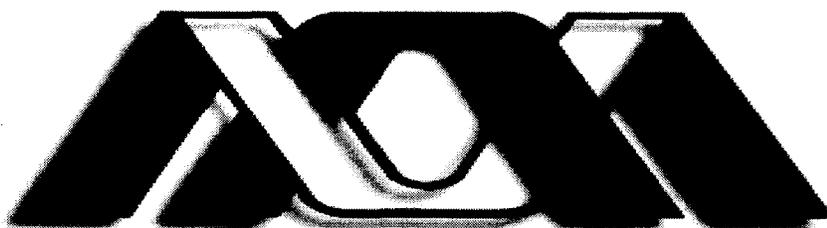


UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

✓ DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA SOCIAL



Casa abierta al tiempo

✓ "EL JUEGO EN EL MUNDO INFANTIL:
EL CASO DE LOMO MORILLO"

✓ TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO COMO
✓ LICENCIADA EN ANTROPOLOGIA SOCIAL
PRESENTA:

✓ ALBA LILIANA AMARO GARCIA

COMITÉ DE INVESTIGACION:

DIRECTOR: MTRA. PATRICIA MENA LEDESMA.

ASESOR: MTRA. XOCHITL RAMIREZ.

ASESOR: MTRO. JOSE LUIS RAMOS.

IZTAPALAPA ABRIL. 28 1998.

CONTENIDO

PRESENTACIÓN

ABSTRACT

AGRADECIMIENTOS

INDICE (PARTE I): MONOGRAFIA

Identificación general

Organización comunitaria

Organización política

Actividades económicas

Religión

Organización cultural del espacio

Medios de comunicación

Educación

INDICE (PARTE II): “EL JUEGO EN EL MUNDO INFANTIL: EL CASO DE LOMO MORILLO”

Introducción

El juego como fenómeno social

El juego y la doble socialización

El juego en la sociedad indígena

Comentario final

BIBLIOGRAFIA

PRESENTACION

El presente trabajo es producto de toda una formación antropológica, académica y de un esfuerzo personal en la realización del trabajo de campo, dicho trabajo se realizó en la sierra zapoteca sur en el estado de Oaxaca y fue dividido en dos periodos : el primero se realizó de julio a septiembre de 1996 y en esta práctica me limité a realizar la etnografía de la comunidad elaborando la caracterización de la zona contemplando características geográficas, demográficas, socioeconómicas, políticas y culturales; siendo esta la primera parte del presente trabajo de investigación, pues intento ubicar contextualmente al lector sobre la zona en donde realicé el análisis el cuál corresponde a la segunda parte de este trabajo.

De esta forma, fue en la segunda práctica de campo en donde me concentré en el análisis referente al tema de los juegos infantiles después de realizar una investigación teórica sobre el tema, para después recabar datos en la comunidad, ordenar y empezar el análisis sobre el mismo.

El objetivo de hacer el trabajo en dos partes es por un lado, ubicar al lector en el contexto en el cuál se realizó la investigación, y por otro, profundizar en uno de los muchos fenómenos que se gestan en la comunidad, en este caso el fenómeno sobre los juegos infantiles desde un punto de vista antropológico.

ABSTRACT

En el presente trabajo realizo una comparación entre juegos “libres” y juegos “educativos”, los primeros permitiendo la captación del medio y la cultura de la realidad circundante, así, el análisis de los juegos “libres” se realizó fuera del contexto educativo, es decir, los juegos creados con la espontaneidad del propio niño; mientras que los juegos “educativos (didácticos) dirigidos por el profesor, se analizaron dentro del contexto educativo.

A través del análisis de estas prácticas es posible observar cómo mediante el juego el niño interioriza y hace consciente los “roles” existentes, que le permiten comprender para qué, con quién y cómo actuar socialmente, sin excluir las relaciones de género que juegan un papel importante en éste desarrollo de las relaciones sociales.

Este trabajo lo dedico a quien en un tiempo sabía y aceptaba, soñaba y recordaba, a quien sus energías las dirigió a la creación y a fuerza de conciencia escrupulosa y dura voluntad sigue en el camino transformando en potencia su voluntad de trabajo... a mamá.

A mis hermanas, quienes han visto los montes sin cultivar y respirado el aire tibio de noche...

