



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA.**

---

**UNIDAD IZTAPALAPA  
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA  
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA SOCIAL**

**LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL JUEGO INFANTIL EN EL MARCO DE UNA  
VECINDAD URBANA**

**T E S I S**

**QUE PRESENTA**

**IDALIA SANCHEZ GASPAR**

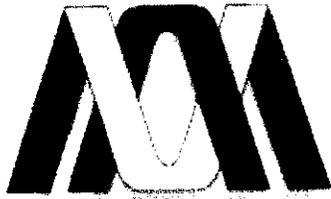
**PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA SOCIAL**

**ASESOR: PROF. JAIME PEÑA SÁNCHEZ**

**LECTORA: ANGELICA BAUTISTA LOPEZ**

**MÉXICO D.F.**

**FEBRERO DE 2004**



**Casa abierta al tiempo**  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA.

UNIDAD IZTAPALAPA

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y  
HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA  
COORDINACIÓN DE PSICOLOGÍA SOCIAL

**LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL JUEGO INFANTIL EN EL  
MARCO DE UNA VECINDAD URBANA.**

PROF. JAIME PEÑA SÁNCHEZ

PROFRA. ANGÉLICA BAUTISTA LÓPEZ

MÉXICO, D.F.

FEBRERO DE 2004.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA.**

---

**UNIDAD IZTAPALAPA  
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA  
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA SOCIAL**

**LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL JUEGO INFANTIL EN EL MARCO DE UNA  
VECINDAD URBANA**

---

**PROF. JAIME PEÑA SÁNCHEZ**

---

**PROFRA. ANGELICA BAUTISTA LOPEZ**

**MÉXICO D.F.**

**FEBRERO DE 2004**

## INDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
DEFINICIÓN METODOLOGICA Y TEMÁTICA.....	7

### CAPITULO I

I.-EL JUEGO COMO CONSTRUCCION SOCIAL .....	14
I.1 Definición de juego.....	17
I.2 Características del juego.....	17
I.3 Clasificación del juego.....	19
I.4 La función del juego en la cultura .....	20
I.5 El tiempo libre y la ubicación de la actividad lúdica.....	21
I.6 Definición y clasificación de la actividad recreativa.....	22
I.7 El ocio, la actividad recreativa y el juego.....	24
I.8La construcción de las emociones en el juego infantil.....	25

### CAPITULO II

II.-EL JUEGO TRADICIONAL INFANTIL EN UNA VECINDAD URBANA.....	29
II.1La socialización infantil y el juego infantil.....	29
II.2 La vecindad como espacio del juego infantil.....	32
II.3 La memoria social como vinculo entre lo tradicional y lo moderno del juego infantil.....	33
II.4 Catálogo de juegos infantiles practicados en la vecindad de estudio.....	35
II.5 Los juegos tradicionales infantiles.....	37
II.6 Como juegan los niños a contar cuentos en una vecindad.....	39
II.7 El juego de los encantados en una vecindad.....	47
II.8 El juego del papá golpeador en una vecindad.....	51
II.9 Los espacios y las reglas de juego del papá golpeador en una la vecindad....	52
II.10 EL uso intencionado de los golpes en la diversión infantil.....	53
II.11 La representación social de la autoridad que castiga.....	55
II.12 El juego de las escondidillas en una vecindad .....	58

### CAPITULO III

III.- EL DEPORTE Y EL FÚTBOL INFANTIL .....	61
III.1 El origen del deporte.....	61
III.2 Del juego popular al deporte del fútbol.....	63
III.3 El proceso de la socialización de la infancia en el marco del deporte: Fútbol.....	63
III.4 El fútbol infantil en una vecindad urbana.....	68
III.5 ¿cómo inicia el juego?.....	69
III.6 ¿Cómo se desarrolla el juego?.....	72

III.7 La función del portero, el arbitro y el jugador en el juego infantil.....	73
III.8 Negociación de goles en el fútbol infantil.....	74
III.9 Situaciones que reestructuran la dinámica del fútbol infantil .....	77
III.10 El uso de la violencia en el fútbol infantil.....	78
III.11 De la violencia real a la simbólica en y la diferencia de genero en el fútbol infantil.....	82
III.12 Un juego parecido al fútbol inspirado en una película “Jarry potter” .....	84

## **CAPITULO IV**

IV.-EL JUEGO INFANTIL EN EL MARCO DE LA MODERNIDAD.....	88
IV.1Sincretismo lúdico: El juego infantil entre lo tradicional y lo moderno.....	89
IV.2El juguete como objeto cultural .....	91
IV.3Del juguete tradicional al juguete tecnológico en el juego infantil.....	91
IV.4La relación del niño con el juguete tecnológico en una vecindad.....	93
IV.5El niño solitario y el juguete en una vecindad.....	94
IV.6La función social del juguete en el juego de los niños de una vecindad.....	95
IV.7La convención infantil de estrenar juguetes en una vecindad.....	97
IV.8Las relaciones de genero a través del juguete en una vecindad.....	99
IV.9El juego y la relación adulto– niño.....	101
IV.10El juego infantil y juguete colectivizado.....	103
IV.11El Juego infantil con juguetes bélicos.....	104
Conclusiones.....	108
Referencias bibliográficas .....	111

## INTRODUCCIÓN

La psicología social tiene como principal tarea entender el papel que juegan los valores, creencias, juicios, opiniones, sentimientos, en las relaciones sociales. El psicólogo social por lo tanto debe ser sensible para captar los significados en la convivencia social que resultan triviales para cualquier persona.

Este trabajo es abordado desde una perspectiva psicosocial donde el juego es concebido como una construcción social donde transitan acuerdos y significaciones complejas en la vida cotidiana de la infancia. La construcción social es una alternativa teórica que permite abrir un espectro de posibilidades bajo la cual se puede interpretar lo humano.

El mundo infantil dentro de la psicología social tiene gran importancia pues no sólo es una edad temprana en la experiencia de ser humano, sino un tránsito de conocimiento y reconocimiento de lo que lo rodea. En ese tránsito el infante se adhiere al tejido social, el juego es su testigo preferido.

Acercarme y entender, en alguna medida las motivaciones que llevan a la infancia a jugar ha sido enriquecedor, comprometedor y sobre todo sensibilizador. La inquietud por saber a que juegan los niños de hoy, surge en primera instancia al reflexionar sobre la dinámica familiar actual, donde las relaciones y roles de los integrantes se están modificando; influyendo directamente en la crianza de los hijos y con ello las formas y maneras de educarlos. El juego forma parte indispensable de la socialización del niño, en ese sentido nos abre posibilidades para entender el lugar que tiene la práctica lúdica infantil en la dinámica familiar y principalmente entre las ya deterioradas comunidades infantiles.

El objetivo principal que se aborda a lo largo de este trabajo es entender como se resignifica el juego infantil en una vecindad urbana en tiempos modernos; entendida, como una práctica de interacción y de integración social que presumiblemente se encuentra en un proceso sincrético entre prácticas lúdicas tradicionales y prácticas lúdicas “tecnologizadas.”

El juego infantil enmarcado en la tradición y en la modernidad -en una vecindad- nos lleva a entender procesos interesantes de sincretismo lúdico que se reflejan en la organización de su tiempo libre; los diversas modalidades de juegos que aparecen: *juegos tradicionales*, deportes: *fútbol* principalmente y *los juegos influidos por la tecnología*; las relaciones sociales que establece la infancia con los demás en referencia al juego como un universo simbólico “posible” que dan sentido de realidad a su mundo inmediato.

Asomarse a la vecindad para estudiar los juegos infantiles es una oportunidad para aprender algo más sobre el “sujeto que juega” y poner en valor la riqueza de esos “saberes prácticos”, saberes que se despliegan y alcanzan su verdadera importancia en la escala de lo próximo y cotidiano.

Los patios representan, por tradición, los lugares del encuentro y la con/fusión, del esparcimiento y la distracción, de la catarsis y la trasgresión. Además es el pretexto más apropiado para encontrar a los niños jugando.

Explorar el juego en el patio de vecindad nos refiere relaciones identitarias e históricas que revelan en alguna medida formas de vida comunitaria, donde las familias que conviven -de una u otra forma- comparten relaciones y significados, especialmente a través del la manifestación lúdica entre sus hijos.

*El primer capítulo* nos permite preparar el terreno para desarrollar conceptualmente lo que es el juego desde una perspectiva cultural, resaltando los elementos característicos de esta práctica: El espacio, las reglas, la emoción, la semirrealidad (representación). Además se ubica la practica lúdica en el tiempo libre como una actividad recreativa enmarcada en el ocio. La emoción se presenta como una de las claves para entender el ocio en el juego infantil dentro del proceso civilizatorio que enfrentan nuestras sociedades especialmente occidentales.

*En el segundo capítulo*, se contextualiza el juego en la vecindad urbana, explorando a través de la memoria social *el juego tradicional* que aun aparece en este lugar; no interesa mostrar de donde provienen los juegos o de rescatarlos, sino lo que importa es destacar cómo se resignifica la memoria lúdica en el proceso mismo de *la sociabilidad y las emotividad* que se generan en dichos juegos infantiles.

Se muestran los juegos tradicionales mas representativos que práctica la infancia en la vecindad: *Jugar a contar cuentos*; sus formas de transmisión tanto oral, escrita y auditiva mostrando así, los procesos modernizadores que influyen en la transmisión de historias y como se va perdiendo gradualmente la práctica oral de contar cuentos. Los medios orales son substituidos por medios literarios (libros de cuentos) y por ultimo la radio como medio para escuchar relatos. Así mismo, se ahonda en las particularidades de los demás juegos: *los encantados, el papá golpeador y las escondidillas*; tomando en cuenta el uso de los espacios, la construcción de las reglas, la dimensión emotiva y las proyecciones y/ o representaciones simbólicas para con su mundo cotidiano.

*En el tercer capítulo*, corresponde al deporte de el fútbol, como la práctica lúdica más frecuente en la vecindad. Se inicia descifrando el origen deporte en la sociedad moderna y se puntualiza el transito del juego tradicional al juego deportizado, aludiendo a la necesidad de una sociedad cada vez más reglamentada, de garantizar a los seres humanos una cantidad suficiente de excitación agradable sin el riesgo de desordenes socialmente intolerables y sin causarse daño unos a otros. El deporte se presenta como la salida más viable. Se ubica al fútbol infantil en el proceso de socialización aludiendo principalmente a la constricción de las reglas y el uso del lenguaje.

Posteriormente, se describe como juega al fútbol la infancia en una *vecindad urbana*. La negociaciones sobre las reglas de su juego; la construcción de versiones sobre como jugar al fútbol; la importancia de los goles; la forma en que se meten se aceptan o se refuta su validez, aunado a las situaciones que reestructuran la dinámica el juego.

La intensidad del contacto físico traducido en la trasgresión de reglas y la alternativa de usar la violencia racional, real o simbólica, es decir, en este tipo de juegos de corte competitivo la emoción que motiva a jugar al fútbol propicia sentimientos de ira, agresión que desencadena fácilmente el uso de la violencia. Al final se incluye un apartado sobre genero y violencia en el fútbol infantil.

*El cuarto capítulo*, se aborda el juego infantil enmarcado en la modernidad. Se inicia ubicando a la actividad lúdica como una de las prácticas sociales que ha

sufrido cambios a lo largo de lo últimos tiempos. Se muestra como la acelerada revolución tecnológica y la vida en las ciudades (hacinamiento, migración, inseguridad social, nulos espacios para la convivencia infantil) han influido de alguna manera en que cada vez más niños se entretengan con juguetes electrónicos; situación que modifica el lugar de juego, el número de jugadores, y la paulatina desaparición de los juegos tradicionales.

Se describe ampliamente, la importancia del juguete en la vida lúdica del niño; los temas que más le apasionan en el juego y como se da, al menos de manera inicial, la transformación en las relaciones que establece la infancia con los demás incluyendo a sus amigos y sus padres.

A través del uso de juguetes en la vecindad se muestra que no existen juguetes individuales o colectivos, en estricto sentido de la palabra, sino que lo individual o colectivo se le imprime cuando un solo niño o un grupo de niños lo juega.

## **DEFINICION METODOLOGICA Y TEMÁTICA**

### **Objetivo general**

⇒ Conocer como se resignifica del juego infantil en la actualidad en el marco de una vecindad urbana.

### **Objetivos generales**

- ⇒ Conocer los juegos tradicionales que más se juegan en la *vecindad*.
- ⇒ Conocer la presencia de juegos formalizados ( deportes) y juegos editados (tecnologizados).
- ⇒ Conocer cómo se construyen las reglas, roles, valores, creencias, formas y mecanismos de integración grupal en el juego comunitario infantil.

### **Planteamiento del tema:**

Mostrar como se construye el juego infantil en una vecindad urbana, como una práctica de interacción y de integración social que presumiblemente esta en proceso sincrético entre practicas lúdicas tradicionales y practicas lúdicas “tecnologizadas”.

Considero que para estudiar el fenómeno del juego infantil el enfoque metodológico cualitativo fue el mas apropiado, para acercarse a un estudio descriptivo-interpretativo de los significados. El análisis etnográfico, en particular me permitió desmontar los sentidos que los sujetos asignan a sus acciones. “Lo que en realidad encara el etnógrafo es una multiplicidad de estructuras conceptuales complejas, muchas de las cuales están superpuestas o enlazadas entre si, estructuras que son al mismo tiempo extrañas, irregulares, no explicitas, y las cuales el etnógrafo debe ingeniarse de alguna manera, para captarlas primera y para explicarlas después” (Geetz, 1995, p.24).

## **Técnica de recogida de datos**

### **La observación.**

La observación es un técnica para aprehender las situaciones que nos interesan o bien que nos son establecidas por nuestro alrededor, cualquier individuo la utiliza para percibir, describir, valorar alguna evento de la vida cotidiana. En una investigación etnográfica esta técnica adquiere objetivos específicos; eso es precisamente lo que la hace diferente de cualquier sistema de observación.

“La observación es un proceso de recogida de datos que nos proporciona una representación de la realidad, de los fenómenos en estudio. Como tal procedimiento tiene un carácter selectivo, está guiado por lo que percibimos de acuerdo con cierta cuestión que nos preocupa” (Rodríguez, 1996, p.151).

En ese sentido, la observación resulto ser una técnica apropiada para el estudio del juego infantil, ya que los datos requeridos no estuvieron condicionados a la información que dieran los niños sobre el juego -sino- mas bien lo que se persiguió fue recoger información sobre la practica lúdica, tal y como esta se produce en la vecindad.

### **Observación – Participante.**

La observación participante, es la ventana conceptual para llegar a la interpretación de la realidad, tal como dice Geertz, lo etnográfico no es solo observación sino, interpretación observar lo corriente en lugares en que esto asume formas no habituales mostrando, no la arbitrariedad de la conducta humana sino la medida en que su significación varia según el esquema de vida que lo informa.

En ese sentido, fue que se inicio el trabajo de campo, priorizar un contexto especifico. Hacer acto de presencia en los juegos infantiles para tener una observación directa, activa y empática. El primer paso fue integrarme gradualmente en las actividades de juego de los niños y volverme -de cierta manera- un miembro activo y reconocido por ellos.

“Podemos considerar a la observación participante como un método interactivo de recogida de información que requiere una implicación del observador en los acontecimientos o fenómenos que ésta observando. La implicación supone participar en la vida social y compartir las actividades fundamentales que realizan las personas que forman parte de una comunidad o de una institución”. (Rodríguez, 1996,p.165).

Para tener contacto con los datos, fue necesario días de observación sin un registro riguroso, esto situación me permitió entrar en contacto con los niños y establecer la confianza necesaria para pasar de un espectador a un observador participante es decir, ser parte -Aunque no siempre- de la dinámica del juego.

Además de la observación participante se realizaron entrevistas no estructuradas que permitieron obtener información valiosa para la investigación. Estas fueron realizadas de manera fortuita y cuando la situación lo permitía.

### **Herramienta de apoyo a la investigación:**

Como herramientas de trabajo de campo se utilizaron grabaciones en cinta y fotografías de las narraciones orales y gráficas. Se registraron las emisiones de voz que éstos emitían al jugar. La cámara fotográfica rescato tipos de juego, movimientos, desplazamientos, ejercicios, en el espacio donde se juega. El registro de lo observado se realizo a través de diarios de campo. Éste me permitió reconstruir lo observado, reflexiones, comentarios, ideas, frases, etc.

### **Procedimiento en el campo.**

Regularmente, la tarde es el momento perfecto para buscar el juego en el patio además, debe tomarse en cuenta que no existe un calendario específico de juego, una de las características de esta práctica es precisamente que se presenta de manera espontánea. Esto ha permitido reconocer el terreno de observación y privilegiar de todo ese mundo empírico los que me permita reconstruir las prácticas de juego comunitario de los niños.

Para tener acceso a este tipo de datos fue necesario tomar contacto con los niños desde el 25 diciembre del año al 11 de marzo del presente año. De este tiempo se seleccionaron intencionalmente 12 días de observación y registro de los datos

obtenidos donde se organizaban juegos entre los niños. La riqueza y variedad de los juegos que se presentaron en los 12 días permitió registrarlos como parte importante de la recogida de información. Cada día registrado contiene más de un juego o actividad lúdica en la vecindad.

Antes de llegar al campo de estudio, se pensaba sacar fotos y grabaciones a todos los juegos, sin embargo en el momento de estar en el campo me di cuenta que no siempre es conveniente hacerlo, pues ello implica muchas veces romper la dinámica del juego, o predisponer a los niños a alguna reacción que no favorezca el trabajo de campo ( se cohíban, o se apenaban). Con respecto a los días de trabajo de campo se considera más o menos dos meses de estar constantemente en el campo y gracias a ello obtener los datos que me llevarán a dar cuenta de mi objeto de estudio.

Las observaciones se realizaron en momentos en que se jugaba, específicamente situaciones de juego sustanciosas para el registro de la información. ( Pág.10) parte de las vacaciones de fin de año resultaron ser de gran importancia por la disposición a jugar de los niños, dado que su tiempo libre se hace más grande a razón de que no asisten a clases. Cuando entran a clases la dinámica de los juegos cambia, la disponibilidad y el tiempo de ocio en la vida cotidiana del niño se encuentra sujeta a otro tipo de obligaciones y diversiones.

No saber cuando van a jugar los niños hace difícil llevar un calendario estricto de las observaciones de campo. Sin embargo los días que no se registraban juegos en la vecindad, también me proporciona datos que será interesante interpretar en otra dimensión de la misma investigación.

Los periodos y horarios de observación fueron los siguientes:

Periodo: 25 de dic de 2002 a 11 Marzo de 2003

**Calendario del diario de campo:**

FECHA	HORA	JUEGO	COMENTARIOS	FOTOS
25 de dic. 2002	6:45 a 7:30 P.M.	Contar cuentos	si	no
	6:45 a 8:15 P.M.	Partido fútbol	si	no
	8:15 a 9 :05 P.M	Los encantados	no	no
26 de dic.2002	10:00 a 10:30 A.M	Platica sobre juguetes	si	No (entrevista no estructurada)
28 de dic. 2002	7:00 a 7:45 P.M.	Las escondidillas	si	no
	7:45 a 8:30P.M.	Reunión de niños para planear a que jugar .	si	no
30 de dic 2002	dic 7:55 a 10:00 P.M	Juego de Jarry potter ( kurich)	si	no
31 de dic 2002	5:00 a 5:30 P.M.	“El papá pegalón”	no	si
3 de enero 2003	3:00 a 4:00 P.M.	Platica sobre el juego “papá golpeador”	si	No (entrevista no estructurada)
4 de enero 2003	6:15 a 7:00 P.M.	juego editado o tegnologizado (armar castillo)	si	si

6 de enero 2003	8:30 a 9:45 P.M	día de reyes	si	si
3 Marzo 2003		Escondidillas	No	Si
11 Marzo 2003		Muñecos	No	Si

### **El caso de estudio:**

El caso de estudio incluye a los niños de la vecindad, cuya edad oscila entre 5 a 11 años de edad. Se contemplo otro grupo de edad de niño-adolescentes que va de los 12 hasta los 15. La división por grupos de edad responde a que las relaciones sociales del juego se vuelven peculiares al ser factible que la población infantil ( 4 a 11 años) pueda interaccionar de una u otra forma en los juegos de los adolescentes ( 12-15 años ) o viceversa.

### **Los niños de la vecindad de estudio:**

NOMBRE	EDAD	TIEMPO DE VIVIR AHI	TURNO EN LA ESCUELA
DIANA	5 años	1	NO ASISTE
JAVIER	6 años	6	MATUTINO
ALEJANDRO	9 años	7	VESPERTINO
MIZAEEL	9 años	2	VESPERTINO
Itzel	10 años	10	MATUTINO
ERIKA	10 años	2	VESPERTINO
ULISES	10 años	10	MATUTINO
OMAR	11 años	7	VASPERTINO
MIRIAM	14 años	7	MATUTINO

El lugar donde fue realizado el trabajo de campo del presente estudio, fue en la colonia Dr. Jorge Jiménez Cantu, en Tlalnepantla Edo. de México. De acuerdo con las necesidades del estudio el espacio que se considero para la recogida de datos fue

una vecindad, donde viven niños con una forma peculiar de juego y de relaciones lúdicas.

### **Contexto cultural de la colonia Jorge Jiménez Cantu Tlalnepantla.**

#### *Características del medio urbano.*

*Tipo de zona:* Urbana. Cercana al el D.F. En zonas vecinas se desarrolla la industria. *Circulación:* Calles transitadas. *El transporte* utilizado es publico (varias rutas y tres bases de taxis) y particular. *Lugares de encuentro:* El deportivo, espacio para diversas actividades deportivas, la iglesias católicas y protestantes, mercados y tianguis. *Tipos de casa:* viviendas de losa, en su mayoría constante suministro de agua.

#### *Características de la vecindad:*

Este espacio se caracteriza por tener varias viviendas que comparten el mismo patio. La disposición de las habitaciones, los pasillos, el patio, sanitarios, lavaderos tendedores, puerta de salida a la calle etc. hace necesaria la convivencia – de una u otra forma- entre las familias que ahí viven. Esta compuesta por ocho cuartos de renta y dos viviendas particulares. En total viven seis familias, en su la mayoría son pequeñas. (de uno a dos hijos, salvo alguna excepción)

#### *Actividades económicas de los padres:*

Los padres son empleados de diferentes rangos y la madres permanecen en el hogar y en sus ratos libres ejercen el comercio. Algunas si trabajan fuera de la casa.

#### *Actividades de los niños:*

*Entre semana:* Asisten a la escuela en la mañana o tarde. *Por las tardes:* hacen tarea, juegan y a veces ayudan en las labores domesticas . *Fin de semana:* visitas familiares, a Chapultepec o alguno otro centro de diversión de D.F. o se quedan en casa a jugar. *En vacaciones:* Visitas a parientes de donde son originarios sus familiares.

*“ todo juego significa algo. Si designáramos el principio activo que compone la esencia de el juego <espíritu>, habremos dicho demasiado, pero si le llamamos <instinto> demasiado poco. Piénsese lo que quiera, el caso es que por el hecho del albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia , la presencia de un elemento inmaterial”( Huizinga, 2000:12 )*

## **CAPITULO I**

### **I.-EI JUEGO COMO CONSTRUCCION SOCIAL**

Una de las tareas más complejas al hablar de *el juego* es precisamente tratar de definir desde donde estamos mirándolo. El juego es una palabra multifuncional; cuando su función es literal, se refiere a las cosas que no son serias, a la falta de compromiso y a las cosas en general que son poco claras en ciertas relaciones humanas ya convenidas. Cuando lo llevamos al terreno práctico; creativo, esta noción cambia y expresa una de los fenómenos humanos más significativos para los individuos y para la cultura. Una de las cosas que suceden muy frecuentemente es pensar que “jugar” es una práctica que permite evadir la realidad más concreta y no una actividad que le compromete más a ser participe de una sociedad. El juego no puede ser una <no realidad> a menos que nazca en un vacío social; es decir, donde no se construya algún tipo de convivencia entre humanos. En ese sentido, el juego es netamente una práctica creativa que alcanza su significado en el momento que permite a los individuos, disfrutar y divertirse en la vida social, que ya conocen, que ignoran o que imaginan, construyendo así, una versión que permite aprehender de *forma emotiva* la cultura.

Para comprender las realidades psicosociológicas debemos empezar por interpretar la experiencia en el mundo social, no en términos de reacciones de la vida interior, sino atendiendo las relaciones sociales que se construyen en la pluralidad de discursos valorativos; tener en cuenta el espacio y tiempo en que se

generan, como un elemento contextual necesario para entender los detalles de la vida social y con ello el significado más genuino de los comportamientos.

El construccionismo social es una perspectiva teórica donde los seres humanos a través de las relaciones sociales construyen el conocimiento de la vida cotidiana, donde el lenguaje es un instrumento que permite la negociación y convenciones de la cultura. La realidad se introduce en las prácticas humanas por medio de las categorías y las descripciones que forman parte de esas prácticas. Se construye de una u otra manera a medida que las personas hablan, escriben y discuten sobre él.

