)
- Scheffler, Lilian. "Juegos infantiles de una comunidad tlascalteca: perspectiva histórica, en Boletín del *Departamento de investigación de las Tradiciones Populares* No. 48 (México, 1975).
- UNESCO. *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Estudio y Documentos de Educación No. 34 (París, 1980).
- Vivar, Ana Consuelo. *Folklore infantil de Guatemala*. Centro de Estudios Folklóricos (Guatemala, 1977).
- Weisz, Gabriel. *El juego viviente*. Siglo XXI Editores (México, 1986).