AGRADECIMIENTOS

Mi más profundo agradecimiento, respeto y admiración a mi directora de tesis: la maestra Patricia Mena Ledesma...quien mejor que ella me ha visto crecer académicamente y ha sido parte fundamental de mi formación en la antropología transmitiéndome la pasión por la investigación... gracias por su dedicación, paciencia y por su gran confianza.

A mis lectores y asesores: a la maestra Xochitl Ramírez y el maestro José Luis Ramos... gracias mil por su paciencia y sus comentarios los cuales han sido muy valiosos. Gracias a la Universidad Autónoma Metropolitana y a todos mis profesores del departamento de antropología por darse a la tarea de formar una estudiante y una profesional con calidad humana, espero no defraudarlos.

A toda mi familia por su cariño de siempre y por sus loquísimas cartas las cuales fueron un pilar importantísimo en mi estadía en Oaxaca.

A Ross quien me involucró en el ambiente académico y con su ejemplo y sensibilidad me inspiró a cursar la carrera de antropología... gracias siempre por su apoyo incondicional, por creer en mí, por estar conmigo.

A quién me dio ánimos para concluir este trabajo y estuvo siempre a mi lado soñando en lo que vendrá, por compartir mis grandes pasiones y por llenar mi mundo de optimismo con ese maravilloso sentido del humor... a ti Alf. Gracias

. *Gracias al profesor Octavio, a la señora Sofía y la señora Mary por hacer placentera mi estadía en campo y por todo su apoyo. A la pipiolera,, que quizá sin entender lo que buscaba en sus juegos me dieron lo que necesitaba... gracias por su afecto, es maravilloso.*

PARTE I

MONOGRAFIA

“LOMO MORILLO”

MIAHUATLAN DE PORFIRIO DIAZ, OAXACA.

INDICE

1. IDENTIFICACION GENERAL	
1.1 Comunidad	1
1.2 Comunicaciones	2
1.3 Caracterización Ecológica	2
1.3.1 Vegetación	2
1.3.2 Flora	2
1.3.3 Fauna	3
1.3.4 Clima	3
1.3.5 Topografía	4
1.4 Características demográficas	4
1.4.1 Distribución etaria	4
1.5 Idioma	4
1.6 Vestimenta	5
1.7 Alimentación	6
1.8 Condiciones de vivienda	7
1.8.1 El material de construcción de vivienda.	7
1.8.2 Distribución del espacio de la unidad doméstica	8
1.9 Prestación de servicios.	8
1.9.1 Recursos de Salud	9
2. ORGANIZACIÓN COMUNITARIA	9
2.1 Formas de matrimonio	9
2.1.1 Bodas	10
2.1.2 Edad de reproducción	10
2.1.3 Composición familiar	10
2.1.4 Toma de decisiones	11
2.2 División social del trabajo	12
2.3 Alianza entre familias	13
2.3.1 Ayuda entre paisanos	13
2.3.2 Tequio	13
2.4 Alcoholismo	14
3. ORGANIZACIÓN POLITICA	15
3.1 Cargos públicos	15
3.2 Conflictos políticos	16
4. ACTIVIDADES ECONOMICAS	16
4.1 Trueque	19
4.2 Método utilizado en la agricultura	19
4.3 Migración	20

5. RELIGION	20
5.1. Costumbres y Creencias	21
5.1.1 Brujería y curanderismo	21
5.1.2 Creencias y supersticiones	22
5.1.3 Creencias en las actividades productivas	23
5.1.4 Costumbres, creencias y culto a la muerte	23
5.1.5 significado de la Cruz común.	24
5.1.6 Funerales	24
5.1.7 La celebración de día de Muertos	25
5.1.8 Costumbres y creencias religiosas	26
5.1.9 festividades religiosas	26
6. ORGANIZACIÓN CULTURAL DEL ESPACIO	27
6.1.1 ritual de adoración a la agua.	28
6.1.2 ritual de adoración al tierra	28
6.1.3 ritual de adoración al rayo.	29
6.1.4 Descripción de cura de espanto	29
6.2 Compadrazgo	31
7. MEDIOS DE COMUNICACIÓN	31
7.1.1 Televisión y radio.	31
7.1.2 la música	32
7.1.3 los medios informativos.	33
7.1.4 Valor del tiempo	33
8. EDUCACION	34
8.1.1 Albergue	36
8.2 Actitud hacia servicios gubernamentales	38
Fuentes de Obtención de datos	39
ANEXOS	40

“ LOMO MORILLO”

1 - IDENTIFICACION GENERAL

“Lomo Morillo con sus campos desnudos y tremendos, desolado, en la cumbre de la colina alta, más allá de los árboles y de las casas, una especie de altar donde descienden las nubes a celebrar sus connubios con los mortales...”.