Pone el acento en la base contextual del significado y su continua negociación a lo largo del tiempo.

Discutir, problematizar y no dar soluciones únicas y para siempre, es la marca distintiva del construccionismo. En ese sentido, el construccionismo se asume como una propuesta de corte moral para la psicología social, donde se pone en la mesa de discusión un proyecto de vida más viable para la convivencia de las comunidades humanas.

“La acción moral es posible cuando los individuos están inmersos en la vida comunitaria y desarrollan narrativas autoidentificadoras que le hacen ser inteligibles para otros y para si mismos. El individuo puede ser considerado responsable moralmente en razón de las narrativas autoidentificadoras u a causa de su arraigamiento en la vida cultural”(Gergen, 1992, p. 136)

Desde una postura construccionista es posible pensar a la psicología social moralmente dinámica que tiene como base la convivencia humana. En ese sentido, para hablar de los discursos y acciones morales se deben tomar en cuenta los “estándares” culturales, en cuanto a como se aplica el principio moral, en que contextos opera y bajo que argumentos se aprueba o desaprueba.

“El construccionismo invita a una orientación más pragmática o con centro en la práctica para conciliar los modos de vida enfrentados. El relativismo construccionista sustituye esta pretensión de absolutismo por una búsqueda colaborativa del significado, disquisiciones sobre los bienes trascendentales con consideraciones comunitarias de alcance”(Ibidem:143)

A decir de Gergen el enfoque psicológico proyecta un individuo ideal, que le es inherente valores individuales, éticos etc, lo cual no permite esclarecer las acciones morales de los individuos, mas bien actúan como prejuicios que intervienen en los juicios imparciales necesarios para la acción efectiva tanto en la ciencia como en la vida cotidiana.

La construcción social, es un acto público inseparable de las relaciones en la que se participa. El juego es una práctica creativa que alcanza su significado en el momento en que permite a los niños re-crearse en la vida social.

EL juego es una actividad social donde transitan acuerdos, desacuerdos, complejas negociaciones, relaciones de amistad, compañerismo, rivalidad, envidia, competencia etc, Además es el espacio donde los niños aprenden a apreciar la dimensión emotiva de la cultura; la diversión, a través del el vértigo, la alegría, la ira, el dolor etc. Los modos y maneras de jugar, como veremos posteriormente, responden a la convención grupal de quienes juegan; anclada en algún punto de la memoria social, al contexto histórico en que se juega y a los factores simbólicos y materiales del momento.

El juego como construcción social, nos permitió indagar el clima moral en que conviven las comunidades infantiles, no para diagnosticar o explicar sus comportamientos y aficiones, sino para entender como se posicionan en la vida social, es decir, que postura adoptan a través del juego sobre su mundo, lo que les gusta, como les gusta, lo que no les gusta; como el ánimo de juego en la vida infantil permite construir un clima amable para transmitir reglas, y modos de hacer y pensar las cosas en su contexto cultural; el niño toma decisiones dentro del juego que le llenan de valor en tanto que juega con otros; pero sobre todo le capacita para ser participe del porvenir...

En este capítulo, se hacen explícitos los conceptos teóricos con los cuales inicia este trabajo. Comenzando por el concepto juego, refiriendo principalmente a Huizinga quien a aborda el juego como un fenómeno social integrador de la cultura. Así mismo, se ubica el juego en la estructura del tiempo libre, para terminar con el juego infantil en el marco de las emociones y en general en la actividad recreativa.

## **I.1 Definición de juego.**

Para Huizinga, la cultura humana brota del juego –como juego- y en el se desarrolla, y más aun en su afirmación de que la realidad <juego> abarca tanto el mundo animal como el humano, por lo que la presencia del juego no se haya vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna concepción del mundo, y por lo tanto niños como adultos juegan. Este trabajo se limitará solo al mundo de los niños: a los juegos infantiles.

En ese sentido, el juego es definido por Huizinga (2000:45) como:

“Una actividad u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo “ que en la vida corriente”

Otra definición mas extensa, pero igualmente sugerente:

“Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “ como si” y sentido como situada fuera de la vida corriente , pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador , sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Ibidem: 27)

## **I.2 Características del juego.**

La definición de juego que plantea Huizinga, me pareció el concepto mas adecuado para caracterizar el juego de por lo menos cuatro elementos básicos: *Límite espacio-temporal, Reglas, dimensión emotiva, (tensión, alegría), suspensión temporal del mundo cotidiano.*

*La limitación temporal-espacial.* se refiere al *marco* contextual y a la *situación* específica que alberga la presencia del juego. Aun que el juego se de en un marco y una situación específica, no significa que sea efímera, y no tenga consecuencias para la cultura. Esta supuesta característica “efímera” del juego, se compensa

cuando esta cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural es decir “ Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo.”( ibidem:23).

*Las reglas.* Todo juego implica reglas propias, las cuales determinan la “objetividad” provisional que se establece en determinado juego. Si se trastoca a desbordan las reglas del juego, éste se termina antes de tiempo o bien se reestructura, es decir es posible formar un nuevo equipo con nuevas reglas. “precisamente el proscrito, el revolucionario, el miembro de sociedad secreta, el hereje, suelen ser extraordinariamente activos para la formación de grupos y lo hacen, casi siempre, con un alto grado de elemento lúdico” (ibidem:26). Existe cierto contenido moral en la construcción de reglas es decir, se pone a prueba las habilidades de el jugador, fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, hasta su capacidad de negociar las reglas de tal manera que, en medio de su ansia por ganar el juego, tiene que mantenerse al margen de lo acordado y de los límites permitidos en las relaciones lúdicas.

En este sentido, es importante notar que la normatividad que se construye en el espacio lúdico es arbitraria, en cuanto que las reglas, mantienen la armonía y la emoción en el juego mientras no trastoken la integración grupal. Las Reglas deben ser libremente aceptadas por los jugadores, ya que éstos son los que las crean, reproducen o eliminan a razón de contener la tensión y orden en el espacio de juego.

*Dimensión emotiva.* La actividad lúdica se colorea de diversión emanando alegría, tensión que se construye en el juego y es el motor que permite a los que juegan renovar el ansia por revivir emociones gratificantes, que se construyen y adquieren valor, a partir de interactuar con los otros.

*La suspensión temporal del mundo cotidiano.* “ser de otro modo en la vida corriente”. Lo antes mencionado no quiere decir -en ningún modo- que el juego en si mismo funcione como una válvula de escape evasión de la realidad, ni un mecanismo para librarse de tensiones y buscar alegría u emoción agradable. La

infancia aprovecha el espacio lúdico para reproducir, roles, representar fantasías, en suma para hacer cognoscible a partir del dicho drama el mundo que los rodea y que los socializa.

### **I.3 Clasificación del juego.**

Rollers Caillois (1994) propone una manera de clasificar el juego en cuatro tipos según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, de azar, de simulacro o de vértigo. Las llama respectivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Los cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos .

*Agon*. Todo un grupo de juegos aparece como competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten, en condiciones ideales, con posibilidad de dar valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor. Por tanto, siempre se trata de una rivalidad en torno de una sola cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etc). Caillois al igual que Huizinga, toma en cuenta la competición como una forma de juego, que da soporte a muchos juegos modernos.

*Alea*. Es el nombre del juego de dados en latín. Designa, en oposición al *agon*, todos los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría éste tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino.

*Mimicry*. Todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión, cuando menos de un universo cerrado, convencional y en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia.

*Ilinx*. Este juego reúne a los juegos que se basan en buscar el vértigo, y consiste en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad .

Esta clasificación me permitió reconocer la dimensión emotiva de los juegos que se presentaron en la vecindad.

#### **I.4 La función del juego en la cultura.**

La principal función del juego es crear cultura, es decir que en la convivencia y relación de los individuos, las prácticas de supervivencia, competición, actividades sacras, forman parte medular de la tradición y costumbres que perpetúan, ciertas formas de diversión y emoción que se usa para representarse el mundo social. “La cultura no es una entidad, algo a lo que pueda atribuírsele de manera causal acontecimientos sociales, modos de conducta, instituciones, procesos sociales; la cultura es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible es decir densa”(Geertz,Op.cit:22)

En ese sentido, es importante notar que el juego debe ser entendido como una actividad indispensable para la socialización y reconocimiento común entre los individuos, que establecen algún tipo de convivencia.

La propuesta de Huizinga es que las prácticas culturales se construyen en el juego y allí se transforman.

“No se trata, para mi, del lugar que al juego corresponda , entre las demás manifestaciones de cultura, sino en que grado la cultura misma ofrece un carácter de juego” (Op.cit:8)

A decir del autor el *espectáculo sagrado* y la *fiesta agonal* son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego.

a) *La fiesta agonal o de competición* es una actividad recreativa que contiene todos los elementos característicos del juego, donde se presentan elementos antagónicos que suelen jugar algo y por algo, existe una apuesta , ésta puede ser de tipo simbólico o de valor material , pero también de valor exclusivamente ideal.

b) En *el espectáculo sagrado* se puede encontrar elementos lúdicos en los juegos sagrados de las sociedades arcaicas, tales como el orden en la secuencia de acciones, cierta tensión, movimiento, solemnidad, entusiasmo:

“ El disfrazado juega a ser otro, “es” otro ser. El espanto de los niños , la alegría desenfadada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz” (Ibid: 27)

En ese sentido, el autor propone abordar el juego como un fenómeno cultural que abarca un conjunto de prácticas colectivas que van desde el juego animal, infantil, primitivo hasta las manifestaciones culturales mas altas: la música, el baile, la danza, la conquista amorosa, fiestas religiosas, luchas, formas lúdicas de la poesía, el arte, filosofía, la guerra, el derecho, el saber, los cuales en sus formas y sentidos entrañan una noción de juego.

### **I.5 El tiempo libre y la ubicación de la actividad lúdica.**

Munné (1986:105) el tiempo libre puede definirse como:

“El tiempo libre consiste en un modo de darse el tiempo social, personalmente sentido como libre y por el que el hombre se autocondiciona para compensarse, y en último termino afirmarse individual y socialmente”

En este sentido, el tiempo libre es una actividad cotidiana, que en primera instancia no esta sujeta ni a espacios, ni temporalidades específicas. Aunque éste se autocondiciona por el propio hombre, no depende totalmente de la libertad subjetiva ni objetiva del sujeto, sino más bien de las satisfacciones que le generan la vida social y su afirmación individual al darse de manera libre el tiempo justo para su compensación de otras actividades de la vida cotidiana .

Elías y Dunning (1992) proponen una clasificación interesante de las actividades de tiempo libre (*Espectro del tiempo libre*), dicha clasificación nos permite aclarar la tendencia a considerar iguales las actividades de tiempo libre y las recreativas: Unas actividades de tiempo libre tienen la naturaleza del trabajo, si bien de un tipo de trabajo distinto del trabajo ocupacional ( es remunerado y necesario para subsistir); otras actividades de tiempo libre, no todas en absoluto, son voluntarias; no todas son placenteras y algunas de ellas están altamente rutinizadas.

## *Espectro del tiempo libre*

### 1. Rutinas del tiempo libre.

- a) Satisfacción rutinaria de las necesidades biológicas y cuidado del propio cuerpo
- b) Rutinas de la casa y la familia.

### 2. Actividades intermedias de tiempo libre tendientes principalmente a satisfacer necesidades recurrentes de orientación y/o autorrealización y expansión .

- a) trabajo voluntario privado( no ocupacional) realizado principalmente para otros.
- b) Trabajo privado( no ocupacional ) realizado principalmente para uno mismo, de naturaleza relativamente seria y a menudo impersonal.
- c) Trabajo privado ( no ocupacional ) realizado principalmente para uno mismo, de naturaleza más ligera que plantea menos exigencias .
- d) Actividades religiosas.
- e) Actividades de orientación de naturaleza más voluntaria, menos controlada socialmente y a menudo casuales.

### 3. Actividades recreativas :

- a) Actividades pura o principalmente sociales.
  - a.1 Actividades miméticas o de juego.
  - a.2 Actividades recreativas varias menos especializadas en su mayoría de agradable índole des-rutinizadora y con frecuencia multifuncionales .

De la clasificación antes mencionada, es importante considerar de manera puntual, el apartado tres correspondiente a las actividades recreativas de tipo mimético, lo cual nos permite ubicar las actividades lúdicas dentro del tiempo libre.

## **I.6 Definición y clasificación de la actividad recreativa.**

La principal propuesta que hace Elías y Durinnng consiste en comprender el ocio como actividad recreativa en el proceso de civilización teniendo como base, principalmente la desrutinización de las manifestaciones emotivas.

La definen como sigue:

“Las actividades recreativas son una clase de actividades en las cuales, más que en ningún otra, la contención rutinaria de las emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con el beneplácito social. Las actividades recreativas proporcionan-dentro de ciertos límites-opportunidad para que la gente viva las experiencias emocionales que están excluidas de su vida debido al alto grado de rutinización” ( Ibdem: 126 )

Como podemos ver la principal función de dichas actividades responde a la *des-rutinización* de las manifestaciones de la emoción, en determinado espacio recreativo

La tercer categoría que corresponde a las actividades recreativas *en el espectro del tiempo libre*, propone una clasificación como la siguiente:

Actividades recreativas:

*a)Actividades pura o principalmente sociales:*

- i)Asistir como invitado a bodas, entierros, banquetes etc.
- ii) participar en reuniones , fiestas familiares o vecinales

*b) Actividades miméticas o de juego*

*c) Actividades recreativas varias menos especializadas, en su mayoría de agradable índole des-rutinizadora y con frecuencia multifuncionales, como por ejemplo viajar en vacaciones, comer fuera de casa etc.*

De la clasificación antes mencionada, es importante considerar de manera puntual, el inciso b correspondiente a actividades *miméticas o de juego*, ya que nos permite ubicar las practicas de juego dentro de las actividades recreativas.

Es claro entonces que no todo el tiempo libre que resulta de actividades no laborales se destina a actividades recreativas, que en la propuesta de el autor están enmarcadas en el ocio. “Como puede verse la distinción es obvia: todas las

actividades recreativas son actividades de tiempo libre pero no todas las actividades de tiempo libre son recreativas” ( Ibidem: 122).

## **I.7 El ocio, la actividad recreativa y el juego.**

A falta de una definición exhaustiva del ocio Sue (1982:7) enumera algunos de los aspectos del concepto ocio:

“Así, las distracciones son aquellas actividades elegidas libremente, según los gustos y las aspiraciones de cada quien. Incluso si predominan ciertas actividades ( los deportes, los viajes la TV), el ocio ofrece una gama de ellas prácticamente ilimitada , debido a que dependen de lo que se proponga cada individuo”

Resulta complicado, por tanto, dimensionar dicho termino pues al parecer el autor la refiere como una actitud psicológica del individuo, y en ese sentido cualquier actividad puede vivirse como una diversión, ya que todo depende del estado de ánimo con que se practique esa actividad. Si tomamos en cuenta esta perspectiva hasta el trabajo podría ser una diversión.

La propuesta de Elías y Durning es que el ocio es un concepto que engloba las actividades recreativas, en ese sentido, de lo que se trata es pues de entender al ocio como una actividad desrutinizadora de lo que habitualmente ocupa nuestro tiempo libre.

Los elementos del ocio son tres: *sociabilidad, motilidad, e imaginación*. Para ilustrar las funciones de estos elementos del ocio, será suficiente mostrar dos de las esferas primarias de las actividades recreativas en sociedades actuales: esfera de la *sociabilidad* y esfera *mimética*.

1. La *sociabilidad* como elemento básico del ocio desempeña un papel en la mayoría de las actividades recreativas, que permiten la estimulación agradable que se experimenta al estar en compañía de otros sin compromiso alguno, sin ninguna obligación para con ellos salvo las que uno esta dispuesto a aceptar.

2. El término mimético se refiere a los acontecimientos y actividades que comparten características estructurales; suscitan emociones estrechamente relacionadas

aunque un poco distintas, con las que los individuos experimentan en el curso normal de su vida no recreativa. Pero en el contexto mimético todos los sentimientos y, llegado el caso, los actos emocionales conectados con ellos, son transportados a otra frecuencia, con la cual se vuelven menos punzantes. Incluso el miedo, el horror, el odio y otros sentimientos que comúnmente están lejos de ser agradables, junto con sus correspondientes acciones, trasladados a la escena mimética se relacionan con sentimientos de gozo.

La emoción es una de las claves para entender la dimensión del ocio. Hablar de emociones en las actividades recreativas no siempre es fácil. A decir de los autores el estudio del ocio, debe incluir no solo los fenómenos de nivel sociológico sino también aspectos psicológicos y fisiológicos. En ese sentido es difícil englobar cabalmente la explicación de la emoción en solamente una mirada disciplinaria. Estas disciplinas tienen que ver con los seres humanos y estos no se entienden en comportamientos independientes. Por ello habría que entender a las emociones recreativas a través de un espectro de la interdisciplinariedad.

Me parece importante considerar, la humildad con que estos autores aceptan de cierta manera sus limitaciones al dilucidar a la luz de la sociología el problema de las emociones recreativas, refieren la dificultad en la que se vieron enfrentados por primera vez cuando estudiaron el fútbol; la estructura y propiedades de estos acontecimientos deportivos. En este mismo orden de ideas, así concluyen en uno de sus ensayos:

“La singular ambigüedad que envuelve la emoción recreativa puede verse claramente en nuestra época, cuando la gente se está abriendo a otros horizontes de emoción que aun se encuentran en etapa experimental. Si no se capta bien la función de la emoción miméticas en las actividades recreativas, difícil será evaluar en los hechos las implicaciones personales y sociales de éstas”.(Elias y Dunning, Op.cit.,115. )

## **I.8 La construcción de las emociones en el juego infantil.**

La construcción de las emociones se presenta como una explicación teórica alternativa, que entiende a la afectividad como un evento netamente relacional, que se puede comprender, si no se desnaturaliza a la emoción del contexto cultural del que surge.

Le breton (1998:9) señala al respecto;

“Los sentimientos y las emociones no son estados absolutos, sustancias susceptibles de transportarse de un individuo y un grupo a otro, no son – o no solamente son- procesos fisiológicos cuyo secreto, supone, posee el cuerpo . Son relaciones.”

Y agrega:

“las emociones, por tanto, son emanaciones sociales asociadas circunstancias morales y a la sensibilidad particular del individuo, no son espontáneas, están ritualmente organizadas, se reconocen en uno mismo y se dan a señalar a los otros, movilizan un vocabulario, discursos.”

Las emociones han sido abordadas desde diversas perspectivas teóricas tanto biológicas, psicológicas, y sociológicas. En general dichas aportaciones no han constituido una explicación y/o comprensión del vínculo social que se manifiesta en las interacciones. Las emociones, en la actividad recreativa no son de ningún modo fenómenos puramente fisiológicos o psicológicos, y no están liberados al azar o a la iniciativa personal de cada individuo. “La emoción es la resonancia propia de un acontecimiento pasado, presente o futuro, real o imaginario, en la relación del individuo con el mundo; es un momento provisorio nacido de una causa precisa en la que el sentimiento se cristaliza con una intensidad particular: alegría, ira, deseo, sorpresa, miedo, allí donde el sentimiento, como el odio o el amor, por ejemplo esta más arraigado en el tiempo, más integrado a la organización corriente de la vida, más accesible, también, a la posibilidad de un discurso. Se envuelve en un discurso susceptible de explicarse a partir de valores comunes, nombra su objeto y su razón de ser, precisa su significación es un motivo de intercambio dentro del grupo”(Ibidem:105). Desde su forma más elementales las emociones en los niños pequeños son azarosas e inciertas, responden principalmente a sensaciones nuevas de placer ,dolor, alegría, enojo. No es posible a partir de la mero contacto empírico, de los movimientos corporales proponer una idea clara de lo que son las emociones y en particular las emociones lúdicas en la infancia, sin embargo la intención es dilucidar a la luz de la psicología social la construcción de las emociones, ubicando nuestro foco de análisis en los procesos de interacción social, principalmente como se están dando en el espacio simbólico del juego infantil.

La categorización que se pueda hacer respecto de la emotividad humana debe responder al contexto específico abordado. En este sentido, el espacio del juego infantil, al ser una actividad recreativa, lleva consigo variadas texturas y grados de sentimiento que va de lo agradable y placentero a lo más desagradable e incómodo, intensidad que en todo caso hay que entender para ubicar más o menos, como se distribuyen las emociones en la dimensión simbólica de las relaciones en una sociedad donde los espacios y tiempos, reglas, temas lúdicos, y tensiones en el juego se transforman a cada momento.

“La cultura afectiva brinda esquemas de experiencia y acción sobre los cuales el individuo borda su conducta según su historia personal, su estilo y, sobre todo, su evaluación de la situación” (Ibidem:11) .

La emoción en el juego infantil, hasta ahora, es poco comprendida, pues en ocasiones el sentido común asimila de buen grado la emoción a una emergencia de irracionalidad, a una falta de autodominio, a la experiencia de una sensibilidad exacerbada. La emoción sería entonces un fracaso de la voluntad, una impotencia para controlarse, una imperfección lamentable en la adopción del camino recto propio de una existencia razonable. Es por ello que al infante se le cataloga como un ser en formación, incompleto, carente de razón.

Al llegar a una edad socialmente productiva, la fluctuación de las emociones deben ser mínimas, permitiendo así, la atención y focalización de objetivos, metas y no es ya bien visto “jugar” con las cosas que si son “serias” como el trabajo, la familia, la escuela , religión, etc.

Lo antes mencionado – al menos en este estudio- toma una postura diferente, respecto de lo que significa las emociones dentro de la socialización de la infancia, antes que nada éstas forman parte fundamental para la integración satisfactoria del niño en la vida social.

No es fortuito que la infancia sea una de las etapas de la vida que proporciona emociones más intensas y por ello se recuerde ésta como gratificante y divertida. Lo azaroso e incierto en el camino en que se va socializando el infante a lo largo de su vida, se debe -por supuesto- no a que sea un sujeto incompleto, más bien que en

su completitud tiene que abrirse a objetivar el mundo del sentido común que le será heredado.

Esta herencia cultural le exige proveerse de herramientas que le permitan emerger en el universo simbólico construido por sus congéneres a través del lenguaje, creencias, valores, pautas culturales, etc.

El juego no es un producto terminado, ni un artefacto de simulación social. Es el espacio creado por los niños que les proporciona el placer de la interacción y con ello la sensibilidad de comprender las pautas culturales en las relaciones sociales.

En este sentido, el juego lo podemos entender como una representación que tiene como objeto expresar prácticas cotidianas reales o imaginarias en un espacio que entraña su propia lógica y orden.

## CAPITULO II

### II.-EL JUEGO TRADICIONAL INFANTIL EN UNA VECINDAD URBANA

Los juegos tradicionales son relevantes en la vida cotidiana de los niños en tanto que, están enmarcados <mas o menos> en una convención donde se resignifica <la memoria lúdica>; en un valor práctico que les permite la *sociabilidad* y *emotividad* regulada y convenida por ellos.

A lo largo de este apartado se aborda la importancia del juego en el proceso de socialización .

Se contextualiza el juego en una vecindad urbana, explorando a través de la memoria social *los juegos tradicionales* que aun aparece en este lugar. Se muestran los juegos tradicionales mas representativos que práctica la infancia en la vecindad como *Jugar a contar cuentos*; sus formas de transmisión: oral, escrita y auditiva mostrando así, los procesos modernizadores que influyen en la transmisión de historias y como se va perdiendo gradualmente la práctica oral de contar cuentos. Los medios orales son substituidos por medios literarios (libros de cuentos) y por último la radio como medio para escuchar relatos. Así mismo, se ahonda en las particularidades de los demás juegos: *los encantados, el papá golpeador y las escondidillas*; tomando en cuenta el uso de los espacios, la construcción de las reglas, la dimensión emotiva y las proyecciones y/ o representaciones simbólicas para con su mundo cotidiano.

#### II.1 La socialización infantil y el juego infantil.

El mundo de base de cualquier individuo es determinante para configurar el comportamiento, pensamientos, sentimientos y actitudes, futuras que adoptará. Todo ello va estrictamente ceñido a las costumbres y normas sociales de los progenitores.

A decir de Berger y Luckmann, (1984) el individuo no nace miembro de una sociedad: nace con una predisposición hacia la sociabilidad y luego llega a ser miembro de una sociedad. El proceso por el cual esto se logra se denomina socialización, y por tanto puede definirse como la inducción amplia y coherente de un individuo en el mundo objetivo de una sociedad o en un sector de él.(p.166).

Para dichos autores la socialización se divide en primaria y secundaria. La primera es la que atraviesa la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. “ el niño acepta los “roles” y actitudes de los otros significantes, o sea que los internaliza y se apropia de ellos” (Ibidem:167). Por su parte, la socialización secundaria es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad.

En la socialización secundaria, el individuo adopta y cosecha nuevos valores gracias a la interacción que tiene con diversos submundos como, la escuela, el grupo de amigos, el trabajo, los medios de comunicación etc.

En el proceso de socialización subyacen elementos objetivos y subjetivos de la realidad, contruidos a través del sistema de creencias que detenta cada sociedad, lo cual le permite estabilidad y continuidad en la vida cotidiana.

Berger y Luckmann dicen que el punto de partida del proceso de socialización lo constituye, *la internalización* la cual constituye la base, primero para la comprensión de los propios semejantes y segundo para la aprehensión del mundo en cuanto realidad significativa y social.

Para la aprehensión del mundo como realidad llena de significados, se deben internalizar sentimientos y valores en los niños que les permitan identificar e identificarse en un lugar específico del mundo social. Así, los niños *objetivan* la realidad a través de los individuos con los que comparten su vida cotidiana. En el momento que lo logramos *externalizar* favorablemente lo aprendido en el proceso de socialización hacemos compatible nuestra subjetividad interior con la objetividad exterior no obstante, nos mantenga en conflicto y negociación permanentes. Conciliar nuestros deseos con los de los otros es un proceso que hace interminable la socialización y por ello esta se prolonga hasta la adultez.

“La realidad objetiva puede “traducirse” fácilmente en realidad subjetiva , y viceversa. El lenguaje es por supuesto, el vehículo principal de este proceso continuo de traducción en ambas direcciones.( Ibidem:170)

Con frecuencia no reflexionamos sobre el hecho de que nuestros deseos, incluso los más íntimos han sido aprendidos. No obstante, nos parecen inherentes a nosotros, en realidad los aprendemos de los demás. Desde nuestros años más tempranos y en el transcurso de la vida.

La socialización representa para la infancia, un periodo en la formación del ser humano, para convertirse en un miembro pleno de su sociedad, esta estrechamente ligada al estudio de las etapas del desarrollo psicológico, motriz y cultural del niño. La psicología del desarrollo estudia los diferentes estadios o “momentos”, llamadas usualmente <etapas>, por las cuales el niño va desarrollando todo el potencial físico, psicológico e intelectual de que dispone desde que nace. En cada etapa, el niño logra desarrollar nuevas cualidades y aptitudes que a su vez le permiten llegar a la etapa superior o siguiente, hasta llegar a convertirse en una persona adulta, donde se espera que se comporte como una persona ya <madura>, término que vendría a significar el comportarse como un miembro pleno de la sociedad en que vive.

Resulta pertinente tomar en cuenta la teoría de Mead (1982) que describen la formación de la conciencia del si mismo, incluyendo a los otros en el desarrollo del niño. La interpretación que hace el autor de las principales fases del desarrollo infantil, ubican al juego como una actividad socializadora que sensibiliza al niño para entrar al nacimiento de la noción de *self* (*si mismo*).

El juego es una de las formas que adoptan. En el juego, los niños pequeños imitan lo que los adultos hacen. Un niño hará pasteles de barro si ha visto cocinar a un adulto, o cavará con una cuchara después de ver a alguien cuidar el jardín. Los juegos de los niños evolucionan desde la mera imitación a otros juegos más complejos en los que un niño de cuatro o cinco años desempeña el papel de un adulto.

“En la primera etapa la persona individual esta constituida simplemente por una organización de las actitudes particulares de otros individuos hacia el individuo y de

las actitudes de los unos hacia los otros, en los actos sociales específicos en que aquel participa con ellos". (Mead, 1982, p. 187).

Un etapa posterior del desarrollo infantil, aparece cuando el niño tiene ocho o nueve años. Es la edad en la que los niños empiezan a participar en juegos organizados, abandonado el "juego" asistemático. Es entonces cuando el niño empieza a comprender los valores y la moralidad por los que se rige la vida social. Para aprender los juegos organizados uno debe entender las reglas del juego, así como las nociones de justicia y de participación equitativa. En este período el niño aprende a captar lo que el otro generalizado los valores y las reglas morales reinantes en la cultura en la cual se está desarrollando.

"En la segunda etapa del completo desarrollo de la persona del individuo, esta persona no solo esta constituida por un organización de las actitudes de esos individuos particulares, sino también por una organización de las actitudes sociales del otro generalizado o grupo social como un todo al cual pertenece"(Ibid:187).

## **11.2 La vecindad como espacio de juego infantil.**

A decir de Bourdieu, (1999) el conocimiento social debe ser generado desde una dimensión espacio-temporal definida. No es posible reproducir dicho conocimiento sino a condición de sumergirse en la particularidad de una realidad empírica históricamente situada y fechada.

"La noción de espacio, entraña un conjunto de posiciones distintas y coexistentes, exteriores las unas de las otras, definidas las unas en relación con las otras, por relaciones de proximidad, de vecindad o de alejamiento y también por relaciones de orden , como debajo, encima y entre" (p.30).

El espacio social es construido de tal modo que los agentes o los grupos son distribuidos en él, en función de su posición tomando el cuenta el capital cultural y económico.

En ese sentido, la vecindad nos revelan formas de vida comunitaria, donde las familias amigos, hermanos, primos, vecinos que conviven -de una u otra forma- comparten relaciones y significados, del espacio que comparten.

Tal como lo dice Marc, Auge (1998) El lugar en si mismo constituye un espacio social en tanto que es relacional, identitario e histórico. El lugar adquiere sentido en tanto que esta relacionado con una practica social, en este caso lúdica.

La vecindad constituye un tipo de convivencia exclusiva, en tanto que el espacio social organiza las practicas culturales y posiciones sociales propias de quien habita en ese lugar.

Los patios de vecindad representan, por tradición, los lugares del encuentro y la con/fusión, del esparcimiento y la distracción, de la catarsis y la trasgresión para los niños.

Asomarse al espacio de la vecindad para estudiar los juegos infantiles, es una oportunidad para aprender algo más sobre el “sujeto que juega” y poner en valor la riqueza de esos “saberes prácticos”, saberes que se despliegan y alcanzan su verdadera importancia en la escala de lo próximo y cotidiano.

El juego infantil en la vecindad nos refiere a una práctica de interacción e integración que presumiblemente esta en un proceso de transformación entre prácticas practicas lúdicas tradicionales y lúdicas tecnologizadas ¿Qué pasa con la resignificación del juego infantil popular en la actualidad?.

Reconstruir el espacio donde se “juega” nos revela los usos sociales del lenguaje, de las emociones, reglas, cuyo contenido son los valores y creencias en determinado espacio cultural.

### **II.3 La memoria social como vínculo entre la tradicional y lo moderno del juego infantil.**

A decir de Bruner (1998) la organización de la experiencia tiene que tomar en cuenta *la elaboración de marcos y la regulación afectiva*. la primera proporciona un medio de construir el mundo, de caracterizar su curso, de segmentar los acontecimientos que suceden en él . “Si no fuéramos capaces de elaborar marcos estaríamos perdidos en las tinieblas de la experiencia caótica, y probablemente nuestra especie nunca hubiera sobrevivido. Por otro lado el afecto es algo así como una huella dactilar general del esquema que hay que reconstruir” (p.66-68).

En ese sentido, recordar lo que sucedió ayer forma parte de la experiencia y la memoria del mundo social que a decir de Bruner están fuertemente estructuradas no solo por concepciones profundamente internalizadas y narrativizadas de la psicología popular sino también por las instituciones históricamente enraizadas que una cultura elabora para inculcarlas.

La psicología popular emana del pueblo y se constituye a partir de las creencias, deseos, intenciones y comportamientos de sus integrantes. Cuando se presenta una narrativa o práctica social que desvirtúa a la tradición (convención) se tiende a provocar un reacomodo en los sentidos y significados de la comunidad.

Para Vásquez (2001:25) La realidad social es procesual; no se puede concebir como un resultado. “El presente es un proceso en continua construcción y el pasado también. Entre ambos pivota la memoria que dota de continuidad a la realidad social. Mediante la memoria se construyen y resignifican los acontecimientos. Sin embargo la realidad social no se detiene en la construcción del pasado y del presente: se proyecta en el futuro”.

Vásquez argumenta que los seres humanos construyen su realidad, en tanto que se autoponen una serie de constreñimientos imaginarios para categorizar la realidad, ello no significa en forma alguna, que sean legítimos, ni que resulten incuestionables pero no por esta razón es menos cierto que sea sencillo liberarnos de ellos.

La memoria urbana sobre las prácticas lúdicas tradicionales se ve obstaculizada en su labor perpetuadora o transmisora de dicha práctica, ya los espacios urbanos, la peligrosidad de las calles, los medios tecnológicos y el tiempo libre de los niños a modificado drásticamente la presencia y contenido de éstos.

Los niños siguen jugando a las escondidillas, a los encantados, a contar cuentos, fútbol, al papá golpeador. No interesa conocer a ciencia cierta de donde provienen estos juegos, puesto que ni el área antropológica lo podría indagar, ya que no hay pruebas suficientemente rigurosas como para aseverar que tal juego procede de aquí o de allá, lo que interesa es la perspectiva psicosocial de como impacta en el proceso de socialización y la practica cotidiana de dichos juegos .

La memoria lúdica no se puede borrar de un día para el otro, se requiere de un proceso conciliado entre las prácticas de antaño y la manera en que la memoria social es bondadosa en la resignificación de dichas practicas en el presente. No se trata de añorar lo que ya no invita al recuerdo sino mas bien de mirar los procesos por medio de los cuales se modifican las condiciones de juego en el mundo infantil y como esta transición alienta otras formas de relaciones sociales.

“La memoria implica referirse a elementos que están vivos o que pueden se rescatados por el imaginario. No se trata de apelar a lo que pudo haber sido y no fue sino de generar la posibilidad de que con nuestras practicas se produzca alguna perturbación o algún cambio”(ibid:25).

La vida social se vuelve comunitaria cuando se comparte un sistema cultural que nos es inherente como seres sociales. Las convenciones culturales permite la sociabilidad y el trato entre los hombres sin embargo, esas convenciones pueden ser removidas a conveniencia de las situaciones de la vida cotidiana.

Si llevamos esta reflexión al terreno del juego infantil, cabria preguntarnos ¿como se resignifica la práctica del juego infantil en la vecindad urbana en tiempos modernos?

#### **II.4 Catalogo de juegos infantiles practicados en la vecindad de estudio.**

Los juegos infantiles en una vecindad no tienen una temporalidad especifica, se da en el momento en que varios niños se encuentran juntos; esto puede ocurrir en la tarde a medio día; en una fiesta celebrada en la vecindad. No se ponen de acuerdo para jugar en el patio; surge de manera espontánea; pueden pasar días sin jugar .

Para que de inicio el juego es necesario que haya una convención en los tiempos libres de los niños. La tarde, este caso, es propicia para el juego. Basta con que un niño se decida buscar juego para que lo encuentre. Se requiere de cierta *gestión* (invitar a otro niño, pedir permiso a los padres) o *presencia en el escenario* (patio) de algunos de los interesados en el juego. El juego esta mediado por *las decisiones de los padres* tomen con respecto a la hora que los dejan salir a jugar y

la hora que se deben meter. Si el niño ya a realizado las labores domesticas, escolares etc.

Reunido el grupo de niños que comúnmente lo hace,( Alex, Omar, Itzel, Javier, Mizael, Erika) lo único que falta es decidir colectivamente a que le gustaría jugar en ese momento.

Los nombres y tipos de juego dependen de lo que decidan en común el grupo. Esta decisión se basa en:

El “catalogo” de juegos ya convencionales en la vecindad, para su estudio los dividimos así:

### ***Juegos tradicionales.***

- ⇒ Juego de contar cuentos
- ⇒ Los encantados
- ⇒ El papá pegaron
- ⇒ La escondidillas

### ***Juegos deportes.***

- ⇒ El fútbol (deporte)
- ⇒ Un juego innovado a partir de el uso dela tecnología (video):
- ⇒ “Jarry potter”

Este juego fue nombrado así, por haber sido inspirado por una película infantil que se estreno en el 2001. La historia se trata de un niño que no sabia que era un mago famoso y su vida no era feliz porque sus tíos lo trataban bastante mal. Dentro de la trama aparece un juego de brujos niños llamado “ kurich de la temporada” es un juego semejante a el fútbol solo que en lugar de correr vuelan y en lugar de usar los pies para jugar usan las manos...

### ***Juegos tecnologizados.***

- ⇒ El juego con castillos
- ⇒ El juego de muñecos
- ⇒ Los videojuegos, TV, video.

A continuación se analizara cada uno de las categorías de juegos que se han observado en la vecindad. Se terminará este capítulo con el análisis de los juegos tradicionales presentes en la vecindad. Los capítulos posteriormente, corresponden al deporte y los juegos enmarcados en la modernidad.

## **II.5 Los juegos tradicionales infantiles.**

La tradición tiene como principal enemigo lo “nuevo”, al no poder darle un orden a las situaciones diferentes de las que tenemos como realidad .

“Es por ello que la tradición se inserta en una historia en la cual, el pasado se prolonga en el presente, en la que éste recurre al pasado, historia desconcertante puesto que niega su propio movimiento y es refractaria en la novedad” ( Balandier, 1997, p. 89).

La tradición la podemos definir como:

“La tradición es la suma de los saberes acumulados, a partir de los acontecimientos y principales fundadores, por la colectividad que procede de ella. Porque es viviente y activa, la tradición llega a nutrirse de lo imprevisto y de la novedad; por que es practicada, descubre sus límites: todo no puede ser mantenido según su orden, nada puede ser mantenido por puro inmovilismo; el movimiento y el desorden son aquello de lo que ella alimenta su propio dinamismo y aquello a lo que finalmente debe subordinarse”(Ibidem:88).

El antecedente de los juegos tradicionales se remonta a los griegos :

“las jóvenes griegas jugaban pelota, el columpio estaba muy de moda en Atenas( existía una fiesta que se llamaba “ los subibajas” ). Ni los jóvenes ni los viejos desdeñaban columpiarse. Plutarco hablando de la edad en que se vuelve uno demasiado viejo, para hacer pesas , lanzar el disco o combatir con armas, aconseja refugiarse en ejercicios menos exigentes , como los paseos, la pelota y el columpio”( Grege, 1981, p.171).

Como podemos ver los juegos que ahora parecen pertenecer al dominio de el mundo infantil eran practicados por los adultos en tiempos pasados.

Se puede afirmar que los juegos colectivos de niños, las tonadillas y un cierto número de objetos juguete (columpio, subibaja, aro, pelota) tienen su origen, ya sea en antiguos juegos de adultos que a su vez fueron formas degradadas de ritos, o bien de costumbres que han desaparecido de la práctica de los adultos desde hace siglos.

No es fortuito que los juegos tradicionales infantiles, la literatura infantil ( cuentos, leyendas, fábulas recreadas del imaginario colectivo ) sean reservados a los niños; esto sucede al mismo tiempo que los discursos sobre el niño y su separación del mundo adulto, que se expandieron con más fuerza a partir del siglo XIX. Es decir que el juego infantil se realiza en la mayor parte de los casos por intermedio del juego de los adultos y a través de la marginación de las viejas costumbres, desplazadas por nuevas formas de diversión. En este sentido jugar es una actividad que se constriñe a el niño , pues ningún grupo adulto debe dedicar tiempo a esas “ tonterías”. es palpable como el proceso de civilizatorio controla la expresión de la emoción y la reglamenta .

El juego infantil es una práctica lúdica que los adultos no pueden realizar , esto se debe a que culturalmente el tipo de recreación de penderá de las edades de los jugadores:

“ Sólo los niños brincan al aire libre y bailan de emoción; solo a ellos no se les acusa inmediatamente de incontrolados o anormales si gritan o lloran desgarradoramente en público por alguna aflicción repentina , si se aterran con un miedo desenfrenado, o muerden y golpean con los puños al adiado enemigo cuando se enfurecen ( Elias y Doring, Op.cit:85).

Los juegos *tradicionales* son fruto del paso del tiempo, adaptados a las características socioeconómicas del lugar y tamizadas por mentes creativas y dinámicas. Su transmisión (principalmente oral), los mantiene latentes de generación en generación y en constante transformación . Son rescatados por la memoria de los adultos para ser revividos por los niños. Por consiguiente, no es de extrañar que dispongamos de multitud de versiones y variantes dependiendo del lugar y momento en que se hayan sido puestos en práctica.

La vida de un juego sigue diferentes rumbos y ritmos. A veces, van reapareciendo en las escuelas, en calles, en los deportivos y en las vecindades, como si se tratara de modas planificadas. En otras ocasiones, quedan olvidados como vivencias de nuestros antepasados en espera de su momento, de una oportunidad.

La transmisión de juego infantil tradicional se da básicamente por tres medios; orales, auditivos y visuales; a través de la *transmisión oral* de cuentos, tonadillas, juegos de palabras cuentos; *audición de reglas* y el hábito del *ver jugar*.

Los niños han intervenido en esa aceptación y perpetuación de la obra folklórica, y lo han hecho no solo como componentes de una comunidad, sino también como colectivo con intereses, prácticas y gustos propios, es decir el juego infantil en el lugar que se observe, refiere juegos y rondas específicas tradicionales innovadoras que son construidas por el grupo.

En los juegos infantiles de una vecindad urbana aun aparecen tonadillas y canciones, adivinanzas, rondas, que se recuperan de la memoria colectiva, es decir que la tradición no es estacionada se modifica a cada momento, puesto que incluye elementos nuevos de su contexto.

Saber cómo comienza un juego y cuando verdaderamente termina; quienes fijan las normas; porqué en algunos juegos de persecución se usa los golpes; qué significa que un juego tenga "dueño"; qué circunstancias llevan al jugador a refugiarse en una "casa" y cuales abandonarla; cómo se negocian las reglas; qué hacer cuando eso que se llama juego se vuelve misterioso. En este trabajo el juego es visto como una construcción social donde transitan acuerdos y significaciones complejas que se resisten al experimento como únicos modos de abordaje posible poder acercarse a las movidas del patio y de los juegos que allí ocurren en la escala de la vida cotidiana.

## **II.6 Como juegan los niños a contar cuentos en una vecindad.**

Uno de los juegos que tienen presencia en la vecindad es "contar cuentos". Es practicado por las agrupaciones infantiles que a través de narrar mitos,

leyendas, historias -que alguien se sabe- se logra reconstruir la memoria colectiva a través del recuerdo de los relatos que resultan más significativas para los niños.

Se busca un lugar alejado de las habitaciones, que permita ocultarse. Para este tipo de juego los espacios preferidos de reunión en la vecindad son las escaleras, atrás de la combi que se estaciona dentro de la vecindad ( parte más amplia del patio) o en un cuarto desocupado ( no alquilado). Estos lugares permiten establecer un toque de misterio y tranquilidad: un escondite.

*Las emociones* son un ingrediente esencial para que este tipo de juegos mantengan el interés de los que escuchan y no se aburran. Aludiendo a la clasificación de Caillois (1994), la clase de juego es de *vértigo(Ilinx)* que provoca escuchar y sentir sensaciones de miedo se manifiesta por un toque de suspenso que provoca: gritar esconderse en la cobija realizar expresiones de miedo ai, huuu, verbalizar el miedo el temor o invitar al vértigo, subir la voz .

*Las reglas al contar* cuentos era estar sentados a manera de fila, guardar silencio para escuchar los cuentos. El consenso en la elección de los relatos; quien los cuenta y quien los lee. Este ultimo punto depende de cómo la mayoría o la minoría negocia lo que le parece más interesante de contarse.

Los seres humanos siempre han sido contadores de cuentos, y allí donde no tuvieron libros de historia, novelas o relatos han formado a las generaciones más jóvenes con historias conservadas en su memoria, ya fueran personales, familiares, del grupo o de la sociedad más amplia. Esta función social sigue viva en la actualidad ,se práctica tanto en la escuela como en la vecindad y otros espacios de juego de los niños.

Existen al menos, tres formas de transmisión de cuantos en la vecindad: **a) forma oral** ( Narrado por los niños en una agrupación infantil a través de recordar lo transmitido por sus familias, comunidades o un hecho histórico vivido personalmente y matizado por su experiencia), **b) la literatura infantil** (que ha recogido por escrito y en distintas versiones los cuentos tradicionales de todo el mundo), **c) Medios de comunicación** (radio) A través de escuchar programas donde se narran diversas historias sobrenaturales.

⇒ ***La transmisión oral de los cuentos infantiles***

En cuanto a la forma de transmisión oral de los cuentos, en la vecindad, la historia más contada por los niños fue el mito de la Llorona. Esta leyenda en México se identifica como la diosa Cihuacóatl, divinidad protectora de la cultura náhuatl a la que pertenecían los aztecas que, bajo una apariencia fantasmal, surge para anunciar el final y la destrucción del Imperio de Moctezuma, además de la victoria de dioses más poderosos sobre los dioses nativos. La Llorona es una variante de la Viuda. Se la describe vestida de blanco, sin cara y sin pies, así que avanza por la tierra sin tocarla. Su presencia es anuncio de desgracia, enfermedad o muerte.

Tomar la iniciativa para contar algún cuento es un proceso de negociación compleja ... todos delegan en todos. Omar reconoce en Erika una peculiaridad para contar cuentos, pues anteriormente lo ha hecho todos apoyan que ella cuente la leyenda de “la Llorona”.

Aunque corregida y aumentada por el contexto y sujeto que la cuenta, es recordada y contada así, por una niña:

Erika: “Una vez una muchacha muy bonita y un militar eran novios y pasan unos años y tuvieron dos hijos... día el militar se fue prometiendo que volvería, pasaron muchos años y nunca volvió. Un día la señora llevo a su hija a lavar pero ese día llovió mucho y se murió ... al otro le dijo que lo llevaría a comprar juguetes, pero lo mato.”

Las leyendas urbanas son historias contemporáneas contextualizadas en la ciudad; se toman como verdaderas, pero tienen patrones y temas que revelan su carácter legendario, no obstante que las historias reflejan preocupaciones permanentes sobre la vida urbana. No cabe duda que este tipo de relatos refleja en algún sentido, el entramado de historias pasadas, con historias presentes que el imaginario de los niños resignifica para dar testimonio de alguna actitud ( maldad) o comportamiento de las personas que lo rodean ( familiares, parientes, amigos ).

Por lo que pude indagar el papá de esta niña es militar, no queriendo decir con ello, que su relato es reflejo de su vida familiar, sino más bien que las narraciones infantiles en algún sentido tienen algún contenido de su vida cotidiana.

Otras de los cuentos que aparecen en las historias de los niños se refieren a *las brujas*. Son personas que realizan un conjunto de prácticas que se autodenominan brujos y brujas, a las que se supone dotadas de poderes sobrenaturales que ponen en práctica mediante ritos mágicos, en general para causar un perjuicio. En las narrativas infantiles aparece repetidamente la bruja como un personaje conocido por los niños, a través de cuentos de casas embrujadas, espantos. Estando con el grupo de niños junto a las escalera dije, miren están quemando basura, señale el cerro que se ve desde la vecindad. Ellos comentaron:

Itzel: Yo creo es la bruja. La bruja majuja Omar: ¿ ya la viste? Itzel: es esa que esta allá arriba ¿no? Idalia: ¿quien la bruja? Siempre están quemando basura... yo digo que están quemando cosas Alex: si es una bruja idalia: ¿porque es una bruja? Alex: porque por que esta roja y es lumbre.

El niño construye historias de su presente a partir de recordar relatos pasados que lo llevan a darle sentido de realidad a lo que vive; toma en cuenta el imaginario colectivo para transformar su visión de una quema de basura a de hojas secas en cerro a la percepción colectiva de una bruja. Esto sólo ocurre cuando se comparte un conjunto de creencias y experiencias que permiten al interior de grupo consensar y mas aun darle credibilidad a la relato colectivo, independientemente de si sea cierta o no.

### ⇒ ***Del juego al rumor de los espantos***

El rumor es un relato vocal que atraviesa diferentes grupos sociales y contextos culturales convirtiéndose en una polifonía de voces o concierto que se va entretejiendo con los diferentes tonos, volúmenes, gestos y maneras de hablar de los sujetos involucrados(Zires, 200, p. 60). A menudo se a relacionado al rumor con el chime. El rumor se diferencia del chisme en tanto cruza o atraviesa las barreras de los grupos sociales y no solo versa en asuntos de terceras personas. A decir de la autora hay rumores de mayor y menor extensión, cuya circulación se limita a un

contexto cultural y rumores que atraviesan distintas culturas y a veces hasta continentes.

El rumor que a continuación se relatará corresponde a un contexto cultural específico, la vecindad.

Para que en un colectivo de niños se desencadene el miedo o el espanto a través de un rumor es necesario escuchar o ver algo que rebasa los límites de lo cotidiano. El espacio donde se juega y la hora determina en gran medida las emociones de miedo que se construyen ahí. En la combi que estaba estacionada en la vecindad, una noche cuando juegan a “los encantados” cuatro niños, uno de ellos observó una silueta que se formaba dentro de la combi.

Alex: “algo se ve ahí. Se ve como si estaba sentado alguien”.

El comentario basta para que los demás niños se contagien de miedo y empiecen a gritar y a correr. (No se concluyó el juego de los quemados) El rumor se difundió como pólvora y con ello el imaginario infantil empezó a construir historias al respecto. Algunos niños tuvieron el valor de acercarse a corroborar lo dicho.