“Ahora comprendo que mi primera idea de lo que eran tantas cosas, trazadas según esquemas diferentes, aquí no poseen ningún sabor del árbol, de la casa, del pan, del sendero...como yo los conozco. Comprendo que son otras palabras, otros ecos, otras fantasías que hacen falta.”
Pavese (adaptación)

1.1 COMUNIDAD

El nombre de Lomo Morillo tiene su origen, según la tradición oral, a partir de haberse convertido en una zona maderera en su totalidad; morillo proviene de las vigas de madera que soportan los techos de las casas, y lomo, porque la ranchería está ubicada en la cima del cerro, en el lomo, de ahí el nombre de Lomo Morillo. Anteriormente, no se sabe la fecha exacta, la ranchería tenía el nombre de “Mira-mar”, ya que en días plenamente despejados, se puede observar el mar.

Lomo Morillo es una ranchería rural que pertenece al municipio de San Miguel Suchixtepec, en la cual las viviendas están dispersas, y sólo existe un pequeño concentrado de doce a trece casas agrupadas en torno a la escuela primaria. El color de la ranchería es entre tonos naranja y amarillo ocre y el poblado se encuentra sobre la arista de un cerro, la primera impresión que causa es curiosa pues pareciese un largo camino que no tiene fin salpicado por casitas de madera con niños que observan el deambular de la gente que pasa apresurada a su destino.

1.2 COMUNICACIONES

El acceso a la ranchería es por ruta terrestre: de Miahuatlán, lugar semi-urbano, hacia el sur, se hacen 2 horas por carretera hasta San Miguel Suchixtepec, y desde ahí, para llegar a Lomo Morillo se camina una hora. Desde Miahuatlán hasta San Miguel S. se cobra \$8.00 por persona; y transporte hasta Lomo Morillo, no lo hay, sólo en ocasiones entran camionetas de redilas a hacer entregas de pan o a recoger los muebles elaborados en la comunidad. Pero sobre la carretera principal pasan todo tipo de transportes: de carga, de pasajeros, particulares y pickups.

1.3 CARACTERIZACION ECOLOGICA

1.3.1 Vegetación

En cuanto a la vegetación, ésta es espesa. Las gigantes montañas se ven repletas, sobre todo de majestuosos ocotales, encinos y árboles de teñir; las hojas de este último árbol son medicinales, ya que si se tiene calentura, se empapan las hojas con mezcal y se ponen con un trapo, ya sea en la cabeza o en los pies, aliviando el mal, también se encuentran el palo de cereza y palo de manzanita (tejocote).

1.3.2 Flora

La flora en Lomo Morillo es de gran variedad, pues en la ranchería se pueden observar: -rosa blanca de castilla; rosa 7 hermano (que es muy pequeñita y tupida, rosa); clavel, morado, rojo, blanco, rosa; crisantemo morado, blanco; margarita amarilla; dalia roja o blanca; flor de hortensia; flor de San Felipa; apanda; geranio; cartucho o alcatraz; flor de pantano; azucena blanca; aretillo y flor de platanilla.

También se pueden encontrar duraznos, chayotales, manzanos, y nopal, que es bastante cotizado, y árbol de madroña, que en el mes de abril da flores para alimentar a los pajaritos.

1.3.3 Fauna

En lo referente a la fauna se encuentran ardillas, tigrillos o costoches, liebres, tejones, también se habla de tuzas y aves de diversas especies (chupamirtos).. En cuanto a los animales domésticos, existen burros que son utilizados como animales de carga, y para transportar leña y tablonés, e inclusive para llevar los muebles que elaboran hasta la carretera.

También hay gallinas, guajolotes y perros.

*“A esta hora la crecida de los ríos
ha empezado a desarraigar las
plantas. Ya llueve sobre el agua en
todas partes.”*

1.3.4 Clima

En cuanto al clima, el frío es intenso, sobre todo en verano y otoño, la niebla empieza a descender y a cubrir el paisaje a partir de las dos de la tarde. El frío tremendo en esta zona, es determinante para los hábitos higiénicos, pues mientras no haya un día soleado la gente no se baña.