Itzel: “se ve como una cabeza pero...”

Lo que interesa del rumor es la dinámica de variación que se genera al ponerse en circulación. Cada niño desde su particular vivencia genera un discurso que refiere la circunstancia que se está viviendo tomando en cuenta el contexto y las emociones de el grupo.

Frente a la especulación y el miedo de quienes estaban ahí presentes aparece el “valiente” que sale a encarar al supuesto espanto. Y con ello da contención emocional a el resto del grupo.

Omar: “perenme yo voy solito. A mi no me espantas, ni maíz, yo te pego”.

En las situaciones donde se está en incertidumbre se activa automáticamente una actitud de “defensa” donde los niños se sienten invadidos y

posiblemente agredidos por algo. “La agresión verbal” y posiblemente física es la arma de la que se valen este grupo de niños.

Alex : vamos a ir armados vénganse. Vamos con escobas. Corre Omar. Si sale alguien de la camioneta a puro palazo”.

Omar y Alex estaban enojados y tímidamente se acercaban a la combi, querían retar al “ fantasma” EL rumor alcanzo un grado en el que el imaginario de los niños construyó un fantasma tan real que parecía que se bajaba de la combi a completar la historia que se habían estructurado entre todos.

Alex: estando junto a la combi comentaba “bájate órale .. ya se bajaron... ahorita lo agarro a puro palazos”.

Omar gritaba: “ miro como un hombre.. como un hombre hasta”.

Omar vio a su hermana que se acercaba a ver que pasaba y comento “ se ve un hombre y se ve un sombrero.”

Alex: “vente vamos los.. vamos todos”.

El mas pequeño de los niños ahí presente (seis años) Expresaba en su rostro angustia, miedo, desconcierto; aunque su tamaño no le permitía observar nada, le bastaba escuchar lo que al parecer todos veían.

En ese momento baja los papás de Javier (el niño mas pequeño) y les comenta:

“ mamá, papá ven... vengan los dos....no pueden saber lo que hay... estamos viendo algo que.... esta atrás de la combi pero no es verdad”

El “se dice” es de todos, pero también de nadie por que brinda la oportunidad de borrarse, de no asumir ninguna responsabilidad con respecto a lo dicho. “Otorga la posibilidad de esconderse en una masa de hablantes, sin que se sepa quien dijo exactamente que, si a caso esto era importante” (Ibidem: 64).

El ruido hizo que algunos familiares salieran a observar que era lo que pasaba, pues al estar en un contexto cultural donde existe la convivencia -en algún sentido- de diferentes familias, el rumor se extiende a espacios y personas que no

saben nada del rumor... el contar varias veces la historia es lo que le da la posibilidad de adquirir elementos nuevos y curiosos interesados en escuchar.

Este evento esta configurado por el contexto social y cultural (patio de la vecindad), el entorno físico (la combi, la oscuridad de la noche) y por la circunstancias que sitúan el relato oral en el espacio y tiempo específico. Es decir la duración del evento y el contexto histórico en el que se dio.

La producción y transformación del rumor, es notable; de una silueta formada por el asiento del la combi, se percibió un hombre con sombrero que nos puede agredir.

### ⇒ **La transmisión de cuentos a través de la literatura infantil.**

En ese sentido las historias de las literatura se han realizado de acuerdo criterios cultos, sin profundizar en las manifestaciones literarias populares y, en general en la tradición oral.

Histórica y educativamente se ha considerado que lo escrito tenía un carácter ennoblecedor que no tenía la oralidad.

“La dificultad intrínseca que tiene el estudio de las manifestaciones orales, es que están permanentemente sujetas a posibles cambios, perdidas o añadidos de elementos” ( Cerrillo, 1990. p.29).

La oralidad ha conllevado a frecuentes perdidas, sobre todo en aquellos momentos en que la colectividad a abandonado el interés por determinados composiciones, bien porque perdieron actualidad, bien porque fueron sustituida por otras nuevas.

En suma la transmisión oral de cuentos y tonadillas se ve amenazado por una forma escrita que aunque no se quiera responde a una transmisión necesaria bajo un contexto moderno, fruto de los tremendos cambios que se producen en sociedades avanzadas...

Cabe decir que a cada momento de la vida cotidiana la tradición de sentarse a contar cuentos en las agrupaciones infantiles, se esta enriqueciendo y transformando, ya que a través de los medios impresos las narrativas que se cuentan en el espacio de juego son recuperadas. *Los libros de cuentos* permiten conocer nuevas historias que difícilmente recupera la memoria colectiva oral. Este hecho permite enriquecer de una u otra manera la diversidad de cuentos que se pueden disfrutar en ausencia de ya no recordar otra historia más...

En cuanto a la literatura infantil, En la vecindad el libro de cuentos aparece como un instrumento que permite narrar historias que no saben o que ya no recuerdan. A falta de relatos espontáneos se acude al libro de cuentos de una niña.

Para escoger que cuentos se escucha se lee el índice del libro y se somete a votación entre los ahí presentes, la voz de la mayoría decide que cuento leer y también se hace caso a la recomendación emotiva de algún niño.

Las historias favoritas de libro de cuentos son: "El exorcista" cuya historia evoca a un ser diabólico que posee a un niña. Su atracción puede responder a que en repetidas ocasiones es promocionado por los Medios Masivos de Comunicación. El carácter de prohibitivo hace que a los niños les intrigue más conocer sobre la historia.

Otra historia tomada del libro de cuentas y escogida por los niños fue: "El diablo ronda en las discotecas". Trata de una mujer muy bella, que al ir a una discoteca de la ciudad de Durango, tiene el infortunio de encontrarse con el diablo disfrazado de bailarín el cual la invita a bailar. Al estar en la pista bailando se transforma poco a poco en un animal. La gente que presencia esto se llena de terror. Finalmente el bailarín desaparece y la mujer muere. En el momento de leerla por algún niño causo en sientto miedo, asombro y murmullos, expresiones como: Mizael: " fea, fea, fea".

Estas y otras leyendas se han popularizado entre los niños. Como podemos darnos cuenta la literatura infantil enriquece a la tradición ya que rescata a través de texto escrito narraciones que adquieren peculiaridad, cuando a fuerza de leerlos y escucharlos a lo largo de un tiempo, la memoria colectiva de los niños evoca o

construye imágenes e ideas que le permiten anclarse a la tradición con ello darle sentido a lo que viven en el aquí y ahora.

### ***La transmisión de cuentos por medio de la radio.***

Los medios auditivos y visuales a través de la radio y la televisión han transformado el modo y manera de relatar y escuchar cuentos y leyendas. Una de las prácticas más frecuentes de escuchar historias en el grupo de niños de esta vecindad, es escuchar la radio como un medio para conocer cuentos e historias de terror. Uno de los niños salió corriendo de su casa con su grabadora, se dirige a un cuarto que en ese momento no estaba en renta, se reunieron para escuchar un programa radiofónico llamada “la mano peluda” que se transmite en la señal de AM en radio 1, con frecuencia 104.1 de 10:00 P.M. a 12:00 A.M. donde se cuentan historias de terror o sobre naturales ( espantos en las casas, apariciones, pesadillas, ruidos raros, fenómenos paranormales), éstos son contados por los radioescuchas. Llamam al programa y narran su experiencia sobrenatural esperando por una parte, que le ayuden a entender el evento y a poner al tanto a los demás curiosos ( los niños) Los escuchan por espacio de media hora se reúnen en el cuarto, apagan las luces, no hacen ruido solo murmuran entre ellos.

Los medios tecnológicos como la radio y la televisión son difusores masivos de la cultura, fomentan prácticas y vivencias en los niños para aprender y divertirse.

## **II.7 El juego de los encantados en una vecindad**

Para decidir a que se juega, es necesario proponer varios juegos de los cuales, el que mas adeptos tenga en ese momento, será el elegido. Uno de los juegos que se representan en la vecindad son “los encantados”.

Los encantados forman parte de una gama de juegos tradicionales que se juegan en la vecindad urbana.

*¿cómo se juega?*

Omar: ira es encantados si agarras a alguien Itzel: aja, por decir estoy en la baz Omar: si lo voy a salvar Itzel: si lo toca ya de nuevo vuelve a ser normal idalia: nomás con uno que agarre Itzel: no tienes que agarrar a todos.

### *1.La construcción de las reglas en los encantados.*

a) al iniciar el juego es necesario saber quien va a tomar el papel de corretear.

Para decidir objetivamente quien correteará se hecha mano de una letrilla, entonada por el grupo, la cual tiene la utilidad de decidir a través de el azar quien sale y quien se queda. El ultimo que se quede tras haber cantado varias veces la letrilla será el que le toque corretear, o dicho de otro modo encantar.

Omar: Una matemática para saber cual...

Para iniciar la letrilla forman un circulo y empieza Omar a “contar” es decir entona la letrilla y a su vez va señalando a los jugadores. Dice así: Matemática la ciencia que me quita la paciencia verdad que si Javier: si Omar: Verdad que no Alex: no Omar: verdad que te quieres salir de aquí Javier: si Omar: tu no te sales te sales tu. Itzel: me salgo...

Nuevamente se canta la canción hasta que quede uno, quien finalmente será el que atrapa.

Quien no se sabe esta letrilla a fuerza de repetirla se la aprende.

b) El juego implica buscar refugios o “bases”, para decidir cuales serán, se discute entre los integrantes.

Omar: Nomás que sea la vas el zaguán, todo el zaguán va. Itzel: ah y las escaleras Omar y las escaleras Omar: la vas son las escaleras y el zaguán idalia: ¿el zaguán todo? Omar: aja Itzel: gordo las bases van a ser las escaleras y el zaguán.

Las bases forman parte de una regla, que se debe respetar en el proceso del juego y se debe conocer por todos los jugadores para evitar confusiones o equivocaciones.

Los niños más pequeños que se integran a los juegos de este tipo, a veces no distinguen bien las reglas y las tonadillas aun no se las saben. El juego popular , permite reproducir la tradición en la medida que se aprendan las reglas y tonadillas del juego.

Para iniciar el juego uno de los niños dice: Itzel: Uno, dos tres...empiezan a correr todos.

Al iniciar el juego las reglas siguen apareciendo.

c) Itzel: “se valen cubetas y bomberos para todos los juegos”, esta sentencia quiere decir que la baz en la que se encuentren no se “quema” es decir que pueden estar en ella el tiempo que quieran. Toda regla pasa por un proceso de negociación colectiva aunque sea solo un niño quien la sugiere.

d) Omar: “se vale cadena” Itzel: “si se vale cadena”, es decir unir las manos entre los jugadores pala lograr salvar a quien fue encantado. No pasa nada cuando están en cadena.

Al ir reglamentando el juego aparecen contra argumentos para opacar la regla antes dictada

Idalia: “se vale romper cadena”.

e) Itzel: “Alejandro agarra la escoba así vamos a salir para que nos quede mas corto”.

Alex: “No se vale cuidar tanto muerto”.

Esta sentencia en su sentido literal evoca una situación ajena al juego, sin embargo el sentido práctico de dicha frase nos refiere dejar libre el paso para poder salir libremente acorrer y no ser tan fácilmente sorprendido y atrapado por el niño que esta correteando.

El objetivo del las reglas antes mencionadas es propiciar las condiciones que permitan rescatar al compañero que fue “encantado” ósea atrapado por otro niño que representa en algún sentido a una bruja o espanto del cual ahí que huir.

## *2. El uso de los espacios en los juegos “ los encantados”*

El uso de los espacios en este juego, responden a la necesidad de refugiarse y buscar un lugar que permita sentirse protegido de alguien que te quiere atrapar. En este caso las escaleras y el zaguán suelen ser puntos clave para refugiarse; por su parte las escaleras permiten sentarse y descansar siempre y cuando estén tocando los escalones. Por otra parte el zaguán es muy amplio y permite albergar a muchos niños sin temor a ser atrapados. Todo el espacio que no corresponda a las bases es peligroso para el desplazamiento.

### 3. *La emoción*

La emoción se manifiesta en la homogeneidad de los gritos, de las risas, del desplazamiento de un lugar a otro, además de la persuasión verbal para auxiliar al otro. En suma planean como desencantar a sus compañeros; se aconsejan, cuchichean, se ríen y simulan una salida que no se concreta. En ese sentido y tomando en cuenta la clasificación del juego de Caillois (1994). Lo podemos considerar como un juego de tipo de *simulacro* (*Mimicry*). Donde el juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión, cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia.

### 4. *la semirrealidad*

Aquí representan un juego de espantos donde se simula estar huyendo de un espanto que los puede encantar.

Como *valor* importante resalta el compañerismo al rescatar o ser rescatado por algún integrante del juego.

El juego se puede extender indefinidamente... salvo si llamados por sus padres a surge una situación que impida seguir jugando ( la lluvia, la hora etc).

## II.8 El juego del papá golpeador en una vecindad.

Una vez reunidos los niños en el patio, para decidir a que jugaran someten a votación y se hace una serie de propuestas como “quien vota por el papá golpeador, quien vota por las escondidillas” Alejandro repite nuevamente quien vota por el papá golpeador y es hasta ese momento que se escucha decir “yo, yo, yo, yo”. Alex pregunta ¿tu votas por el papá golpeador Omar? Y el contesta si. Este juego es uno de los preferidos de los niños de la vecindad. Regularmente se lleva a cabo en la tarde y cuando se reúnen por alguna situación más temprano. La diversidad de los juegos que se presentan en la vecindad nos refieren precisamente lo dinámico de la transmisión de los juegos entre los niños. Resulta complicado saber donde surgió la innovación de ese juego, como llego a la vecindad, y porque resulto atractivo para los niños. No en todas las vecindades se juega a esto; ello depende de la convivencia entre los niños y de la facilidad para la aceptar e innovar juegos que les procuren diversión.

Una vez que se dio el consenso sobre a que jugar, se prosigue a determinar quien le toca ser el papá golpeador.

⇒ *Elección del papá golpeador.*

Este juego da inicio en el momento en que se Elige al Papa golpeador; cuando alguien se *propone así mismo* o bien *lo eligen* por ser el mas “malo” o grosero o al más grande de edad. Cuando yo jugaba con ellos me escogían a mi.

Alejandro dice “yo golpeó” y contesta Mizael: “Es capaz que tu sólo me golpeas a mi” “ya pónganse” (dice Alex). Yo soy el papá golpeador ( dice Omar ) va, va,...(dicen todos)... bueno, bueno la idalia, la idalia por andar diciendo...(dice Omar) no, no, no, ustedes,(dice idalia)¿ no vas a Jugar? Pregunta Alex, si pero... va... ya ponte ahí...( siguen insistiendo en que sea yo), Idalia: “no, yo pego duro”, “yo también”, (contestan )que sea el rufas o uno de ustedes,(dice idalia) ya ponte idalia, ella, ella ( dice Omar). Quien vota por la idalia, todos dicen yo, yo, yo, yo.

⇒ *¿Como se juega al papá golpeador?.*

Se forman en fila sobre la pared. De manera simulada deben hacer que están durmiendo, para que, en el momento en que pase el “papá” a corroborar que están durmiendo, no sean sorprendidos haciendo otra cosa. Al pasar el papá a revisarlos, a manera de ritual, tiene que jalarles el copete con un movimiento ligero, y decir en voz alta, “este si esta durmiendo” para estar seguro de que duermen. Después se va tranquilo a sus labores. Instantes después regresa y simulan estar asiendo “desorden y travesuras”, lo cual hace enfurecer al papá, y este termina por usar la fuerza física para reprender a sus hijos. Estos se disponen a correr por todo el patio huyendo del papá que los quiere atrapar para pegarles...

## **II.9 Espacios y las reglas de juego del papá golpeador en una la vecindad.**

Los espacios preferidos de este juego son la camioneta que dejan los dueños y con la cual se protegen. Los baños son sitios donde se albergan cuando ya están cansados y evitar ser atrapados por el papá golpeador, éste trata de abrir, los “hijos” gritan y por fin se deciden abrir para que siga el juego. La reglas del juego son diversas estas se definen y redefinen en el momento del juego. No obstante los niños previamente conocen un conjunto de reglas a seguir para jugar al papá golpeador. En una ocasión les pregunte directamente sobre este juego:

Omar: “y luego ya, el que este.... las reglas del juego son correr” Idalia : “correr” Omar: “pero no se vale esconderse, Alex: “si hay carros, si hay carros se pueden meter debajo de al combi ” Omar: “y no no más debes corretear a uno, tienes que corretear a todos” Idalia: “aja... ¿cómo sigue después? Si los agarras” Omar: “si los agarras, siguen corriendo” Alex: “No nomás le pegas y dejas correr otra vez el chamaquito que le pegaste” idalia: “mmm y vas a agarrar a otro Alex: “ si quieres agarras al mismo o si quieres agarras a otro”

La construcción de las reglas en este juego se llevan a cabo en el momento del juego y el niño entiende por reglas todos aquellos lineamientos que hacen que el juego sea el papá golpeador. Cuando se refiere las reglas del juego y dice que correr

es una de ellas, es tanto como decir que el juego consiste en correr, y en efecto una de las condiciones necesarias para jugar al papá golpeador es correr. Desde la construcción de este niño no es válido esconderse y aunque no lo dice, por lo que observe esta prohibido refugiarse en cada una de sus casas, pues eso dificulta la fluidez del juego. Con respecto a los comentarios del otro niño de poder esconderse debajo de la combi, en efecto así sucede, y es aceptado por los demás. En el momento que explican como se juega al “papá golpeador”, es necesario acudir a lineamientos construidos en la dinámica del juego: “y no no más debes corretear a uno, tienes que corretear a todos” que desde la perspectiva de el niño que lo enuncia es una regla importante que para él. Aunque este lineamiento no se cumpla en un primer momento y sea una percepción de un o solo, si no se lleva a cabo puede contribuir a que el juego se torne aburrido, y en ese sentido, se aburran los que no son correteados. Las reglas en si mismas se establecen para que hagan posible la representación del juego y la diversión colectiva.

## **II.10 El uso intencionado de los golpes en la diversión infantil**

Este juego lo podemos clasificar principalmente como de simulacro (*Mimicry*). Todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión, cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. En este caso se simula que se vive una situación familiar donde el padre castiga con golpes a su hijo. Por las emociones que provoca es posible incluirlo también en el tipo de juego *de vértigo (Ilinx)*. Este juego reúne a los juegos que se basan en buscar el vértigo, y consiste en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad. El uso de los golpes produce cierto pánico, que genera la diversión.

Una de las principales actividades motrices es correr para no ser golpeado por el padre. Es así como empieza lo emocionante del juego. Los gritos, risas, cuchicheos, dominan el ambiente.

El patio de la vecindad permite la versatilidad en los desplazamientos de los niños al correr.

La aceptación por parte de los jugadores del uso de los golpes es un condición indispensable para que tenga lugar el juego, pues en esencia el objetivo de éste, es sancionar las conductas incorrectas de los hijos.

Es interesante observar el control de los golpes dentro de este juego, ya que si bien los manazos que les propina “el papá golpeador” son intensos y en ocasiones toscos; la actividad motriz que realizan ambas partes al correr genera cierta calentamiento que permite que los golpes se neutralicen con la actividad motriz del cuerpo y con ello sean mucha más las satisfacciones y la emoción generada que lo que les pueda doler el golpe. Las expresiones de los niños , sus gestos, sus gritos, sus quejas reflejan cierto placer y emoción agradable.

Los golpes pueden ser dados en cualquier parte del cuerpo, con la mano, o en la espalda, pero más aun en la parte que alcancen y pueda golpear el “papá” al “hijo”. En las observaciones que realice de este juego en ninguna ocasión vi que los niños que les tocaba representar la autoridad de un papá golpeador, tomaran algún objeto para golpear a los “ hijos”, lo interesante del asunto es que en una ocasión que tuve el espacio de preguntar algunas situaciones que me parecía difícil comprender desde la observación preguntaba lo siguiente:

Idalia: “ El papá empieza a agarrar y si agarra a un hijo que le hace” Omar: “Le pega” Idalia: “¿cómo?” Omar: “con una tabla” Alex: “o con la mano y si tiene un barrita... tienes árbol le agarras una, una hojita de pirul y le pegas Idalia: ¿cuántas? Alex: “Nomás una” Idalia. “y ese se queda congelado o ya no corre ya no juega” Alex: Si...tiene que correr, le pegas y y dices ya ya vete y ya le pegas y después le pegas le pegas le pegas y le pegas y y y le dices ya y se va y otra vez corre el chamaquito”

El lenguaje muchas veces fuera del lugar de acción o mejor dicho fuera de contexto lúdico, tiende a racionalizarse y por lo tanto se platica el juego desde la perspectiva de la autoridad representada. Al menos en las observaciones que realice no registre que se golpeará con objetos, sine embargo en el párrafo anterior las respuestas de los niños refieren el uso de tablas y varas. Posiblemente en algún

momento se usaron estos objetos, seguramente no fue por mucho tiempo pues un golpe con objetos tiende a ser mas doloroso, no obstante sea más representativo de la violencia ejercida el espacio familiar, en la escuela etc, donde en algún momento se acude a múltiples objetos que tienen a la mano para procurar alguna sanción.

Cuando pregunté sobre la cantidad de golpes, se muestra una contradicción pues el niño dice una y en lo siguiente deja ver que se puede pegar muchas veces..... Mas que encontrar contradicciones lo que interesa es mirar, como los niños al tratar de hablar de un juego fuera del terreno de juego, habla desde la construcción que el se ha representado de ese juego, tomando en cuenta lo que se recuerda del juego y especialmente lo que en realidad significa ese juego en sus vida cotidiana.

La intensidad de los golpes es negociada por el niño que pega y el que recibe el golpe, cuando a este último le dolió el manazo se queja y hasta es posible que le regrese un pequeño manazo al “papá” aunque transgreda la lógica del juego, aunque en el desarrollo del juego es permitido.

En ocasiones las relaciones *de amistad o enemistad* entre los niños pueden influir en la manera de ejercer la fuerza, es decir, al que es “amigo” o compañero en otros juegos le pego más despacio y al que no lo es más duro. Influyen más factores como la edad, es decir el papá golpeador tiene ocho años y el hijo tiene doce es posible que los golpes sean moderados porque “ el papá” no tiene la fuerza para pegar fuerte y “el hijo” lo intimida en alguna forma.

El sexo es otro factor a tomar en cuenta para dar golpes, en ocasiones se aprovechan que es niña para jalarle de las trenzas o el suéter, hacerle cosquillas etc. En ese sentido lo que quiero decir es que en esta representación del papá golpeador los roles debe ser representados lo mejor posible y se debe cuidar que el papá golpeador les pegue y ellos estén dispuestos a ser golpeados siempre y cuando los alcance. En este entendido todo es posible de ocurrir en el desarrollo del juego.

## **II.11 La representación social de la autoridad que castiga**

Es interesante la construcción que Foucault (1976) hace sobre como se ha aplicado el castigo a lo largo de la historia humana; como éste forma parte de un instrumento de la tecnología del poder que día a día va optimizando y “humanizando” su manera de infringir castigo.

Las normas y leyes en una sociedad no son las mismas que en otra, más aun estas normas se transforman en cierta medida a lo largo de procesos históricos donde existen factores económicos, políticos y culturales. Es por ello que el autor reconstruye el tránsito de la aplicación del castigo en el siglo XVII a nuestros días .

¿A quién se castiga en una sociedad? es fácil de saberlo, los individuos que no cumplen con los cánones de la buena disciplina en la convivencia social.

“se utiliza a título de castigos, una serie de procedimientos sutiles que van desde el castigo físico leve, a privaciones menores y a pequeñas humillaciones. Se trata a la vez de hacer penables las fracciones más pequeñas de la conducta y de dar una función punitiva a los elementos en apariencia indiferentes del aparato disciplinario: en el límite que todo puede servir para castigar la menor cosa; que cada sujeto se encuentre prendido en una universalidad castigable-castigante” (Ibidem:183).

En este juego, se dan ciertos tipos de violencia permitida asumida ya. Los niños juegan a este juego y lo hacen por el hecho de asumir que existen situaciones donde los padres tienen derecho a ejercer la violencia contra los hijos. Esto es socialmente permitido cuando los hijos desobedecen sus padres cometiendo algún “acto indebido”. A continuación se cita un fragmento escrito en el siglo XVIII que nos ilustra claramente como eran castigados los niños por los adultos que están a su cargo, en colecciones históricas del siglo XVIII citado (ilustraciones graficas) en: Foucault (1976):

“Se avisa a los padres y madres, tíos, tías, tutores, tutoras, maestros y maestras de internados y a todas las personas en general que tengan niños perezosos, golosos, rebeldes, revoltosos, insolentes, pendeñeros, acusones, charlatanes, irreligiosos, o con cualquier otro defecto, que el señor croquemitaine y la señora Briquabrac acaban de instalar en cada cabeza de distrito de la ciudad de Paris una maquina de vapor y que reciben todos los días en sus establecimientos a todos los niños que necesiten ser castigados. Lo barato del castigo aplicado por la maquina de vapor y los efectos sorprendentes animaran a los padres a servirse de ella siempre que la mala conductas de sus hijos así lo exijan”

En la vida moderna las técnicas de castigo se están modificando en la familia, en la escuela; aun se sigue sancionando a los niños, aunque los castigos no son los mismos de antaño, se siguen sancionando conductas como las citadas en el fragmento anterior...