Sin embargo, en los meses de febrero, marzo, abril y mayo, a veces hace demasiado calor, y la tierra y el polvo son asfixiantes.

El clima también influye en las actividades de la comunidad, pues si llueve en demasía, la gente no sale a trabajar sus tierras, o se suspenden eventos sociales (pláticas, reuniones, etc.). también influye en la proliferación de enfermedades: respiratorias en época de frío y gastrointestinales en época de calor (diarrea y deshidratación).

“Cuando más me caliento con éste sol y me nutro con ésta tierra, más me parece que me disuelvo en gotas y en murmullos, en la voz del lago, en los gruñidos del bosque. Hay algo remoto detrás de los troncos, en las piedras, en mi propio sudor.

1.3.5 Topografía

El terreno en Lomo Morillo, es una tierra en la que se puede observar diferentes tonalidades, que van desde un amarillo opaco hasta un rojizo intenso, el camino es disparejo y con la lluvia se forma un lodo chicloso y resbaloso, pero ya en derredor se observa verde en las laderas, en ellas se siembra maíz, pero debido a que no dejan descansar mucho la tierra, ésta no produce cosecha muy intensa.

(Ver foto en anexo 1.1.)

1.4 CARACTERISTICAS DEMOGRAFICAS

El total de la población es de 684 habitantes, según el **Censo general de población**, elaborado en febrero de 1995, por profesores de la primaria, ésta es la distribución etaria de la ranchería de Lomo Morillo.

1.4.1 DISTRIBUCION ETARIA

EDADES	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
NINOS DE 0 A 2 AÑOS	34	20	54
2 A 3 AÑOS	12	14	26
4 A 5 AÑOS	24	19	43
6 A 14 AÑOS	99	89	188
15 A 45 AÑOS	136	137	273
46 EN ADELANTE	50	50	100
TOTAL	355	329	684

1.5 IDIOMA

En general toda la comunidad de Lomo Morillo es bilingüe. pues hablan el zapoteco y el español, a excepción de los niños, pues muy pocos hablan el zapoteco, aunque sus padres lo hablen. La gente mayor acostumbra hablar el zapoteco para comunicarse entre ellos, “crea una distancia al hablante del español, existe una intimidad entre el grupo que habla el zapoteco.”¹ También existe una pequeña minoría de niños que hablan sólo el zapoteco, y otros que hablan ambas lenguas. Pero la gente prefiere el español, pues lo considera el más importante.

IDIOMA EN LA RANCHERIA.²

	Monolingüe zapoteco	Monolingüe español	Bilingüe
	139	19	434
Analfabetas	151	10	169

¹ Martina Schrader - K. “Conferencia”. “ Aspectos del contacto lingüístico: La elección de la lengua entre el zapoteco y el español bajo una vista pragmática”. Oaxaca. 1996.

²Los datos sobre el idioma me fueron facilitados por el director de la escuela primaria.

La lengua que la gente acostumbra hablar más varía, ya que existen monolingües en zapoteco, monolingües en español, y un su mayoría bilingües, respecto a los últimos, éste es el porcentaje aproximado del lugar donde hablan las lenguas:

	LENGUA INDIGENA	ESPAÑOL
-En la casa con familiares/ amigos.	40%	60%
-La milpa.	40%	60%
-El mercado.	10%	90%
-Tiendas	40%	60%
-Con personas de la Ciudad.	0%	100%
-En oficinas de la Ciudad.	0%	100%
-Fiestas del pueblo. (San Miguel S).	3%	97%
-En el autobús.	30%	70%
-En eventos políticos.	10%	90%
-Con autoridades locales.	3%	97%

1.6 Vestimenta

En cuanto a la vestimenta, ésta es muy sencilla, y varía dependiendo de la edad de la persona, la mujer joven al igual que las niñas acostumbra vestir falda recta hasta la rodilla de colores vivos y llamativos con blusas de manga corta de colores mas tenues o playeras de algodón con estampados de artistas del momento y calzado que consiste en huarache de hule. Las mujeres mayores optan por utilizar vestidos o faldas largas plegadas de telas jugosas, brillosas y de colores chillantes. Mientras que los varones desde pequeños visten pantalón de tonos oscuros y camisas o playeras en tonos claros, el calzado también consiste en huarache de hule, muy raras ocasiones utilizan zapato de piel.

1.7 “ALIMENTACION”

La dieta básica de la población en la comunidad de Lomo Morillo es: frijol, tortilla, nopal, café y verduras como calabaza, guía de calabacita, chepil y quelite en tiempo de lluvia; pescado seco, huevo y si hay posibilidades, pollo los días martes ya que es traído del mercado de Miahuatlán los días lunes.

La alimentación varía en días festivos, por ejemplo al finalizar la pizca de mazorca, pues en ese caso se elabora un mole especial llamado: “mole de segeza”, el cuál se prepara tostando el maíz, para luego molerse en el molinito manual, posteriormente se hecha en el caldo de guajolote previamente hervido; también se elaboran tamales de frijol en hoja de tomostle, y para beber se hace atole de granillo.

Para bodas y demás eventos sociales, así como la fiesta grande el treinta y uno de diciembre, se hace el tradicional mole con guajolote. Y en semana santa, la gente acostumbra comer pan serrano con miel.

Elaboración del nixtamal.

Después de ser lavado se pone a hervir el maíz, en una cantidad de agua que lo cubra nada más, se le echa un puño de cal, hasta que el maíz pizque (reviente), después se deja remojado hasta al día siguiente (para que no se seque) y el nixtamal debe molerse al día inmediato, pues se aceda con gran facilidad.

1.8 CONDICIONES DE VIVIENDA

1.8.1 El material de construcción de vivienda tiene variantes: madera con techos de lámina metálica, otras son de madera con techo de tejamanil y las hay de adobe con techo de lámina metálica o techo de zacate. El uso de estos materiales de construcción depende de la clase social del individuo, ya que la gente de más alto status (maestros, carpinteros y tenderos), tienen casa de duela con techo de lámina metálica, la gente de menos status, la tiene de adobe con techo de lámina metálica o tejamanil, y los más pobres, tienen su casa de tablonés de madera en bruto (donde quedan huecos) y el techo de lámina de cartón.

En su mayoría las casas en Lomo Morillo son de tablonés y de adobe.

(Ver foto en anexo 2.1)

1.8.2 Distribución del espacio de la unidad doméstica generalmente, solo habita la casa habitación la familia nuclear; hay muy pocos casos en que algún abuelo vive integrado a ésta. La distribución consiste en la casa-habitación y por separado la cocina que tiene un brasero elaborado de barro (tierra amarilla con recina), el comal, bolsa de cal (para la limpieza del mismo comal y para el nixtamal), varias ollas de barro, el metate, la leña y cubetas, ah, y por supuesto, la prensa con la que todas las mujeres elaboran sus tortillas. Aunque todos habitan en el mismo espacio, los padres duermen separados de los hijos. Todas las casas son propias.

En cuanto a los espacios religiosos dentro de las viviendas, en cada una se encuentra un altar en el dormitorio, sobre repisas de madera o mesitas se encuentran los altares; una veladora, que se pone a diario, santos, (Virgen de Guadalupe, niño Dios y San Miguelito) y dos floreros que enmarcan y adornan dichos altares, hay quienes incluso ponen series, con focos de colores para adornarlos más.

1.9 PRESTACION DE SERVICIOS

Referente a los servicios de índole individual, la gente tiene **letrina**, bastante separada de la casa-habitación de cada familia. La **basura** se acostumbra quemar, aprovechándola para encender el fuego doméstico, y para que la leña prenda bien. A nivel público, en cuanto al **agua** potable, existe un comité que se encarga de abastecer a la ranchería cada tres días, pero en algunas ocasiones sólo una vez a la semana se acuerda de proveerla. Por esta razón la gente acostumbra a ir a lavar y bañarse en alguno de los aproximadamente (50) manantiales que existen en Lomo Morillo, pero están alejados, y sólo se llega por veredas.

En cuanto a la **electricidad**, el 60% de la gente tiene acceso a ésta. Los recibos se pasan a entregar, y más tarde a cobrar por una persona encargada del comité de electricidad, en caso de venir sobre- cargado el recibo, se va a Pochutla, en donde hacen una rebaja del costo total.

-El Agua potable y la luz, tienen 6 años de funcionamiento; las casas un poco más alejadas no cuentan con dichos servicios.

- La escuela primaria surgió en los años 70's, llamada "Julio Antonio López", en honor al jefe de brigadas de misiones culturales, quien más tarde fue asesinado.
- La Escuela de preescolar, cumple 10 años de haberse establecido.
- En cuanto a la brecha que entra a Lomo Morillo, ésta se abrió hace 15 años.