La autoridad en la vida de los niños no se constriñe solo a el papá, pues existen otros individuos que conviven con él, que de alguna manera tratan de normar su comportamiento a través de sanciones no solo físicas( Golpes ) sino simbólicas.( verbales o gestuales). Aunque en el juego no se cambia el título de papá golpeador, platicando con un niño fuera del terreno de juego me comentó:

Idalia: “ ¿hay papá y mamá pegalona o dependiendo de quien sea? Alex: “también es mamá, papá, éste, éste el como seama, el niñoero, el niñoero golpeador” Idalia: “ja. ja, ja, el niñoero quien más” Alex: “mmm el mesero” Idalia: “El mesero también golpeador” Alex:“ nomás eso”

Desde la construcción de autoridades que el niño se imagina, menciona a el niñoero, al mesero como posibles agresores en ciertas circunstancias. En esta práctica lúdica el niño tiene la capacidad de ironizar situaciones que en estricto sentido los “ lastiman” y de los cuales es capaz de mofarse, defendiéndose, retando a quien los este correteando, representando la autorudad del padre y de otros imaginarios. El niño se sabe perseguido y asume desde luego que cometió una falta travesura aun así es capaz de revelarse y con ello hacer una y otra vez “desastres” que los adultos desaprueban.

#### *Termino de juego.*

El juego tiempo de juego es variable depende en primera instancia de lo emocionante que este se torne .

Idalia:” y a que horas acaba el juego” Alex: “si quieres namás tardad diez minutos en el juego y si quieres no” Idalia: “y hasta cuando termina... hasta que agarra a todos? Alex: “no... hasta cuando te aburran”.

## **1.2 El juego de las escondidillas en una vecindad urbana.**

El juego de las escondidillas aparece muy frecuente en el juego de los niños en una vecindad. Tal vez sea uno de los juegos que más se ha resignificado. Regularmente se juegan en la noche, cuando las actividades cotidianas de los niños regularmente han terminado.

La escondidillas consisten en escoger a algunos de los niños presentes en el juego, para que busque a los demás. Una vez que acepto, se escoge un punto de reunión donde se dará el tiempo necesario para que se escondan. El objetivo es esconderse y no ser encontrado.

### *Espacio.*

El juego no tiene lugares, lo mismo se da en una fiesta que en el patio, en la calle, o en la celebración de día de reyes. Cuando los espacios en que se juega no corresponden a el patio; como es el caso de la calle, los padres están en permanente vigilancia. La versatilidad del juego hace posible que el patio sea el mejor lugar para esconderse.

Es un juego complejo que requiere una movilidad física, en los escondites menos sospechados, que se van escogiendo como lo vaya requiriendo el juego, es decir, cada quien es libre de escoger el escondite preferido. (los tanques, el baño, los carros, las escaleras, los pasillos etc.).

### *¿dónde se vale esconderse?.*

Antes de que inicie el juego se limitan los lugares prohibidos, la calle, el interior de las casas. Regularmente se prohíbe esconderse dentro de las casas de los niños. Si incurren en esta falta los sancionan y a ellos les toca, buscar. Se hacen planes grupales donde se ve la manera de crear escondites que no sean descubiertos.

### *El lugar de salvación*

Hay un lugar de reunión en donde a quien le toca buscar hace el conteo en voz alta de un determinado número, que oscila entre 30 y 50 veces, tiempo en que se esconderán los jugadores, esto lo hará con los ojos cerrados y después se dispondrá a buscar y a cuidar dicho lugar a fin de evitar que le den “salvación o equivocación”.

### *Reglas.*

Las reglas son diversas y entre ellas están las que son estrictamente verbales y ya sabidas por todos, de tal manera que se debe cuidar su uso.

Quien llega al último a juego le toca buscar independientemente de que ya este asignado otro niño.

- Dar un tiempo para esconderse (el tiempo que tardes en contar 30 o 40 números).
- Taparse asimismo, los ojos a quien le toca buscar (no ver a donde se esconden).
- Nombrar adecuadamente el escondite (si el que busca nombra incorrectamente el escondite de quien encontró, se le dirá que fue “equivocación” y nuevamente buscará).
- Si estando escondidos alguien logra salir sin que lo vea el que esta buscando puede decir: “salvación por todos mis amigos”.

De hay en fuera las reglas son diversas y se forman gracias a la convención que en ese momento convenga al grupo.

### *Dimensión emotiva.*

Este juego produce emociones sumamente gratificantes, ejercicio físico, labor social, y regocijo emocional. Lo podemos clasificar como un juego *de azar* (incertidumbre).

Por un lado, el azar de “encontrar” a quien sea y por el otro lado, la emoción que genera ser encontrado (al sentirse buscados la ansiedad aumenta, al mismo tiempo, el deseo de salir del escondite sin ser visto) y “dar salvación por mis amigos” maneja un alto grado de diversión.

El grupo de niños escondidos tiene que evitar hacer ruidos para esconderse para evitar ser encontrados fácilmente... Además deben compartir un sentimiento de

compañerismo y amistad pues el hecho de dar “salvación” “equivocación” los convierte en “buenos amigos”.

Cuando se prolonga la búsqueda, la incertidumbre hace más excitante el juego o puede contribuir a aburrirlo totalmente.

Si el que busca no encuentra a nadie aún, y algún niño logra llegar donde se da “salvación” sin ser visto puede decir en voz alta: “salvación por todos mis amigos” y en ese momento salen todos de sus escondites. El objetivo es lograr que el que “busca” no encuentre a nadie antes de que alguien “salve” el juego y asimismo afianzar los lazos de amistad, evitando que sea descubierto sus “amigos y su escondite”.

Se juega en todo momento, el valor del discurso para nombrar, aseverar, negociar alguna situación, pero siempre haciendo uso del discurso y de las reglas puestas en algún juego .

Las emociones que despierta son altamente satisfactorias para los jugadores y son mayormente procede del azar que envuelve el juego.

#### *Proyección social.*

Este juego grupal permite sociabilidad entre el grupo de niños y por ello es un juego ampliamente jugado. Tiene una duración indefinida y dura hasta una hora y se puede repetir incansablemente; es un juego tradicional por excelencia que permite *el compañerismo, amistad.*

## CAPITULO III

### III EL DEPORTE Y EL FÚTBOL INFANTIL EN LA VECINDAD

El fútbol es –quizás- el juego más emotivo, que se juega en la vecindad. Es ante todo una vía de socialización primaria que permite al niño, conocer las formas y maneras en que se tiene que convivir en un dinámica de competencia, que propone retos y en muchas ocasiones es frustrante, pero no por ello satisfactoria. El deporte del fútbol, abre las puertas al niño a un desarrollo físico, y psicosocial, que tiene que ver con una sociedad que sublima casi en todas sus esferas la emotividad. El uso de la violencia *racional*, es una de los <invitados> que nunca puede faltar, eso evidentemente pone en la mesa de discusión su viabilidad educativa y socializadora. Lo que en el presente apartado nos interesa es pues, poner en la mesa de análisis, la cuestión emotiva que se desprende de un juego competitivo, que lejos de cesar, en un contexto de modernidad se acentúa más.

#### III.1 Origen del deporte.

A decir de Norbert Elias (1992) El termino deporte se utilizaba de manera indiscriminada para referirse tanto a ciertos tipos de actividades recreativas modernas como a actividades recreativas de épocas anteriores. Con el tiempo, <deporte> se generalizo como término técnico para designar formas de recreación en las cuales el ejercicio físico desempeñaba un papel fundamental, formas específicas de recrearse que se desarrollaron primero en Inglaterra y luego se extendieron por todo el mundo. La difusión por parte de Inglaterra de modos industriales de producción, organización del trabajo y especialmente la difusión de actividades de tiempo libre influyo para retomar formas de organización del tipo conocido como deporte.

“El código de normas, incluidas las que procuraban la limpieza del juego, la igualdad de oportunidades de ganar para todos los contendientes, se hizo más rígido; las reglas, más precisas, explícitas y diferenciadas; La supervisión del cumplimiento de las reglas, más eficiente, así, se hizo más difícil escapar del castigo por

quebrantarlas. Dicho de otro modo, bajo la forma de deportes, los juegos de competición con ejercicio físico llegaron a un nivel de ordenamiento y autodisciplina por parte de los jugadores nunca antes alcanzado”(ibidem:186)

La hipótesis que nos ofrece este autor, es pensar que los procesos de industrialización y urbanización tienen que ver directamente con el origen del proceso de <deportización>.

Norbert Elías define el deporte como sigue:

“Todo deporte – aparte de lo demás que pueda ser – es una actividad de grupo organizada y centrada en la competición entre al menos dos partes. Exige algún tipo de ejercicio o esfuerzo físico, el enfrentamiento se realiza según reglas conocidas, incluidas –en los casos en que se permite el uso de la fuerza física- lo que definen los límites de violencia permitidos” (Ibidem: 192).

Y agrega:

“Un deporte es una forma organizada de tensión de grupo , aun cuando ese grupo esté formado a veces por dos personas. <Equilibrio de tensiones> es el termino que se ha introducido para expresar la idea de que la figuración básica de un deporte esta pensada para producir tanto como para contener tensiones” (Ibidem:195).

### *Función del deporte*

Siguiendo con el mismo orden de Ideas del autor, la función primera del deporte fue encontrar un nuevo equilibrio entre el placer y la restricción; problema fundamental al que se enfrentaron y siguen enfrentando sociedades como la nuestra. El progresivo reforzamiento de los controles reguladores sobre la conducta de las personas y la correspondiente formación de la conciencia, la interiorización de las normas que regulan más detalladamente todas las esferas de la vida, garantizaba a las personas mayor seguridad y estabilidad en sus relaciones reciprocas, pero también entrañaba una pérdida de satisfacciones agradables asociadas con formas de conducta más sencillas y espontáneas.

¿De que manera en una sociedad cada vez más reglamentada, podría garantizarse a los seres humanos una cantidad suficiente de excitación agradable

como experiencia compartida sin el riesgo de desórdenes socialmente intolerables y sin causarse daño unos a otros?

Una de las soluciones a este problema fue el nacimiento de unos pasatiempos bajo la forma que conocemos como deporte.

Elías y Dunning refieren que se pueden rastrear tres líneas por las cuales el deporte especialmente el fútbol tiene importancia o funciones netamente sociales:

1. El hecho de que el deporte ha cobrado fuerza como una de las principales fuentes de emoción agradable; 2. el hecho de que se han convertido en una de las principales medios de identificación colectivo; 3. El Hecho de que ha llegado a constituirse en una de las claves que da sentido a la vida de muchas personas.

### **III.2 Del juego popular al deporte: fútbol.**

A decir de Dunning, las raíces de los deportes modernos de combate como el fútbol el rugby y el hockey pueden rastrearse de forma directa en una serie de juegos populares y variables de un lugar a otro durante la edad media y principios de la edad moderna. Estos se jugaban conforme a reglas no escritas en las calles de las ciudades y en el campo abierto; no había agente externos de control como árbitros o jueces de línea y a veces tomaban parte hasta mil personas por cada bando. "los jugadores expresaban sus emociones con bastante libertad y solo practicaban un autocontrol bastante relajado" (Dunning, 2000, p.327).

A decir del autor, este tipo de juegos de corte popular correspondía, a un tipo de sociedad, donde la formación del estado era incipiente y en general el nivel de desarrollo de la sociedad eran relativamente bajos; la violencia se manifestaba como una característica de la vida cotidiana más regular y patente que hoy. Una de las medidas del proceso civilizador que institucionaliza el fútbol es la aparición de normas escritas, las cuales versaban principalmente con la eliminación o control de las formas de violencia más extrema. Además de buscar lugares y espacios estandarizados que permitan hacer del fútbol un espectáculo y una profesión.

### **III.3 El proceso de socialización en la infancia en el marco de el deporte: fútbol**

El deporte y especialmente el fútbol ha sido y es, hoy por hoy, un juego aceptado y practicado por la infancia. Forma parte del marco de socialización en el desarrollo del niño.

Un estudio de Linaza y Maldonado (1987) sobre la relación que se da entre el juego y el deporte en el desarrollo psicológico del niño, pretende desentrañar las características del fútbol que practican los jugadores más pequeños describen una serie de reformulaciones y etapas sucesivas por las que pasa su juego, hasta que llegan a una idea de fútbol cercana a la del adulto medio, que acude a los grandes estadios. Estas etapas del fútbol nos indican que el niño está jugando en cada edad a un tipo de fútbol diferente; basando estas diferencias en el aprendizaje de reglas más rígidas a través de una serie de estadios piagetianos del desarrollo infantil, es decir su apuesta es pensar que existen estilos y formas de jugar al fútbol que podemos relacionar con el desarrollo físico y psicológico acorde con la edad de los niños. Si bien la edad es un factor importante para el aprendizaje de reglas y la posterior aprehensión de éstas de manera más formal o incluso rígida; una situación decisiva en la transmisión de las reglas se da en la ejecución práctica de el fútbol, es decir aunque las edades difieran entre los jugadores es posible que los más pequeños (cinco años) a fuerza de jugar con los niños más grandes (9-12) aprendan muy bien al menos las reglas que se constituyen en el juego de su contexto. Incluso es posible que un niño de diez años sepa menos de fútbol que un niño de seis.

El proceso de desarrollo por etapas tendría que aludir no a cuestiones motrices, ni cognitivos sino a los procesos de socialización y transmisión de las reglas a través de las relaciones sociales en juegos específicos. Es decir, resulta interesante pensar que las diferentes versiones de los que van haciendo del fútbol incide en el nivel de experiencia de su práctica futbolística, su capacidad física y su desarrollo intelectual, pero más aun a la convención que se establece en un espacio lúdico entre los jugadores.

Por otra parte, dos elementos indispensables en la socialización infantil a través del fútbol son las reglas y el uso del lenguaje, a continuación haremos referencia a estos de los elementos importantes en el fútbol infantil .

### *La construcción de las reglas en el fútbol infantil.*

Si asumimos que hay diferentes juegos de fútbol en la infancia esto se deberá a que el juego en cada lugar es constituido con diferentes niños, en diferentes contextos, no obstante se guíen más o menos por “las reglas oficiales del fútbol”. Las reglas solo son un marco discursivo del cual se apropian los niños para regular su juego y claro, lo llaman fútbol.

“Al describir estructuralmente el juego continuamente se evidencian lagunas incluso para quienes afortunadamente están muy familiarizados con él. Quizá sea esta otra de las características peculiares del fútbol: existe una total y prácticamente absoluta codificación de las situaciones y de las acciones sancionadas según las reglas dictadas por <organismos internacionales>; y de hecho parece que nunca se terminan de conocer todas la situaciones específicas donde deba aplicarse una determinada regla de modo apropiado” (Ibidem: 81).

Jugar al fútbol en la infancia representa un proceso muy complejo y rico en términos de socialización es decir, la elaboración de reglas convencionales y en ocasiones arbitrarias al marco de reglamentación oficial, hace del proceso de interacción infantil un escenario lúdico de negociación de actitudes y conductas entre los pequeños jugadores. A través del fútbol los niños empiezan a hacer un esfuerzo por delinear su comportamiento en referencia a las necesidades de los que juegan con ellos. Las reglas las asumirán gradualmente como obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Para entender la dinámica de las reglas en el fútbol infantil aludiremos a la división que hace Searle (1994) sobre éstas. A decir del autor existen dos tipos de reglas *unas regulativas y otras constitutivas*, las primeras regulan una actividad preexistente, una actividad cuya existencia es lógicamente independiente de las reglas, por ejemplo; muchas reglas de etiqueta como llevar traje a una fiesta o comer

con cubiertos. Por otra parte las reglas constitutivas, constituyen (y también regulan) una actividad cuya existencia es lógicamente dependiente de las reglas; crean o definen nuevas formas de conducta. ( la conducta llevada a cabo de acuerdo con la regla) Tienen a menudo la forma de: *X cuenta como Y en el contexto C*. Las reglas constitutivas serán validas para un conjunto de individuos, que se desarrollan en un contexto específico y que a través de la convención puedan acordar que reglas regirán el juego; es decir, las reglas constitutivas serán válidas para un conjunto de individuos que se desarrollan en un contexto específico.

“Las actividades de jugar al fútbol o al ajedrez están constituidas por el hecho de actuar de acuerdo con las reglas apropiadas, o al menos con un extenso subconjunto de ellas”. (Ibidem:43).

En ese sentido, las reglas constitutivas son las que predominan en un juego de fútbol infantil donde *X cuenta como Y en el contexto C*. Éstas son confirmadas y transformadas en la propia dinámica del juego.

Las reglas se construyen en y para el juego, a partir de un marco de referencia , donde dichas reglas empiezan a formularse hasta que acciones prácticas, que dan significado al propia juego.

La complejidad de este sistema de reglas va aumentando, a medida que las acciones de los jugadores se van diferenciando en distintas partes del juego y a medida que los jugadores conciben que cada regla individual se aplica a una situación específica.

Sólo a partir de ese momento el niño se fija en la regla como independiente de la acción que ésta gobierna; comienza a codificar no sólo las situaciones que suceden de hecho, sino también aquellas que probablemente nunca sucederán.

“Son las características comunes, es decir, los niveles de conocimiento práctico compartido por cada grupo de niños, los que nos permite una descripción de proceso que conducirá a al versión final del juego tal como es construida por cada generación de niños” (Linaza y Maldonado, Op.cit.: 47).

*La construcción social: La dimensión del lenguaje en el fútbol infantil.*

Potter (1998) propone un análisis de la realidad a través de comprender al lenguaje como un instrumento discursivo capaz de construir y deconstruir a través de descripciones y relatos factuales lo que se dice de la realidad.

En ese sentido la construcción social entraña la siguiente noción:

“La realidad se introduce en las prácticas humanas por medio de las categorías y las descripciones que forman parte de esas prácticas. El mundo no está categorizado de antemano por Dios o por la Naturaleza de una manera que todos nos vemos obligados a aceptar. Se construye de una u otra manera a través y medida que las personas hablan, escriben y discuten sobre él.” (Ibidem:130).

En ese sentido, la realidad y lo que se dice de ella podrá ser cognoscible, si y solo si, se toma en cuenta los discursos en forma de relatos factuales y descripciones construidas a partir de la interacción de los individuos; resaltando el carácter netamente social de dicha construcción.

A través del lenguaje los seres humanos pueden explicar sus experiencias. Convivir en el mundo social es adentrarse en la experiencia de los otros en un contexto más amplio; en el dominio de las conversaciones es decir, por medio de la interacción con el otro es posible reconocer, valorar, distinguir, cambiar, reorganizar los discursos.

En ese sentido, la manera de abordar el discurso, desde la perspectiva potteriana, implica centrarse en cómo se establece como factual y objetivo el relato de un individuo, y para qué cometidos se utiliza. Esto implica atender a lo que con frecuencia se considera detalles de la interacción: las vacilaciones, las repeticiones, las correcciones y los énfasis.

Por otra parte, otro elemento dentro del análisis del discurso es tomar en cuenta *la retórica* para el análisis de descripciones, y determinar qué argumentos y afirmaciones alternativas están siendo socavados. Dicho de otra manera simple, uno de los aspectos de cualquier descripción es que compete de una manera real o potencial contra una gama de descripciones alternativas.

En el fútbol infantil el lenguaje sirve efectivamente para confrontar mi versión de cómo debe suceder o sucedió una jugada en referencia a la “objetividad” de las

reglas; los niños acuden frecuentemente, como veremos más adelante, al discurso para *cosificar* o *socavar* los eventos que a él convengan y que les permita negociar, desacreditar, invalidar, destruir, o validar determinada situación.

En ese sentido Potter distingue la retórica ofensiva o defensiva que entraña dos vertientes discursivas estrechamente relacionadas entre si;

Denomina *discurso cosificador* al discurso que construye versiones del mundo como si éste fuera algo sólido y factual. *Cosificar* significa convertir algo abstracto en un objeto material. Los discursos cosificadores producen algo como si fuera un objeto, sea este un suceso, un pensamiento, o un conjunto de circunstancias.

Por otra parte denomina *discurso ironizador* al que se dedica a socavar versiones. A través de la ironía, se puede socavar realidades o formas de explicar las experiencias que la gente se reconstruye a cada momento; sus creencias y percepciones de la vida cotidiana.

En suma la retórica es un instrumento discursivo efectivo, no sólo en el juego de fútbol sino en otros deportes en menor a mayor medida, en juegos donde intervenga el lenguaje.

#### **III.4 El fútbol infantil en una vecindad urbana.**

El fútbol infantil reproduce de una u otra forma patrones de diversión que forman parte de un red social de amigos o familiares que acuden a esta práctica deportiva. La clase social de donde proviene el infante determina en gran medida el deporte que le atraerá más. Es decir, siguiendo los planteamientos de Dunning a partir del nacimiento de la clase obrera el foco central donde se aglutinan los aficionados, jugadores y conocedores del fútbol se encuentran en las clase económicamente más desfavorecida, es decir a través del fanatismo deportivo se busca tener un lugar para la expresión de la emotividad, la identidad, y las relaciones sociales. Con ello no quiero decir que el fútbol no lo jueguen o disfruten otras clases sociales, sino que simplemente se concentra mas en las clase media.

El fútbol es un juego que se presenta de manera regular en la vecindad; a decir verdad es el que más se práctica. Para que este sea posible es necesario que

se reúnan mínimo 2 y hasta seis niños y niñas para establecer un ambiente de competencia. El fútbol que practica la infancia, lo podemos ubicar en el plano de lo informal, pues no necesariamente, se tienen que cumplir espacios y reglas institucionalizadas, ni compromisos con terceros ( árbitros, público etc).

El fútbol que se lleva a cabo en la vecindad por las agrupaciones infantiles, permite iniciar un proceso socialización en el que los niños aprenden lo que les tramiten los niños mayores (como sucede en otros juegos tradicionales) o los propios adultos, a veces a través de la televisión, jugando y comentando con los mismos niños, sobre los goles y las faltas de su equipo profesional favorito.

Dicho lo anterior, a continuación daré cuenta de como se construye el juego del fútbol en la vecindad urbana. Explicaré la manera en que este da inicio, cual es su desarrollo y fin, tomando en cuenta claro esta: las reglas, las emociones, los espacios y las negociaciones que atraviesan el juego de fútbol.

## **II.5 ¿Cómo inicia el juego?.**

El objetivo de este juego es principalmente competir. Para que de inicio esta competencia es necesario una ardua negociación de propuestas de iniciar el juego referidas principalmente a:

1. la integración de los equipos se negocia tomando en cuenta:

*a) El genero (sexo)*

En el juego de fútbol donde hay niñas y niños, se presenta una seria dificultad para la formación de equipos. La identidad de genero de los niños y las niñas tiene implicaciones sutiles en las posiciones que los niños y niñas toman en el juego. Regularmente cuando juegan ambos las posiciones de las porterías son ocupadas por las niñas y los niños se dedican al combate en el campo de juego. Las niñas escogen a otras niñas para jugar al fútbol.

Miri: “yo escojo a la Itzel y tu y el Omar, el gordo los tres..”

Omar: bueno, dos mujeres y tres hombres” Itzel: va, va va, va”

*c) La edad de los jugadores.*

Otro factor que interviene en la integración grupal es la edad; ya que de entrada se asume que los más pequeños no saben jugar y solamente estorbarán en el transcurso del juego en vez de ayudar.

Omar dice: “a mi no me den al gordo”. Es que el gordo no juega jamás esta ahí”. La integración de los más pequeños resulta ser la más difícil, en el espacio del juego comunitario, no sólo en el fútbol sino en otros juegos. Los demás integrantes tienen que pagar el precio de ser jugadores principiantes. No reconocen en él un jugador más con habilidades suficientes para pertenecer a su grupo. Su intención es más bien, que no este con ellos. Javier es el más pequeño por lo cual, puede ser percibido como no importante en la dinámica del juego.

*b) reconocimiento*

Otra situación que responde a la formación de equipos es el reconocimiento de un “buen” jugador basado *en la habilidades en el juego o amistad* que los identifique independientemente del sexo y la edad, es decir a pesar de que la mayoría acepto que se jugara hombres contra mujeres Alex dijo:

“ O denos una mujer y les damos un hombre ... Omar: “no, no no, ya así, así, así, ya” gordo: “no, no, no, así, así”.Alex: te sorteamos a ti Miri” Omar: no, no, no ya nosotros tres”

Alex reconoce en Miri una jugadora agradable o bien que tiene experiencia y técnica para el juego; posiblemente han jugado en otras ocasiones. Su intención es que Miri se pase a su equipo y el gordo se pase al de ella.

Aunque la edad es un factor importante en la formación de equipos. Si un jugador pequeño demuestran tener habilidades en el juego es atraído y reconocido en su equipo.

Gordo: Yo estoy con Itzel, Alex: No gordo ya estas con nosotros” cabe mencionar que Alex cambio de opinión con respecto a el gordo por que metió un gol y reconoce en él un buen jugador independientemente de su edad.

Alex: bien gordo , chútale, chútale.

En este fragmento podemos entrever que el “gordo” manifiesta su deseo de integrarse al equipo de Itzel, al parecer comparte cierta familiaridad con ella lo cual le puede permitir protección y aceptación y por ello niega su pertenencia a al equipo de los hombres, no obstante sea reconocido por Alex.

## 2. Espacio de juego ( ubicación de porterías).

Regularmente para negociar la ubicación de las porterías y los límites de cada una, así como a que equipo le tocará, dicha portería sale un representante de cada equipo ya formado, para resolver rápidamente este punto.

Miri y Omar negocian los espacios de la porterías, regularmente éstas son ubicados exactamente en la mitad del zaguán completado con la pared derecha y las escaleras con el lado anexo del pasillo.

La portería es un espacio importante para dar inicio al juego, y para que éste se desarrolle sin confusiones ni malos entendidos, cuando se trata de validar un gol. El *espacio* de cada portería debe ser equitativo y bien consensado par ambos equipos.

### *a) ancho de las porterías ( equitativo).*

Las porterías en la vecindad puede ser ubicadas en el zaguán, en una puerta, en un hueco, en las escaleras es por ello que al decidir el ancho de éstas es necesario que ambas sean equitativas en su tamaño; si una es aparentemente mas chica o grande respecto a la otra, es posible que metan mas fácil gol .

### 3. El juguete ( balón o pelota)

Alex: "¿ pero con cual balón?" .. a vamos a jugar con este" señala la pelota que esta junto a él  
Omar: "que con éste (aquí se refiere al balón que esta junto a la pelota), hay Alejandro quien quiere jugar con este balón desinflado" Alex: "ah pus todos, ese esta bien duro" Miri: si Omar con ese " Alex:"Con éste no Omar"( nuevamente se refería al balón) Miri: " ya dijiste que con ese, ya" Omar: "con ese yo no puedo Alex: " ¡ay que no puedes; Miri:" tu si puedes...." Omar: "haber... nosotros sacamos"

En este juego a Omar le gusta jugar fútbol con balón y a Alex con pelota, esta diferencia puede estar basada en :

a) *la experiencia en el juego de fútbol*

b) *Edad del jugador*

c) *Cualidades del juguete: balón ( lo duro y pesado del juguete) Pelota ( lo blando y ligero del juguete)*

La negociación que se lleva a cabo para saber con que balón se juega el partido -en este caso- es una decisión difícil, en tanto, que las posiciones se polarizan ,Omar alude a las "Malas" características que tiene una pelota y por el otro lado, Alex hace lo mismo. Hasta que Miri interviene en la decisión. El peso de la opinión de un tercero en un conflicto no permite disolverlo, o al menos darle otro tono. Finalmente la pelota fue el juguete con que inicio el partido. Como forma de recompensar la falta de balón en el terreno de juego, saco el equipo de Omar...

### **III.6¿Cómo se desarrolla el juego?**

El juego del fútbol esta formado por una serie de episodios que podemos llamar jugadas, éstas a su vez determinan la duración y dinámica de juego.

La jugada la podemos dimensionar como una situación en la que se *negocian las reglas constitutivas de el fútbol; y los roles de los niños en el juego: portero arbitro, los goles, y la emoción física y verbal.*

### **III.7 La función del portero, el arbitro y el jugador en el juego infantil.**

En el juego infantil del fútbol el rol del portero, el árbitro y el jugador no figuran como intransferible y único.

*a) El portero se vuelve jugador en el momento que lo crea conveniente.*

*El portero-jugador.* Puede cuidar la portería y jugar. Esto sucede por que hay pocos integrantes de cada equipo y deben optimizar lo más que se pueda los recursos humanos. Cuando inicia el partido, no se discute sobre quien será el portero de cada equipo. Al parecer los porteros son los más pequeños de ambos equipos. La jugadores más experimentados se van a el terreno de juego, por ejemplo, el portero en el equipo de los hombres era el gordo, ( el más pequeño) podía salir a jugar mientras no se requería su presencia en la portería. Itzel era la portera de las mujeres (la más pequeña). el portero se vuelve jugador pero no todos los jugadores pueden ser portero.

*b) Un jugador no puede ser portero.*

Alex: “a de veras, pido, pido, porque, porque el Omar se quedo de portero, Miri: “a deberás si tu no eres portero porque vas a sacar, se viera quedado la Itzel, ella si es portera”.

Miri: “tu no puedes sacar” Omar: “saca tu Itzel”. Empiezan a discutir sobre quien va a sacar y Omar dice: “hay Alejandro se pueden hacer los cambios cuando quieras” ( quiere decir que los jugadores pueden tomar el lugar del portero cuando lo crean pertinente) Alex: “a que no es cierto”.

Por consenso no es aceptada la conducta de saque de Omar. La versatilidad de las reglas le hace pensar en el momento del juego, que es posible agregar una nueva conducta, donde el pueda tomar él lugar del portero siendo jugador.

Los niños aprenden a aplicar una regla antes de caer en la cuenta que el carácter de obligatoriedad de la misma no se debe a otra cosa que a su mutuo acuerdo.

### *c) El Jugador y el portero como Árbitro.*

Los niños vigilan y son vigilados para que se cumplan las reglas de su juego. No hay un arbitro que coordine el partido.

El arbitro no existe como tal, pues quienes regulan las reglas del juego son los jugadores; todos tienen la capacidad de señalar una falta, cumplir las reglas y de validar o no una anotación.

## **III.8 La negociación de los goles en el fútbol infantil.**

Meter goles, es algo que debe suceder sistemáticamente para que la actividad parezca un partido. Los goles son una de los principales objetivos de un encuentro de fútbol, pues quien anote más será el vencedor.

Para negociar la validez de un gol se toma en cuenta las circunstancias en que éste fue anotado.

A continuación mencionaremos situaciones que ilustran la validez o no de un gol.

*a) Falta física: no se acepta el gol o se somete a discusión su validez.*

*Ejemplo:*

Alex: "hohhh, gol, gol, gol" Miri: "no Alejandro tu agarras" Alex: "Ella me trozo el brazo..ella agarra, me agarro así del brazo" al tratarle de quitar la pelota a Alex , Miri se vuelve una barrera importante para evitar que se llegue a la portería que cuida Itzel, pues esta

más alta que él. Alex logra pasar a Miri pero este se defiende con las manos pues trata de evadir la presencia de Miri con las brazos. Finalmente mete gol.

Esta jugada no se define, al parecer el gol no es aceptado por el equipo contrario ya que aluden la anotación a una ofensiva que pasa los límites de contacto físico y hasta lo vuelve violento.

*b) Lanzar el balón con enojo por el gol anotado.*

Alex: “gol” Miri: “ese si fue..” Itzel: “ahh” Miri: “ya viste como la tiras eres bien tramposo”

Omar al ver que Miri logro meter gol, aventó la pelota enojado) Omar: “ya cobraste el gol” No existe objeción verbal que invalide el gol, sin embargo Omar se desquita aventando el balón, aceptando que le metieron el gol a Itzel.

*c) Poca claridad del gol.*

Alex: “gol” Miri: “lo metió” Omar: “no” Alex: “si fue” Itzel: “no fue” Miri: “Si tu mismo lo metiste Omar paso por arriba” .

Era difícil determinar si fue gol o no, pues la portería correspondiente al zaguán tiene límites laterales y superiores marcados por consenso de lo que será parte de la portería. Aquí lo que se discute es si paso o no el límite marcado en la parte superior para dicha portería. Itzel: “verdad que no fue” idalia: “le rozo pero quien sabe”

No se llega a un consenso sobre la veracidad de la anotación, se radicalizan las posiciones y cada uno da sus propios argumentos, socavando los de los otros.

*Justificación del gol .*

Gordo: “gol” Alex y Omar: “goooooIIIIIIII” Omar: “fueron dos toques como los otros”

Para lograr el gol se dieron dos toques a la pelota es decir, Omar se la paso al gordo y el gordo metió el gol. Omar trataba de validar la anotación aludiendo puntos reales a su argumento.

*No aceptación de gol y resignación por parte del otro equipo.*

Alex: "gol amar ese no fue" Miri; "si fue verdad que si fue" Itzel : "no fue pego acá pego acá"  
Miri: "ese si fue" Omar: "como va a ser" Alex: "déjalo" Miri: "no fue".

*Gol discutido y aceptado.*

Alex: "gol" Itzel: "ese no fue" Alex: "gol o penal" Omar: "Miri como va ser ese si sacaste de la esquina" Miri: "gol o penal, gol o pena, gol o penal" Alex: "gol o penal" Omar no esta de acuerdo con el gol pues argumenta que fue anotado de un saque de esquina. Es decir no se vale anotar un gol cuando se saca de la esquina Omar: "entonces si yo te hubiera dejado yo te hub. Mmm no ese no fue" Miri: "gol o penal " Omar: "penal idiota" Miri: "El Omar es un chillón parece que esta perdiendo frijoles" todos se empiezan a reír Omar: "ya cállense pues es que la Miri todo pinche tramposa" Miri: "pinche tramposa" arremeda a Omar.

Es interesante mirar como se construyen las reglas en los goles y como se imponen o socavan. En el fragmento anterior se pierde gol o penal, en realidad esta regla no existe fuera de este juego o es penal o es gol, sin embargo en el juego infantil es posible que surjan las dos propuestas sin ninguna ambigüedad. Logro ganar el argumento el quipo que "metió" gol por que <cosifica> a través de un cuestionamiento firme ( ¿gol o penal? ) al equipo contrario es decir su discurso construye versiones del mundo como si éste fuera algo sólido y único.

No existen reglas claras para validar o invalidar un gol, estas se van creando en la circunstancia que *se genere el gol, La intensidad del contacto físico, la poca claridad del gol* en la percepción del equipo contrario hace de la anotación de goles un aspecto netamente retórico donde a base de argumentos sobre el hecho se trata de <cosificar e ironizar> versiones sobre la validez del gol.

### III.9 Situaciones que reestructuran la dinámica del fútbol infantil

Se termina un juego por que no se llega a un consenso de las reglas constitutivas, o estas se transgreden sin el consentimiento de la mayoría.

Ejemplo:

Omar : “yo voy a cobrar yo no se aquí se refería a un penal”.Sin embargo no cobro pues Itzel y Miri estaban molestas y no le prestaban la atención ni la aprobación necesaria para dicho tiro. Miri: “así cóbralo me da gusto que lo cobres. Sabes que ellas no saben jugar así que hablas de reglas”. Omar: “es que es que nomás se amontonan” Omar: “es que somos muchos para un jueguito” Miri:“si mejor dos dos y luego o....Miri: “Mejor hay que Cambiar de equipo. Por que así el Omar nada mas empieza a chillar”Omar: “Mejor de dos, y dos y dos y que salga.

Esta situación lleva a que el juego no siga adelante y se reestructure la dinámica del juego ya sea: *reagrupando los equipos, disminuyendo el numero de jugadores, eliminar a un jugador, o terminar con el juego definitivamente.*

En el siguiente fragmento se logra ver que el principal motivo para que un juego termine o cambie su dinámica es no llegar a un consenso sobre las reglas que rigen su juego. Además al parecer *eliminar a un jugador* puede ser la solución a los conflictos.

Ejemplo:

Alex: “Esa Miri es bien regañona” Omar:”si cierto”  
Alex: “dice arriba” Omar: “arriba así no se valió mano, mano”  
Omar: “entonces como estábamos, a la Miri ya no hay que invitarla al juego”  
Miri hay si todo lo que digo es cierto , que tu seas un chillón es otra cosa”  
Omar: “ay y ella como mete las patas y ella ni se ve ssss.”  
Omar: “ella me va metiendo las patas a cada rato. Entonces como estábamos , a la Miri ya no hay que invitarla a l juego.

Además una vez que se empieza a desintegrar a los equipos otros integrantes también se empiezan a incomodar y a decidir por su propia voluntad salir del juego que ya sea vuelto bastante tedioso y agresivo.

Itzel: “ si mi ya no me inviten yo no me sonrojo por nada”

Finalmente para que no se siga en la misma dinámica proponen que se juegue a otra cosa pues este juego no es “divertido”.

Itzel: “ otra cosa por que es que ira”..

### **III.10 El uso de la violencia en el fútbol infantil.**

Para entender la dimensión de la violencia en el juego del fútbol recurriremos a Dunning (2000) Tomando en cuenta la tipología que hace de la violencia y como aterriza ésta, específicamente al fútbol.

Una de las premisas básicas que despiertan la agresión y violencia en el deporte específicamente el fútbol, es que es un encuentro netamente competitivo.

A decir del autor, una de las situaciones que desencadena la violencia en el fútbol es que el nivel de tensión puede subir hasta un punto en que se rompa el equilibrio entre la rivalidad amistosa y la rivalidad hostil a favor de la última . “En tales circunstancias , las reglas y conversiones destinadas a limitar la violencia y a dirigirla por canales socialmente aceptables pueden quedar anuladas temporalmente y la gente implicada ponerse a pelear en serio ( Ibidem:274).

Dunning, señala que las normas que rigen el control y la expresión de la violencia no han sido siempre las mismas en el todos los periodos históricos, <el proceso civilizador> a maniobrado de tal manera que a desplazado la violencia a otras formas menos evidentes, mas racionalizadas. Las formas de violencia que ahora se señalan como tales hace tres siglos eran una forma de relacionarse normal, en cuanto se encuentran satisfactores en otro tipo de prácticas y relaciones sociales las anteriores quedan prohibidas; en tanto se da un consenso entre los grupos de lo que es moralmente bueno y lo que no lo es en torno a la violencia; se normativiza la expresión de la violencia. A decir de el autor es posible que tiendan a brotar

sentimientos de culpa cada vez que cierto tabú es violado. Además se acude frecuentemente a describir con el lenguaje de la sicopatología a las personas que abiertamente obtienen placer de la violencia “prohibida” se castigan con la hospitalización o el encarcelamiento.

“Este mismo proceso social a incrementado la tendencia de la gente a planificar, a prever y a utilizar estrategias, más racionales, más a largo plazo para alcanzar sus objetivos. Ha llevado aparejado a asimismo un aumento de la presión competitiva socialmente generada.” (Ibidem: 275)

En ese sentido una de las hipótesis interesantes de Dunning es que tanto la violencia racional y la competitividad inherente al fútbol, han contribuido a aumentar en algunas personas la tendencia a actuar violentamente de forma calculada siempre que se hallen en situaciones muy concretas. Resulta interesante observar que la reflexión teórica de Dunning nos lleva a entender no solo la violencia en el deporte sino a vislumbrar este aspecto en toda la dinámica social. Por una parte las instituciones del estado han monopolizado la violencia social con lo cual a justificado la creación de instituciones que la procuren y la regulen sin embargo, estas estrategias de expresión y restricción de la violencia no han contribuido en mucho, a frenar la creciente violencia que se vive en casi todas las esferas de la sociedad, incluyendo el deporte; las personas que usan la violencia en cualquiera de sus formas buscan los lugares y los momentos justos para no dejar rastro, mientras no sea compatible el sistema de justicia del estado con la fina manera de maniobrar de la violencia ejercida por el ser humano, difícilmente se frenara esta ola de “atropellos” que traspasa al deporte y se maximiza en el terrorismo mundial...

El juego infantil del fútbol tiene serios rasgos de violencia, para entenderla nos basaremos en la tipología que propone el autor :

1. que la violencia sea *real o simbólica*, es decir, que adopte una forma de un asalto físico directo, o que simplemente recurra a *gestos verbales y/o no verbales*.
2. Que la violencia adopte la forma de un <juego> o <burla>, a que sea <seria> y <real>.

3. que la violencia sea *intencional* o *el resultado accidental* de una secuencia de actos no intencionalmente violentos.
4. que la *violencia sea legítima*, en el sentido que concuerde con un código de reglas y normas y valores socialmente prescritos, o que sea normativa o ilegítima, en sentido de contravenir las normas sociales aceptadas.
5. que la violencia adopte una forma <racional> o <afectiva> es decir, racionalmente preferida como medio para asegurar el logro de un fin determinado o tomada como un fin en si misma .

Es interesante mirar como las tipología antes descrita va adquiriendo cierta sistematización. La violencia no es solo de un tipo sino que esta se transforma de lo simbólico a lo racional. En este intervalo se define la intensidad de la violencia y con ello la dinámica del juego, es decir si este se concluye, es agradable, y si nadie sale lastimado o agredido.

#### *La intensidad del contacto físico y trasgresión de reglas en el fútbol infantil .*

##### a) El contacto físico (empujar, agarrar)

Miri: “no así no se vale llegar” Omar: “fíjate noo” Omar sutilmente arrempuja a Miri para quitarle la pelota. Alex: “si se vale” Omar: “ya Miri sácale rápido”

No hay nadie que marque las faltas, sin embargo, quien cree que se esta cometiendo falta, lo dice y por lo tanto le toca sacar a su equipo. Esta forma de violencia es real es decir, que adopte una forma de un asalto físico directo, donde *empujar* es una acción que pudiera ser intencional o accidental. Al ser marcada por el jugador agredido es percibida como intencional en tanto que el jugador que presuntamente lo cometió no argumenta nada.

Ejemplo:

Itzel: “perence ...el Alejandro agarra” Miri: “¿ya viste como estas agarrando Omar ?eeh  
“Omar: “me andas agarrando de acá”. Señalo la mano. Itzel: “el me a garro de aquí” . se  
refiere a Alejandro.

Esta forma de violencia es igualmente real es decir, que adopte una forma de un asalto físico directo, donde *agarrar* es una acción que pudiera ser intencional por parte de cada uno de los jugadores. De la violencia real se pasa a la intencional en cadena, donde todos empiezan a transgredir las reglas.

*b) De contacto físico violento( pegar, meter el pie ) a los insultos.( eres un cochino, chillón ).*

Ejemplo:

Omar: “mira como pegas” Miri:“ya cállate si vieras como llegas ¿ya viste como eres de cochino?, ya viste”

Esta forma de violencia es real es decir adopta como en las anteriores una forma de asalto físico directo que sobrepasa el agarrar, o empujar. Pues a aquí se refieren a golpes intencionados que presumiblemente se están realizando de los dos lados como una manera de venganza y de transgredir las reglas legítimas de violencia. Al parecer se pasa de una violencia real a una *simbólica*, es decir, que recurra a *gestos verbales y/o no verbales*. En este caso el “pegar” se vuelve en insultos verbales como manera de completar la dinámica de violencia que se construye en el juego.

Omar: “mira luego quien es la que mete las...”Miri: “Omar la sacaste tu” Omar: “luego quien es a que mete las pataaaas”Miri: “es bien chillón de todo ,eso si...”

Aquí también se pasa de una violencia real a una *simbólica*, es decir de del contacto físico de meter el pie al insulto verbal de ser un chillón. Esta dinámica empieza a desgastar la estabilidad del juego pues evidentemente no hay ya armonía en las reglas que regulan la expresión y prohibición de las reglas.

El uso de la violencia sucede frecuentemente en el fútbol infantil ya que la homogenización de los jugadores no existe, es decir, en cuanto al sexo hay niños y niñas; en cuanto a la edad, hay niños desde cinco años hasta catorce; en ese sentido no todos tienen la misma experiencia en el deporte del fútbol y por ello unos conocen las reglas más o menos y otros no coinciden con las de los primeros. Esta situación -entre otras- hace que el fútbol infantil en una vecindad se realicen encuentros futbolísticos altamente agresivos.

Desde el fútbol infantil se puede observar claramente que, el uso de la violencia inicia siendo simbólica o real, con la experiencia ésta se vuelve de tipo racional o instrumental donde es aplicada de manera estratégica por los niños para impedir ser goleados por el otro equipo o simplemente para dominar la pelota en el espacio de juego.

“La tendencia en el deporte moderno a utilizar de modo racional por un lado se contrarresta con los valores generales y con las normas específicas de cada deporte pero, por el otro, dado que también tiende a motivar actos de venganza, contribuye simultáneamente a incrementar el nivel general de violencia deportiva” (Ibidem: 289).

Como podemos notar a pesar de que se trate de reglamentar la violencia en el deporte desde la infancia, lo cierto es que la competitividad de el fútbol hace que los jugadores que tratan de regular su juego con las reglas permitidas en el juego de hoy y que no experimentan placer infligiendo daños a otros, se ven obligados a emplear la violencia, tanto la permitida como la indebida, de una forma instrumental. Este hecho hace que de manera particular en el juego infantil enmarcado en la vecindad los encuentros deportivos tengan lugar más que otra práctica lúdica, más sin embargo la duración de los encuentros variable pues en ocasiones se llega más rápidamente a el conflicto que a la diversión.

### **III.11 De la violencia simbólica a la diferencia de género en el fútbol infantil.**

En la infancia el juego de fútbol es de dominio masculino, sin embargo es en esta edad cuando es posible integrar a ambos sexos en juegos aparentemente diseñados para hombres. En la medida que van creciendo los niños y niñas las

actividades deportivas se van especificando por sexo. Este hecho suscita ciertos roces tanto físicos, verbales surgidos en la dinámica de un juego unisex cuyos costos se muestran en la diferenciación de género. A continuación se presenta un fragmento de un encuentro de fútbol donde la dificultad para ponerse de acuerdo en las reglas de dicho juego llevo a el uso al violencia simbólica ( verbal) entre equipos hasta manifestarse un a situación de competencia verbal y hasta de posible violencia física entre géneros.

Ejemplo:

Alex: “es que el Omar, es que ese no fue gol, es que la paso por arriba”.....

Omar: “ es que la Miri, mano, mano” .....

Miri: “Yo no tengo la culpa de que tu seas una chillona, siiii”

Omar: “ha y tu tan bien eres un chillón”

Alex: “Chillón, ¿ que es hombre o qué?”

Omar: “Si ella me dijo chillona”

Miri: “Tu si eres una chillona”

Omar: “Ya cállate pinché chillón”

Miri: “Reconoce que los homb.... Nononono...Haber pégame te doy una cachetada”.

Itzel se ríe.....

Idalia: Ya Omar

Miri: Tu crees que le tengo miedo a ese mugre balón .. ¿crees que soy como Alejandro?.

Itzel: “Ya vamos a jugar a otra cosa por que ustedes nada más están peleando”

Omar: “Es que la Miri de todo”....

Es interesante ver como se hace referencia al genero al atribuir al sexo contrario características femeninas y con ello intencionadamente, ofender y burlarse de él, en detrimento de mi propio genero. La niña es la que inicia “la ofensa” al sexo masculino y lo hace sin darse cuenta que al atribuir rasgos de lo que es para ella lo femenino, esta confirmando las creencias que circulan en nuestra cultura de que ser “vieja” es una condición de desventaja con respecto al sexo contrario. Con lo que respecta al niño, como manera de responder en los mismos términos a la niña la confunde intencionalmente con su sexo , este hecho no tiene nada de extraordinario

pues no tiene el mismo significado de desventaja o debilidad atribuido culturalmente al la mujer...

Esta confrontación netamente genérica donde se juega el conocimiento de las reglas del fútbol, y la misma dignidad de cada sexo.

A decir de Dunning, el equilibrio del poder entre los sexos, es un mecanismo que permite generar ideologías y valores que mantienen las relaciones entre los sexos. En el caso específico del fútbol, la balanza de poder se inclina a favor de los hombres en tanto que la violencia y la lucha sean males endémicos de la vida social. En este sentido, para el autor las posibilidades de dominio de los hombres tenderán a reducirse y aumentaran consiguientemente las de las mujeres en la medida que se vuelvan más pacíficas las relaciones dentro de la sociedad o una parte de ella, cuando las posibilidades por parte de las mujeres de actuar unitariamente se aproximen o rebasen a las de los hombres, y cuando empiece a derrumbarse la segregación de los sexos.

En el fondo la diferencias de genero se basan en que los hombres son en general mas grandes y fuertes que la mujeres y por ende mejores que ellas para luchar y en segundo es que el embarazo y la crianza de los hijos tienden a incapacitar a las mujeres, para lo relativo la lucha.

Desde la socialización infantil se establece un conjunto de valores que median en las relaciones genéricas. Es por ello necesario, reeducar a la sociedad especialmente a los adultos que conviven con las niñas y los niños en cuestiones de respeto para con el sexo contrario. El juego es una práctica que permite transformar la cultura a favor del la convivencia humana y crear múltiples alternativas a favor de diversidad de las concepciones sobre la vida, no para equiparar el poder entre los sexos sino para lograr desde la infancia el respeto a la diferencia entre niños y niñas, lo cual se reflejará en la calidad de sus relaciones futuras.

### **III.12 Un juego parecido al fútbol inspirado en una película “Jarry potter”**

Este juego fue nombrado así, por haber sido inspirado por una película infantil que se estreno en el 2001. La historia se trata de un niño que no sabia que era un

mago famoso y su vida no era feliz porque sus tíos lo trataban bastante mal. Dentro de la trama aparece un juego de brujos niños llamado “kurich de la temporada” es un juego semejante a el fútbol solo que en ves de correr vuelan y envés de usar los pies para jugar usan las manos...

Para que “nazca” un juego es necesario que alguien lo proponga. Una ocasión los niños se reunieron en las escaleras para empezar a jugar. En ese momento se integro Ulises, un niño que no juega comúnmente con ellos. Él fue el que propuso este juego que no se había presentado antes:

Ulises: “ ¿a que van a jugar? ..ai, yo ya se, jugamos a lo de “jarry Potter” Itzel ¿cómo?  
Ulises: “ si a kurich. Miren”

El nuevo juego consiste en anotar goles con la mano dentro de las cajas que le correspondía a cada jugador (éstas se acomodaron una en las escaleras y otra en el carro del papá de Itzel). La pelota era pequeña y se tenía que ganar quitándosela a jalones al jugador contrario. Cuando alguien la tenia se dirigía a su portería tratando de evadir a el jugador contrario. La lucha entre contrarios implica el rozamiento físico y el uso de la fuerza; por momentos este juego se asemejaba al fútbol americano, la diferencia era que no eran equipos contra equipos sino jugador contra jugador.

Este hecho nos permite mirar la manera en que se crean nuevos juegos inspirados en el deporte del fútbol. La tecnología, específicamente el video permite en este caso, ser un vehículo audiovisual del cual se parte para *resignificar de manera práctica un juego tomado de una película*. Se imaginaban –aunque no todos– representar el juego que se llevaba a cabo en la película, que un niño había visto.

Al parecer no todo habían visto la película, pues no hicieron comentario alguno al respecto solo asumieron que era un partido de fútbol diferente y se sometían a la forma de organizar de quien propuso el juego. El uso de la videocasetera ubica en un nivel sociocultural y económico de los niños que tienen acceso a este tipo de diversiones.

Lo nuevo causa cierta incertidumbre sobre decidir que hacer y en que momento. La aparición del liderazgo esta marcado en la persona de Ulises, pues el

fue quien propuso el juego y por lo tanto vigila que se lleven a cabo las reglas que el conoce.

Cuando un juego “tiene dueño”, es posible que él, quiera poner las reglas del juego y decir quien y como juego una práctica que no es común en la vecindad. Esa actitud puede hacer que los demás jugadores no se sientan integrados en la dinámica, pierdan interés en el juego y decidan salir de éste.

Ulises: “ No Itzel esa no fue ... ahorita va a entrar rufas... Yo voy a jugar todo el rato. Omar: “ hay nos vemos mañana (se notaba desinteresado por el juego) .

Cuando un jugador quiere decidir casi todos los aspectos del juego, que de alguna manera se deben construir en grupo, algunos integrantes se salen como en el caso anterior o se aburren con la dinámica “autoritaria” del juego.

Alex: “ ya me aburrí” Ulises: “así, quien va” Itzel: la Miri y él”

El juego puede cambiar la dinámica siempre y cuando el juego lo construyan todos y nadie quiera imponer sus ideas. Eso fue lo que sucedió , empezó a fluir el juego a raíz de que Ulises permitió que jugara otra pareja.( Miri y Alex).

*Las reglas* del juego son parecidas a las del fútbol, sin embargo eran más inconsistentes en el momento que se marcaban. Para repartir las porterías no era necesario escoger anticipadamente ésta. Se escogían por comodidad y la elección recaía en el niño que primero la escogiera. Cuando salía la pelota el saque no era obligatorio para algunos y en ocasiones no marcaban esa regla.

El uso de la violencia era la regla que más había que cuidar, pues un roce demasiado violento iniciaba una discusión acalorada, al igual que pasa en el fútbol.

Miri. “no ya. Tu muerdes y el Alejandro agarra, así no se vale” Ulises: “es que la Miri luego si corres te agarra la camisa y te jala bien gacho”.

El número de goles para ganar un partido era máximo de dos. De las parejas contrincantes que se formaron se presenciaron alrededor de 10 partidos hasta que terminó el juego. El objetivo era anotar al menos un gol e inmediatamente se formaba otra reta. La formación de quipos era de dos niños y respondía a la amistad o rivalidad que se había generado en el juego.

*Los límites espaciales* del terreno de juego estaban implícitamente acordados entre las escaleras y el carro del Itzel, nadie lo dijo explícitamente .

*La emoción.* Este juego era básicamente de simulación y de competencia. La competencia generaba sentimientos de enojo, ira ,envidia, ansiedad por querer jugar después de que terminara alguna pareja de niños. Por otro lado, también se generaban risas, burlas, arrempujones, gritos, porras etc, que coloreaban y contrastaban la emotividad emanada por la diversión de ese juego.

Alex: ya saca Itzel: “Ya Itzel saca rápido”. Alex: “ Yo también quiero jugar esto esta divertido . La tele . tele-radio. Así llamo Alex el jugo”.

Podemos decir que las cosas que hace que cualquier juego a aunque no sea conocido resulte atractivo es:

- ⇒ Que todos decidan sobre el mismo.
- ⇒ La emoción generada se satisfactoria y no llegue a la violencia abierta, en el caso de un juego de competencia.

## **CAPITULO IV**

### **IV.-EL JUEGO INFANTIL EN EL MARCO DE LA MODERNIDAD.**

Actualmente, los espacios destinados a los niños en las ciudades son escasos y por cuestiones de seguridad el niño es obligado a permanecer más tiempo dentro de su casa.

Con la aparición de la tecnología del juguete y la comercialización de nuevos aparatos infantiles, las actividades lúdicas en grupo están desapareciendo gradualmente.

Actualmente el diseño de la vivienda no toma en cuenta la presencia de espacios abiertos; a nivel urbano se destinan áreas residuales a los niños, de hecho en las viviendas en renta, ya no se acepta a una familia que tenga más de un niño.

Anteriormente, espacios como la plaza, la calle, el parque, el patio, jugaban un papel muy importante en la vida de los niños, sin embargo, debido a las condiciones de vida actuales, surgen otros espacios dominados por los efectos visuales y la tecnología de punta, estos espacios ofrecen diversiones a los niños con un “mínimo” de esfuerzo, algunos de ellos, en la ciudad de México son: la ciudad de los niños ubicada en el Centro Comercial Santa Fe o parques de diversión como Six Flags, Divertido, La Feria de Chapultepec. Es claro que no todos los niños pueden acceder a estas diversiones, sin embargo están ahí, como alternativa para la diversión.

En nuestra sociedad, el juego es más rentable en el aspecto económico que emocional es decir, si bien se requiere erogar cierto capital para divertirse y emocionarse, en contraste a ello se evita la fatiga de encaminar y problematizar las concepciones del mundo que le llegan preelaboradas a los niños, por medio de juguetes y de juegos comerciales.

Reflexionar sobre el modo en que las prácticas lúdicas se están modificando en tiempos modernos, donde la tecnología, los procesos de globalización y en general una sociedad del consumo establece discontinuidades en las relaciones afectivas y morales.

“El advenimiento de la modernidad paulatinamente separa el espacio del lugar al fomentar las relaciones de los ausentes, localizados a distancia de cualquier situación de interacción cara- a-cara” (Giddens, 1990, p.30). es decir, que los lugares son penetrados y configurados por influencias sociales que se generan a gran distancia de ellos. “Lo que estructura lo local no es simplemente eso que esta en escena, sino que la forma visible de lo local encubre las distantes relaciones que determinan su naturaleza.” (Ibid:30).

Las innovaciones tecnológicas en la producción de juegos y juguetes “Modernos” nos lleva a repensar los efectos que éstas tienen *en el proceso de socialización del niño*. Mas que criticar la rentabilidad y eficiencia, bondades o infortunios de las tecnología lúdica en el desarrollo de infantil; el objetivo de este trabajo es mostrar como el sustrato emotivo colorea el desarrollo de la infancia

Las prácticas y objetos tecnologizados en los espacios de juego infantil se generan otro tipo de emociones no menos ni más espontáneas y placenteras que las de juegos tradicionales, sino que en todo caso corresponden a otro tipo de intercambios y relaciones sociales.

En este último apartado se analizará profundamente en que medida el juego infantil en el marco de la vecindad a “resentido” la aparición de juguetes producto de la tecnología y de la promoción del mercado de carros, muñecos, muñecas, aviones juegos de video, juegos de destreza, patinetas etc.

¿Cómo se relaciona actualmente el niño con los juguetes? ¿cómo se han modificado gradualmente las relaciones en la agrupaciones infantiles y con los demás?, ¿desde dónde se puede entender el juego moderno, sus tiempos, sus emociones, sus reglas?.

#### **IV.1 Sincretismo lúdico: El juego infantil entre lo tradicional y lo moderno.**

Giddens se caracteriza por ser un sociólogo interesado por dar una *interpretación discontinuista* del desarrollo social moderno. Es decir, como se tejen los hilos entre lo tradicional y lo moderno, que consecuencias tiene en las relaciones sociales del siglo XX en la configuración de nuevos ordenes sociales.

A decir del autor las formas de vida introducidas por la modernidad arrasaron de manera inédita las modalidades tradicionales de orden social, característicos de

otros periodos históricos. “Extensivamente han servido para establecer formas de interconexión social que abarcan el globo terráqueo; intensivamente, han alterado algunas de las más íntimas y privadas características de nuestra continuidad” (Ibidem: 18).

El carácter discontinuista de la modernidad se ha visto mermado por el dominio que el evolucionismo social impregna a los grandes relatos históricos, con un sentido de orden, de continuidad, donde lo tradicional y lo moderno solo representa un periodo de transición equiparable a cualquier ocurrido en el pasado.

“evidentemente existen continuidades entre lo tradicional y lo moderno, puesto que ninguna parte de cero, pero no debemos olvidar cuan engañoso puede ser contrastarlos burdamente” (Ibid:18).

Para comparar lo tradicional con lo moderno debemos reconocer las discontinuidades que distinguen a dichos ordenes e instituciones sociales. A propósito Giddens propone tres características que diferencian a los ordenes modernos de los tradicionales:

1. *Ritmo de cambio*: resulta más evidente en lo que respecta a la tecnología, puede extenderse a otras esferas.
2. *El ámbito del cambio*: La supresión de barreras de comunicación entre diferentes regiones del mundo.
3. *La naturaleza intrínseca de las instituciones modernas*: Surgimiento de el estado-nación, a dependencia generalizada de la producción y por lo tanto de la industria del consumo.

El juego infantil como práctica socializadora, no es la excepción también ha sufrido cambios a lo largo de estos últimos siglos. <el ritmo del cambio> hacia el uso de la tecnología en el juego infantil propició la aparición del juguete industrial en detrimento del juguete tradicional, y con ello el inicio de una transformación en las relaciones entre tres actores principales: niño-juguete-adulto. Por otra parte <el ámbito del cambio> permitió la supresión de barreras de la comunicación a nivel mundial, además de sistemas modernos de difusión como la televisión para difundir

principalmente mensajes que persuadieran e impulsaran al público consumidor, que a partir del surgimiento del estado nación se da apertura generalizada de la producción industrial.

#### **IV.2 El juguete como objeto cultural en el juego infantil.**

El juguete es un objeto cuya proyección social se ve dimensionada en el momento que es ubicado en un contexto específico en relación al niño y o los que lo rodean. Tal como refiere Baudrillard (1969) los objetos que nos rodean no están definidos según su función, o según las clases en que podamos subdividirlos para facilitar su análisis, sino de los procesos en virtud de los cuales las persona entran en relación con ellos y de la sistémica de las conductas y de las relaciones humanas que resultan de ello. Es decir el objeto en si mismo no es lo que importa sino el conjunto de significados que son construidos a partir de necesidades específicas que pueden perturbar la objetividad con que de inicio fue concebido el objeto.

“cada uno de nuestros objetos prácticos esta ligado a uno o varios elementos estructurales, pero, por lo demás, todos huyen continuamente de la estructuralidad técnica hacia los significados secundarios, del sistema tecnológico hacia un sistema cultural” (Ibidem: 6).

En el mismo orden de ideas Denieul (1981) nos dice que el juguete corresponde a un proyecto de civilización, a una intención, puesto que es fabricado por los adultos para que jueguen los niños; así, más haya del objeto lúdico, significa una práctica social y nos informa sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades industriales.

En ese sentido, el estudio del juguete lo debemos incluir en la interacción de una sociedad y sus objetos, como un sector restringido del juego infantil, del que se puede fácilmente prescindir.

#### **IV.3 Del juguete tradicional al juguete tecnológico en el juego infantil.**

Tanto el juguete ancestral como el industrial son objetos que en algún momento se han vinculado con el niño. La diferencia de estos objetos no radica en el material, diseño del juguete, sino principalmente en los procesos que llevan a la *soledad del niño*.

Grange (1981) Nos dice que la aparición del juguete industrial, su intrusión en los juegos tradicionales y su sustitución de los objetos artesanales (fabricados por quien los utiliza) coinciden con un periodo de crisis y de desmantelamiento de las estructuras tradicionales en las diversas civilizaciones y favorecen la integración de un nuevo orden de vida y el nacimiento de necesidades diferentes.

Una de las hipótesis interesantes del autora sobre la proliferación de los juguetes fabricados en serie en detrimento de los juguetes tradicionales como el trompo, cuerda, pelota etc, se debe sobre todo al aislamiento del niño en la familia, este hecho (sobrepotección u olvido), disuelve las agrupaciones infantiles. Las vecindades limitan el número de niños que ingresan a su vivienda, pues argumentan que hacen mucho escándalo, son muy latosos, y molestan a los vecinos. Aunada a esta medida prohibitiva para aniquilarla inquietud de los niños, hay otros remedios mas sutiles para controlar al niño; la TV y los juegos electrónicos los tiene encantados, parece que no exigieran los niños y con ello afianzaran su soledad.

Un ejemplo ilustrativo que utiliza la autora para estudiar la simbólica del juguete; es *el trompo* como un objeto de juego colectivo y por la tanto comunitario, el juguete no tiene razón de ser sino en relación con los muchachos que componen un grupo, nunca con el jugador aislado.

El trompo era elaborado por los adultos, quienes se distribuían las tarea según los oficios para su realización. El juego del trompo se convertía en un espectáculo que se disfrutaba con los adversarios, espectadores etc.

El advenimiento de la tecnología a trastocado el espacio lúdico, mayormente en la infancia ya que ha modificado el paisaje de el lugar de juego. *En cierto sentido se podría decir que se esta dando una forma de control en el tiempo libre y las emociones del niño, además de marcar un parteaguas en sus relaciones con los demás.*

En esta misma discusión Weisz, (1986) argumenta que:

“Con la mayoría de las representaciones gráficas y sonoras, el modelo de simulación puede ser cada vez más realista pero colateralmente se irán omitiendo contactos corporales con el mundo vivo”(Ibidem: 172).

Para el autor una de las situaciones que se ha modificado a raíz de la tecnologización de juegos y juguetes es pues el cambio de lugares de juego y con ello la relación corporal con los otros se ha modificado es decir, lo regulado por el programa o programador, llega a desactivar la libertad dinámica del juego libre. “la frontera inexorable y las aventuras insospechadas que ofrecen las vendedores de productos de video pueden llegar a condicionar al individuo para acomodarse en un éxtasis muy conveniente en una época donde el movimiento libre del individuo, ya se ve improvisado por obligaciones, trabajo y su propio bagaje psicológico.”(ibidem:173). En ese sentido, podríamos augurar que los juegos tradicionales que entrañan movimiento corporal están siendo desplazados por nuevos objetos de diversión como es el la tele, el video, el video juego etc.

#### **IV.4 La relación del niño con el juguete tecnológico en una vecindad.**

El juguete para el niño es un objeto práctico que está presente a lo largo de su vida le sirven para recrear, a partir de representaciones imaginarias, la vida cotidiana de la sociedad a la que pertenece. No es fortuito que el juguete tecnológico este invadiendo el espacio del juego infantil pues la sociedad en que vive constituye un orden cultural enmarcado en la tecnología.

La relación que actualmente tiene el niño con el juguete tecnológico se puede mirar en tres dimensiones principales:

*1.Complejización del juguete:* Los aditamentos que se le han agregado cada vez a los juguetes infantiles: pilas, botones, formas, luces, hacen que la relación de el niño con el juguetes se vuelva cada vez más complicado y difícil de comprender en su funcionamiento. Jugando los niños decían:

Alex: “¿Para que son estos botoncitos?” Gordo:” se le aprietan ..nomás para que...para... nomás juego con ellos.”

Aun cuando el juguete lo tienen varios niños no comprenden del todo su funcionamiento, ya que resulta complicado entender para que se utilizan sus aditamentos. La complejidad tecnológica no permite al niño relacionarse con el juguete abiertamente pues no conoce totalmente de lo que es capaz dicho objeto. No obstante se está adiestrando al uso de la tecnología.

Alex: “¿cómo hace? Gordo: “le dan un golpe y luego dispara” idalia: “que más” Gordo: “y se convierte pero no se como”

*2. Pasividad del niño frente al juguete:* El niño se ha vuelto pasivo en su relación con el juguete, en tanto que lo percibe como un objeto delicado, caro y que se debe cuidar y guardar como una reliquia. Tiene “ miedo de destruirlo, o descomponerlo. Se convierte en un objeto de contemplación, su fin último es el almacenamiento, pues llegan otras novedades.

Todas las manipulaciones simbólicas del juguete realizadas por el niño en el juego , son ahora tomadas a su cargo por el juguete mismo; ayudado por las baterías y controles, es capaz de moverse, transformarse etc.

*3. La novedad de el juguete:* La TV y otros medios de comunicación persuaden al niño sobre lo que el mercado ofrece en materia de juguetes: autopistas, carros transformer, autocontrol, muñecos guerreros, boxeadores, karateca, muñecos para niñas, peluches, bicicletas, patines etc.

#### **IV.5 El niño solitario y el juguete en una vecindad.**

En la vecindad es frecuente observar a niños solitarios, en busca de un amigo. Esperan que algún otro niño salga y juegue por un momento con ellos . Estos niños suelen jugar solos en el patio. La soledad del niño es peculiarmente acompañada de

juguetes, especialmente se acentúa *en niños sobreprotegidos por los padres a familiares, niños pequeños (cuatro y cinco años) , hijos únicos*, cuyas características dificulta su relaciones con los otros niños por cuestiones de prejuicio como; es que esta chico y no sabe jugar, es que es “presumido”, o se enoja su mamá si jugamos con él.

El juguete en estos casos más que en otra edad resulta ser un objeto que permite aminorar el sentido de soledad junto con otro tipo de distractores que regularmente se encuentran en el interior de las viviendas. Es por ello que tienen toda variedad de juguetes; aviones, carros, patinetas, muñecas, trastes, osos etc. pues el presupuesto familiar lo permite por ser el único.

El contexto en el que se desarrollan estos niños –al menos- en el marco de la vecindad se caracterizan por ser niños poco sociables que viven en un “encierro” de cual salen cuando se los permiten sus padres. Regularmente en la vecindad se observa a los niños más pequeños salir al patio y traer con ellos un montón de juguetes que observan y manipulan.

Este tipo de situaciones nos lleva a pensar que las familias en una vecindad urbana, son ya más pequeñas, lo cual restringe de alguna manera la presencia de niños en estos espacios, que antaño se caracterizaban por una gran multitud de ellos, las familias que viven en la vecindad estudiada tiene máximo tres niños.

#### **IV.6 La función social del juguete en el juego de los niños en una vecindad**

El juego no es un laboratorio para socializar, más bien es un espacio creado por los niños, que les proporciona el placer de la interacción ; y con ello comprender las pautas culturales de las relaciones sociales.

Los niños escogen sus juegos y juguetes de acuerdo con las negociaciones que haga con los otros niños.

El juguete en el espacio lúdico infantil, es objeto cuyo valor es construido por el grupo de niños que planean como competir, compartirlos, presumirlos, mostrarlos etc. El juguete si se puede jugar en equipo sin embargo el tipo de juguete actual tecnologizado, hecho para admirarse tiende a establecer un ambiente regularmente

de competencia que pone en desventaja a cualquiera, sobre todo, cuando los medios económicos no son favorables.

En ocasiones el juguete puede limitar el círculo de amigos del pequeño y la socialización con su grupo de pares se vuelve más difícil o rispida, por aquello de la envidia y de la estética del juguete meramente contemplativo. Es difícil mantener un juego cuando existe una abierta competencia de quien tiene el mejor juguete. Se pelean y ya no hay juego.

En otras ocasiones el juguete unifica y se vuelve un medio de cooperación y tolerancia, de aprender a prestar mis cosas y jugar con las de otros niños.

La importancia social del juguete es mostrarle a los otros mis juguetes con el fin de competir, compartir y así contribuir en algún momento en la convención infantil de tener el juguete mas “chido” en los tiempos y espacios convenidos .

### *Competir.*

El juguete es un instrumento del juego y no debería ser un elemento de rivalidad, cuando se presenta la competencia abiertamente, el juego ya no se lleva a cabo. Qué hace, cómo se le hace, el mío lo hace mejor, que les traerán a los otros, son preguntas que asaltan a los niños principalmente el día de reyes.

*Competencia subjetiva:* cuando se resalta una cualidad moral, que el juguete no tienen si mismo. Ejemplo Gordo: “hijoleeeesss, el mío les va a ganar”. Alex: “ a que no este es fuerte”

El sentido de competencia por quien lo tiene primero o quien tiene el mejor.

Omar: “al ale también le trajeron” Alex: “ira” le mostraban su muñeco boxeador. Gordo: “hijoleeeesss, el mío les va a ganar”. Alex: “ a que no este es fuerte” señalaba su muñeco. Omar: “yo también tengo. Nos trajeron trasformes” Gordo: “haberlos” Alex le decía: “ mira, Mira, mira” le mostraba un carro que se transformaba en forma de robot. Gordo: “haber como se transforman”

## *Compartir*

Alex: “ vamos a jugar” gordo: “vamos a jugar” . Te dejo mi.. pero con la moto. Si quieres te lo presto rufas” Alex: “aja” El gordo se subió a su casa ( cuando iba subiendo le gritaba a su mamá, posiblemente para que le diera su pista).

Se puede jugar entre al menos dos personas con juguetes siempre y cuando el sentimiento de compartir domine al de competir.

### **IV.7 La convención infantil de estrenar juguetes en una vecindad.**

El día de santo reyes puede ser un día trivial para cualquier adulto. Para los niños no es así, por la sencilla razón de estar convenido, por el grupo de niños. Existe un ambiente mágico y simbólico. Creer que vienen los santo reyes a traerles juguetes no es una convicción sino una convención. Lo creen así en tanto que, antes de que éstos lleguen se construye un ambiente de fiesta que se socializa en el espacio infantil. El día de reyes es quizás, un momento del año que se espera con mas ilusión un juguete. Días antes y después de este evento el niño juega mas con juguetes, tiempo después los arrumba a los agarra de ves en cuando. Estando con ellos una vez le pregunte:

Idalia: ¿con que juguetes juegas con los demás niños? Alex: “ai luego ni jugamos idalia: no ya casi no. Alex: “Nomás en navidad vamos a jugar con la Itzel Idalia: “porque” Alex: “porque ese día va a jugar también el gordo ( Ulises) gordo. Idalia: cuando Alex: “ el día de navidad cuando nos train más juguetes.. Vamos a jugar verdad Omar...

El día de reyes en la vecindad no es la excepción, todos los niños salieron al patio a mostrar sus juguetes (cinco niños). Estaban impacientes por enterarse de que le habían traído al otro. Una situación que puede desmitificar este evento es que alguno de los niños no les hayan traído nada. Esto ocurrió en la vecindad a una niña que por varios motivos no llegaron los reyes a su casa.

Justificar es una alternativa para responder al cuestionamiento de las practicas convencionales de la compra de juguete o de “la llegada de santo reyes”.

Gordo: “Itzel ¿a ti que te trajeron los reyes?”

Itzel: “ la patineta que quería no había, las muñecas esas no me gustaron y los patines nada más había hasta del numero 20”

La llegada de los reyes se puede vivir de diferente manera, pueden venir a tu casa o bien tu vas a la suya. A pesar de que no le trajeron juguete a Itzel , guardaba la ilusión de que así fuera. Quería un muñeco y una bicicleta.

Las mascotas pueden tenerse en el sentido de un juguete. Tal es el caso de Itzel que en ausencia de un juguete tenia a su mascota. Las mascotas también intervienen en el animo de juego del niño. No obstante, en un patio de vecindad es difícil que haya mascotas pues en ocasiones generan situaciones que pueden causa conflicto entre las familias que viven ahí.

La propuestas de juego se dieron varias veces y no necesariamente en relación con el juguete. El hecho de que un miembro del grupo no comparta la convención por una u otra circunstancia, es suficiente para que se aisle. En este caso sucedió de otra manera, Itzel fue comprendida y aceptada por los niños.

Omar: “vamos a jugar Itzel, con el carro” Alex: “tiene frío tu perro”

No se concreto ningún juego con juguete. A pesar de que si se prestaron los juguetes entre ellos por momentos. Se propuso jugar a las escondidillas, o a los carros. Finalmente terminaron platicando sobre su experiencia con respecto a la llegada de los reyes. El ritual de espera previo día de los reyes, desvelarse y buscar los juguetes que se solicitaron, las dificultades de esperar a los reyes y de sentirse satisfechos con el juguete.

Persistía la duda por que le trajeron al otro. En ese momento no estaba Mizael, ni Erica pero se imaginaban que les habían traído. Jugar a platicar es una

actividad lúdica reconfortante y que aparece como una “juego” donde se ventilan historias.

Gran parte de la conversación recayó en la mascota de Itzel. Aunque no es como tal un juguete, en ese momento fue concebido como un juguete-mascota resaltándose sus cualidades el tipo de comida que con que se alimenta, porque tiene su pelo distribuido así, cuestiones de higiene como el baño, y el aseo de los ojos, el color con que mira, sus enfermedades, sus estados de animo, y los tatuajes naturales que se le forman a los perros de su raza.

En este sentido nos podemos dar cuenta que el juguete, no influye necesariamente en las relaciones de amistad entre los niños. Ni es necesario en la actividad lúdica que desarrollen.

#### **IV.8 Las relaciones de genero a través del juguete en una vecindad.**

El genero es un aspecto a tomar en cuenta en la socialización del niño. Desde pequeño empieza a discriminar entre las características propias de lo femenino y de lo masculino.

En el juego infantil empiezan a diferenciar los juguetes propio de cada sexo. Para las niñas se diseñan juguetes adecuados para su manipulación. Que les inspiren actividades destinadas a su genero; muñecos bebes, cocinitas, juegos de trastes y en general objetos propios del hogar y de las actividades domésticas. Cabe decir que a medida que la mujer se incursiona en otros medios laborales los objetos juguete para las niñas amplían su diversidad. Muñecas barbie que realizan diversas actividades profesionales. Por otra parte, para los niños existen, juguetes que responden a su genero, a su posibilidad de manipulación y que lo lleven a representar actividades que en un futuro pueda realizar carros, pistolas, muñecos, karateca, aviones, patinetas etc. No obstante, las niñas pueden manipular objetos propios de hombre , bicicletas, patinetas, carros y hasta pistolas. Interesante mirar como el proceso inverso no aparece como algo trivial , los niños por su parte no

pueden manipular abiertamente juguetes que pertenezcan a las niñas, como muñecas, utensilios de cocina etc, posiblemente lo hagan pero es mas sancionado esa conducta por los que lo rodean.

Los procesos de socialización para el sexo masculino son más rígidos por la exigencia de los demás de conservar y cuidar muy bien la forma y manera como se relaciona con lo femenino.

Alex tenia en las manos una pelota y a mi se me ocurrió remarcar frente a otros dos niños el color violeta con mariposas negras que tenia aquella pelota, esto con la intención de integrarlo a la platica sobre los juguetes.

Gordo: “si, si.. y tiene rojito y es niña...Ja, ja, ja,” se empezó a reír el gordo en tono de burla con respecto al color de la pelota de Alex “Alex: “tu también tienes rojita” Gordo: “a que no” Alex: “que estas diciendo ... si tu también ” Gordo: “a que no es cierto”, Alex: “¿si o no Omar?”Amar: “ve a tu tigre es rosita ja, ja, ja,” gordo: “a que no es cierto” Omar: “si cierto” gordo: “a que no miren” . Omar: “es rosita”. Gordo: “Ahí, este es rojo, éste es rojo” Javier señalaba su transformer en las rayas de color naranja” Omar: “Es rosita”

Gordo: “a que no, no se saben los colores”. Gordo: “pero este es roja”. Este es rojo , y este es rojo” volvía a repetir Javier con gran insistencia.

Como podemos entrever en este fragmento, a través del color de los juguetes se identifica rápidamente el genero, la manera en que lo problematizan estos niños es aludiendo a la sanción social que entraña el que un hombre se identifique con el color rosa. El tono al referirse al sexo contrario indica inferioridad, debilidad, vergüenza etc.

En la infancia se inicia la discriminación entre colores, juguetes, actividades entre géneros; una vez que avanza el proceso de socialización esto los lleva a una diferenciación más centrada en la relaciones de poder entre los sexos.

El usar un juguete femenino o masculino le da sentido a la relación que establezcan los niños y las niñas en el espacio de juego, es decir las relaciones de poder cobran peso para los hombres en detrimento de las niñas, al menos en algunos juegos.

## 9. El juego y la relación adulto– niño.

Uno de los mecanismos actuales que tienen los adultos para relacionarse con los niños es a través de regalos. El niño se vuelve susceptible a obtener juguetes, regularmente los padres los condicionan para obtener comportamientos favorables a las reglas que ellos dispongan.

Por su parte el niño a reconocido los mecanismos, tiempos y espacios en que es propicio pedir juguetes: el día de reyes o en su cumpleaños.

Ubiquémonos en un contexto familiar y social donde la convivencia entre padres e hijos cada vez se da menos o de una manera poco gratificante para el niño, aludida claro esta a la falta de tiempo y espacio para dicha convivencia. Detrás de estas excusas se levantan otras que tiene más peso, la construcción de mundo infantil con respecto a la del mundo adulto contrasta tremendamente, es decir, que el niño tiene acceso a ciertos espacios con los adultos y los adultos no tienen ninguno con el mundo de los niños.

A raíz de las ocupaciones laborales, el estrés de la vida cotidiana y antagonismo (relativo) entre padres e hijos es mas palpable, ya no mantiene la convivencia de antaño entre padres e hijos: El mundo de los adultos y de los niños se polariza y es entonces cuando se modifican sus relaciones.

La separación del adulto y el niño no es fortuita marca el fin de su diversión común, y también de la participación de los niños en las técnicas usuales en el conjunto de la sociedad. Las múltiples ocupaciones modernas de los padres les impiden la relación mas fluida con sus hijos esto responde a un plan de vida diferente para ellos como para sus hijos.

Cuando el adulto y el niño se permiten la convivencia respetando su experiencia es posible que se establezca algún tipo de relación. Una ocasión les preguntaba a un niño sobre sus juguetes preferidos y me dijo:

Idalia: ¿qué juguetes te gustan más gordo?

Gordo: “a mi me gustan radio juegos y un transforme jugar también”.

Idalia: ¿y de los juguetes nuevos que están saliendo ahora? Gordo: “también los radio juegos”... idalia:¿ como son esos? Gordo: “están grandes” Idalia: ¿ están grandes? Gordo: Si, mi papá se va a comprar uno, pero uno que es de violencia” idalia: ¿cómo? Gordo: “que es de violencia” Idalia: ¿Y tu no lo vas a utilizar.? Gordo: “no, nomás mi papá, ah... mi papá me va a comprar otro que es más chido... que va ser de ese del que se va a comprar..” idalia: ¿ de video juego? Gordo: “también otro...”

En el fragmento citado, nos podemos dar cuenta que la figura del padre tiene un lugar en el discurso del infante, conoce de juegos su papá los comparte con el pero a su vez reconoce los límites entre él y su padre, los juegos de violencia los utilizan los adultos.

El juguete como regalo, puede sustituir ciertas carencias afectivas, sin embargo, no siempre es así , los padres compran lo que el niño les pide, si tiene las posibilidades económicas y no propiamente por que estén abandonados a las bondades de la tecnología. No obstante lo anterior, es frecuente que así suceda.

En este mismo sentido, el niño deja ver claramente la relación entre el y su mamá aunque no se refiere a un juguete en estricto sentido, pero si un perrito que no es un objeto pero funciona como un elemento adicional en el entretenimiento del infante.

idalia¿ todavía tienes tu perrito Gordo: no

Idalia: ¿quien lo tiene? Gordo: “mi abuelita mella”

idalia: “lo vas a ver” Omar: “porque no lo bajas” Gordo:”mi mamá ya no lo quiere”.... Alex: “se lo regalaron a tu abuelita” Gordo: “Ahora cuando vino mi papá, y que le compremos otro o mi tío pato vamos a tener ese y ya..”

Las mascotas también funcionan como objetos afectivos para los niños, especialmente los perros.

*Los padres se relacionan con sus hijos en tiempos modernos a través de el control de las emociones lúdicas, prohibiendo o permitiendo los juegos y juguetes, además deciden el tiempo y el momento de jugar e interviniendo directamente en el juego y juguetes de sus hijos dando así, impulso a su “educación”.*

#### **IV.10 El juego infantil y juguete colectivizado en una vecindad**

No existen juguetes individuales o colectivos en estricto sentido de la palabra pues lo individual o colectivo se le imprime cuando un solo niño o un grupo de niños lo juega. No debemos olvidar que hay juguetes incitan a ser manipulados por un solo sujeto como las pistolas, carros, videojuegos sin embargo esto no depende solo del juguete sino de la actitud de quien lo tiene y si esta dispuesto a compartirlo. La relación que establecen los sujetos que tienen en su mano el juguete es la que determina su uso colectivo.

Los juguetes tienen una función simbólica en el juego, pero no determinante su función principal es mediar en las relaciones lúdicas de los niños, es decir son manipulados por ellos y construyen las historias que ellos quieren y su entorno cultural les permita. Si tienen un carro, una muñeca, un avión, un castillo, ellos recurrirán a historias que sean pertinentes para el juego, y no a como el instructivo dice que se juega.

En la vecindad observe un juego llevado a cabo con juguetes este era un gran castillo armable; sin mayor comentario se dispusieron a abrir la caja que estaba cerrada, este juguete contiene un gran variedad de accesorios: animales, casas, siervos transporte etc. Es como un rompecabezas al cual hay que dar sentido. Se sentaron en semicírculo Alex, Omar, Erika y mizael frente a las escaleras para jugar a armar el castillo.

Por una parte mizael y Omar se sentaron uno a lado del otro, para ponerse a armar la estructura del castillo. Pusieron los instructivos en el piso, para observar como ir armándolos. Después solo seguían su intuición y su concentración. No decían nada. Permanecían hincados. Por otro lado Erika y Alex, se sentaron uno a lado de otro, a diferencia de Omar y mizael ellos se pusieron a contar historias con los muñecos, animales y casitas que tenían a la mano. Platicaban entre ellos una historia de unos Campesinos que trabajaban en un castillo y que tenían que luchar con sus enemigos. Omar y mizael no pronunciaban palabra alguna. En momentos se

observaban entre ellos. En este juego se divide claramente *el nivel de concentración e interacción verbal de ambas parejas*.

La edad no influye de manera determinante en la capacidad de concentración del niño, sin embargo, en algunos casos a un niño menor le gusta imaginar más que hacer tareas intelectuales. Por otro lado la pareja de Mizael y Omar se concertaron en armar propiamente el castillo . pasado un rato Alex y Erica decidieron jugar a otra cosa y dejaron el juguete. Se fueron hacia el zaguán y comenzaron a jugar fútbol. Al poco rato llego Miri y se acerco a Mizael los tres obstinadamente trataban de armar el castillo, por momentos cambiaban de postura de la que estaban sentados . Al paso de cinco minutos Mizael se paro y se dirigió hacia el zaguán donde estaban jugando fútbol Alex y Erica. A poco rato Omar se reunió con ellos y el juguete quedo olvidado.

La observación del ensamblaje del castillo nos permite entender la interacción entre los niños. Los juguetes resultan atractivos, para el niño después pasa en segundo plano, cuando no proporciona la suficiente interacción con los demás y no proporciona emociones gratificantes.

El juguete como tal es importante en un espacio de juego, en la medida que reúnen a un conjunto de niños que se divierten con ese objeto. Es un pretexto para establecer relaciones entre los infantes.

#### **IV.11 El sentido bélico del juego infantil en una vecindad.**

Para establecer un juego con objetos juguetes es necesario que los jugadores tengan alguno parecido o que compartan sus juguetes para que sea propicio el ambiente de juego. El juego se da máximo tres niños. Regularmente se dan estos juegos cuando los juguetes son nuevos a seminuevos. Es decir la reunión de los niños alrededor de los juguetes tiene mayor presencia en una vecindad urbana cuando estos tiene poco de será adquiridos; días después de que llegan los reyes magos o que estrenan por otra situación un juguete.

El juego puede ser sin desplazamientos físico, solo en un rincón del patio o bien cuando se juega con más intensidad, los niños caminan y hasta corren con los muñecos, carros, aviones y todo lo que tenga libre entrada al juego.

Los niños juegan con los muñecos de moda (maxtiles, karatecas, boxeadores, accion-man etc). Estos juegos son espontáneos, únicos e irrepetibles, donde se narran y representan historias *básicamente de combate* guerras, peleas, y todo lo que tenga que ver con competir a través de sus muñecos.

Este tipo de juegos nos representa una sociedad moderna donde el uso de la violencia es vivenciada en el niño como una manera licita de relacionarse, permitida socialmente, es decir que, la *violencia sea legítima*, concuerda con un código de reglas, normas y valores socialmente prescritos, o que sea normativa salvo cierta situaciones, cuando esta es *ilegítima*, en sentido de contravenir las normas sociales aceptadas. Aunque no se viva directamente en un ambiente de guerra, violencia o combate, directamente, los medios de comunicación sensibilizan al niño para jugar con sentido bélico. El uso de la violencia adopta una forma *<racional>* en nuestras sociedades en la medida que es preferida por los países, gobiernos, e individuos como medio para asegurar el logro de un fin determinado o tomada como un fin en si misma .

En un estudio que hace Anna Freud (1965) sobre la guerra y los niños en la segunda guerra mundial, refiere que los niños jugaban a la guerra sin temor, pero en cambio mostraban ser presa de una gran e incontenible excitación. La diferencia de los niños que vivenciaron estos sucesos tan devastadores y los niños que sin vivirlo juegan en la actualidad a la guerra es que la emotividad reflejada en excitación y ansiedad – en los dos casos- es más dolorosa para los niños que viven la guerra *<desde adentro>* la separación de sus padres definitiva o temporalmente, y todo lo que implique desconfigurar de un momento a otro su pequeño mundo. *<desde afuera>* se acostumbran a vivir en un mundo con guerras y les resulta hasta agradable jugar con la muerte y el uso de la fuerza.

Los niños representan y viven en un cultura de el uso de la *violencia racional* ( aplicarla cuando es preciso) y lo aprenden a partir de referentes como las guerras de baja intensidad en nuestro propio país (Chiapas), así como las guerras

expansionistas de EUA hacia territorios más vulnerables, y cuya *justificación racional* es la “paz del mundo”, entre otras.

Las caricaturas representan a través de la televisión situaciones ficticias que los personajes realizan. Los niños al ver estos programas a su vez representan ese juego ficticio; con ayuda de su imaginación y la narración pueden a su vez construir una historia emotiva. “Creamos realidades advirtiendo, estimulando, poniendo títulos, nombrando y por el modo en que las palabras nos invitan a crear realidades en el mundo que coincida con ellas” ( Bruner, 1996, p.74). Los niños se ponen de acuerdo para imaginarse una situación colectiva que ambos acepten. La TV como instrumento socializador a través de las caricaturas muestra un tipo de realidad que es reconstruida por el niño; muñecos que prenden su músculo, se fusionan, unen sus fuerzas para el combate, carros que se transforman en aviones a en casas, por ejemplo refieren a los “power ranger”:

Ejemplo:

Omar: “estos se fusionan yo vi en al tele.” Alex: “prende power ranger” Omar: “pachssssss” atacaba a los muñecos de Alex Alex: “ya no les hacia nada...y atacaban uno” se refería a sus muñecos Omar:“ iban a usar todo su fuerza.”

*La muerte y el uso de la violencia* es consensuado entre los niños para defender a su jugador de alguna agresión inesperada, utilizan lo que para ello son sus poderes. La violencia y el uso de la fuerza es el recurso principal en el juego , pues se trata de combatir, competir y en su caso de matar.

Alex:” mira este mataba a éste y a éste” se refería al karateca de Omar que mataba a todos Omar: “aja” Alex: “y nomás quedaba éste” Omar: “golpe del dragón puch, aaaaaaah, push, pushss”

En este juego parece por momentos predominar la competencia desencadenando emociones que se acercan a la violencia. El uso abierto de las groserías como forma de expresar la intensidad en la vivencia emotiva del juego .Se escuchan que vociferan:

Alex: “Maldito ahora vamos a atacarlo”.

Omar; “golpe de dragón y se hacia una pinché bolota ahorra puch”.

Omar:” le salía una pinche energía porque este ya se iba a morir , ai, ai, puchssss”.

Los juegos de los niños reflejan claramente la sociedad en que vivimos, la tecnología es solo un detonante o catalizador, que mide el pulso de las relaciones humanas de la llamada modernidad. Actualmente hay un destemple y reorganización en las relaciones sociales y lúdicas de los niños con su entorno.

## CONCLUSIONES

El juego además de ser un espacio teatral donde el niño representa la historias que construyen los adultos, es una práctica “permitida” donde el niño “decide” que y como representar, las reglas de la vida social; “lo ya impuesto lo ya sabido” a través de su imaginación, creatividad, y sentido del humor. Los niños construyen con los demás niños una metáfora lúdica donde no sólo se representa la vida social que ya conocen, sino la versión que les permita aprehender de *forma emotiva* la cultura.

Pan tostado con mermelada, una bolsa de chicharrones, una naranja con Chile, corresponden a un proceso creativo que cada quien se prepara para degustarlo ( metáfora del juego, donde la forma del pan representa el espacio; el pan representan las reglas; la mermelada la emoción; lo que te imagines que estas comiendo forma la semirrealidad ). En oposición al juego está lo serio, este carece de mermelada o mejor dicho de emociones gratificantes o enriquecedoras. El juego es un buen pretexto para socializarte es decir, es el espacio de la vida cotidiana por excelencia donde el infante representa con lo elementos que tenga en la mano el mundo que lo constituye ... es una práctica que no distingue edades, color, ni razas, es universal .

La vida es un juego, aunque en ocasiones tenga que ser serio, todos jugamos en cada momento... vivimos con normas, emociones, en espacios de semirealidad en un lugar determinado...

Pero específicamente, el juego infantil resulta ser el más genuino, por que a partir de éste, se inicia un proceso de socialización necesario para que el infante aprenda la normatividad de la familia, los amigos, las escuela y la sociedad donde le toco vivir.

El juego, o el ánimo de juego en la infancia me permitió mirar como es que un hombre asume una normatividad en la vida social desde pequeño, como se ve representado en la obra de su vida futura, que le preocupa, que le gusta, que le da miedo, que le inquieta, como se siente al estar con otros, etc.,.

El juego nos da una panorámica de que está pensando el niño, en que mundo vive y que mundo quiere; principalmente le permite ser un sujeto de cambio .... una manera de revelarse, de ser revolucionario de mirar las cosas como si fuera la primera vez, describiéndolas tal cuales son, sin vendas, sin vergüenza, sin temor.....

El ocio en el mundo infantil es cada vez más incierto no tiene tiempos específicos y se encuentra gobernado por los adultos que lo rodean tanto el tiempo, como los medios con los que se juega.

La agrupación de los niños es cada vez más difícil que se de en el marco de la vecindad, pareciera a veces que el niño no sabe a que jugar, la ociosidad está llevando a refugiarse en juguetes que le prodigan un tipo de distractor pasivo como es la televisión.

La diferencia del juego colectivo con el juego individuales es sencilla, dado que los dos tipos de recreación gustan al niño, pues si bien, es un pan con mermelada, el pan se disfruta mejor cuando se comparte y es pues lo que como personas que conviven con niños debemos propiciar, ya sea en la vecindad, en el deportivo, en la escuela; debemos alentar el juego grupal en nuestros niños; es ahí precisamente donde se gestan las relaciones sociales y su inserción a la cultura.

Es importante que jueguen con la tecnología, sin que dejemos de reflexionar en como el proceso de socialización cara a cara se está modificando y si es más gratificante en nuestra sociedad posmoderna el anonimato... que tanto ese anonimato y el juego de los niños reflejan su estatus de soledad en nuestra sociedad y lo supeditan a ser en un futuro cercano un ser que por su formación y desarrollo, sea atrapado por la tecnología.

Si se hace un uso inadecuado de la tecnología ludica, en menos de lo que se piensa los niños se inmovilizaran y desdibujaran de su entorno, “ juega.... pues ahí no haces ruido” Una de las películas sumamente visionaria que nos acerca a esta realidad es la de *Inteligencia artificial* de Steven Spielberg, donde la tecnología llega a modificar la moral de los seres humanos y donde no se distingue ya entre los favores de la tecnología y los sentimientos del genero humano. Esta situación hace palpable la superficializacion de los sentimientos humanos y las grandes predicamentos en que se pone al ser humano al comerciar a niños robots para llenar en las parejas

humanas, una conversión social que le resulta necesaria, pero que le causa conflictos para relacionarse sin prejuicios con la tecnología. En esta película el niño tiene sus juguetes pero a su vez es juguete de sus padres, pues lo pueden rechazar y “desechar” cuando quieran ¿la pregunta es que siente el niño? ¿A caso sentirá “amor” como los humanos?...

## BIBLIOGRAFIA

AUGE, MARC.( 1998) .Los no lugares. Espacios de anonimato. Barcelona, gedisa,

BOURDIEU, (1999) PIERRE.Capital cultural, escuela y espacio social. México, Siglo veintiuno.

BAUDRILLARD, JEAN.1970(1990) El sistema de objetos. España, siglo veintiuno.

BRUNER, JEROME. (1998) Actos de significado. Mas allá de la revolución cognitiva. Madrid, Alianza editorial, .

BRUNER, JEROME. (1996) “Lenguaje y realidad”, en: Realidad y mundos posibles Barcelona, gedisa, , pp.66-126

BERGER Y LUKMANN.1968(1984) La construcción social de la realidad, Amorrortu, Barcelona.

CERRILLO, PEDRO. (1990)“del cancionero popular al cancionero infantil” en: Poesía infantil. Teoría crítica e investigación. coord. Cerillo pedro y García Jaime. Colección estudios,

DENIEUL PIERRE- NOEL (1981)“Etnotecnología del juego” en: Juegos y juguetes. Ensayos de etnografía. comp. Jaulin, Robert, Siglo XXI editores.

ELIAS, NORBERT Y ERICK, DUNNING. (1992) Deporte y ocio en el proceso de civilización: España, Fondo de Cultura Económica.

FOUCAULT, MICHEL. 1975 (1996) Vigilar y Castigar. México, Siglo XXI editores.

FREUD, ANNA Y BURLINGHAM, D. (1965)La guerra y los niños. Buenos Aires, HORME.

GIDDENS, ANTHONY.(1990). Consecuencias de la modernidad. Madrid, Alianza Universidad,

GEETZ, CLIFFORD.1973(1995) La interpretación de las culturas. Barcelona, gedisa.

Gergen Kenneth J. (1996) “ Construcción social y ordenes morales” en : Realidades y relaciones. Aproximación a la construcción .Piados, Barcelona, Paidós 125-150.

GORGE, BALANDIER. (1997).El desorden. La teoría del caos y las ciencias sociales. Barcelona, Gedisa.

GRANGE, JULIETTE (1981) “Historia del juguete y de una industria” en: Juegos y juguetes. Ensayos de etnografía. comp. Jaulin, Robert, Siglo XXI editores, pp. 137-189.

HUIZINGA, JOHAN. 1954 (2000) Homo ludens. Buenos Aires, Alianza /Emecé.

HERBERT MEAD, GEORGE. (1982) Espíritu persona y sociedad desde el punto de vista del conductismo social. Paidós, España.

LINAZA, J. Y MALDONADO. (1994.) Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Anthopos: Barcelona,

LE BRETON, DAVID (1998) Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones. Nueva visión, Buenos Aires,.

MUNNÉ, FREDERIC. (1986) Psicosociología del tiempo libre. México, trillas.

POTTER, JONATHAN. (1998)La representación de la realidad. Barcelona, Piados. 1998

PICO, JOSEPH COMP. (1990) Modernidad y Posmodernidad. España, Alianza Editorial  
ROLLERS CAILLOIS. (1994) Los juegos de los hombres. La máscara y el vértigo. México,  
Fondo de Cultura Económica.

SEARLE, JOHN. (1994) “Expresiones de significado, y actos de habla” en: Actos de habla.  
Madrid, Ediciones cátedra.

SUE, ROGER. (1982) El ocio. México, Fondo de Cultura Económica,.

SIMMEL, GEORG. (1986) “El espacio y la sociedad” en: Sociología 2, Estudios sobre  
las formas de socialización. Madrid, Alianza Universidad., pp. 643-653.

RODRÍGUEZ, GREGORIO. ET AL. (1996.) Metodología de la investigación  
cualitativa. Granada, Ediciones ALJIBE,

VAZQUEZ, FELIX. (2001) La memoria social como acción social. Relaciones  
significados e imaginario. Barcelona, Paidós,.

WEISZ, GABRIEL. (1986) El juego viviente. México, Siglo veintiuno.

ZIRES, MARGARITA (2001) Vos, texto e imagen en interacción. El rumor de los  
pitufos. México, UAM-X: porrua.