1.9.1 SERVICIOS DE SALUD

El centro de salud se encuentra en San Miguel Suchixtepec, a una y media horas de camino desde Lomo Morillo. El camino es malo, pues la mayor parte es disparejo y lodoso en verano-otoño, una parte se hace caminando por la carretera, por ello la gente de la ranchería generalmente no acude a la clínica, excepto en casos extremos de diarrea o para la vacunación, y son las enfermeras las que acuden a la ranchería a vacunar. Por lo general alivian a sus hijos con hierbas (hierbabuena, manzanilla) o suero oral, y pastillas de terramicina.

De los servicios que presta el centro de salud se encuentran los partos, sim embargo las mujeres prefieren tener a su bebé en su propia casa, atendidas por parteras, ya que estan mas apegadas a sus costumbres tradicionales, y es poco usual que sea un varón el que las atienda. De acuerdo con el doctor del centro de salud, solo hay catorce niños con esquemas incompletos de vacunación, de esta forma y teóricamente el 93% de los niños tienen todas las vacunas.

2 - ORGANIZACIÓN COMUNITARIA

2.1 FORMAS DE MATRIMONIO

La importancia que tienen las formas de matrimonio es elemental, pues marca una integración social al interior de la comunidad, el ser madre soltera o el volverse a casar son prácticas inconcebibles en la ranchería.

Las formas de matrimonio, son preferencialmente por lo civil y por la iglesia, pero debido a que al pedir a la novia, hay que ofrecer guajolotes, pan, chocolate, y posteriormente efectuar el fandango de un día, los jóvenes prefieren no casarse y solo se juntan, pues dicen: “es un gasto que no podemos pagar”. Por otro lado, a diferencia de la gente mayor, los jovencitos “si piensan en el divorcio”, aunque no tengo registrados divorcios en Lomo Morillo. Los que emigran temporalmente a la ciudad de México son más flexibles en estas prácticas.

2.1.1 Bodas

En las bodas se recolectan flores de los pantanos, y con los padrinos respectivos, los novios van a cortar dichas flores, hablándole a la madre tierra, pidiéndole su autorización, le echan mezcal y con ello brota el olor de las flores blancas (en la boda se reparten los ramitos a los invitados).

Otra de las costumbres referentes a las bodas, es cuando se va a pedir a la novia, y los padres y familiares del varón tendrán que ofrecer canastos llenos de frutas, pan, mezcal, etc., con los cuales bailaran los novios y sus respectivos familiares en círculo, al son de un señor que tocará el violín, para posteriormente fijar el día de la boda.

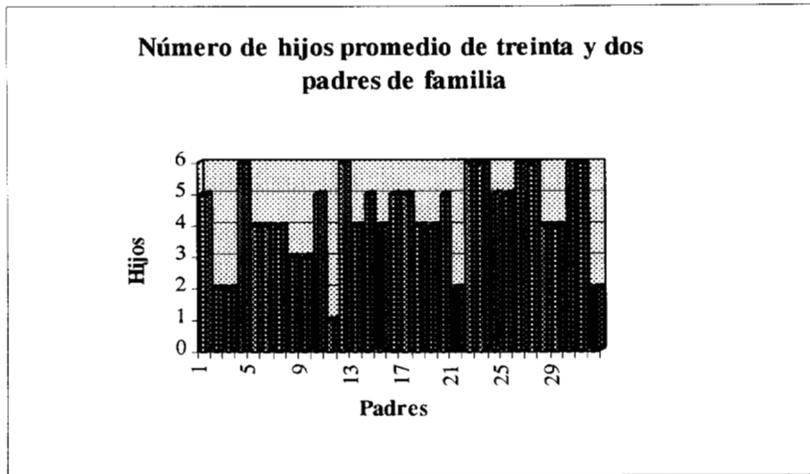
2.1.2 Edad de reproducción

La edad de la reproducción, va de los 15 a 20 años en mujeres, y en hombres entre los 17 y 25 años aproximadamente.

2.1.3 Composición familiar

La composición familiar generalmente en la ranchería de Lomo Morillo, es de 4 a 5 hijos número promedio que se tiene por cada matrimonio.

GRAFICA DE TREINTA Y DOS PADRES DE FAMILIA DEL NUMERO DE HIJOS PROMEDIO.



2.1.4 Toma de decisiones

Respecto a la toma de decisiones, ya sea dentro del seno conyugal, indudablemente es el varón quien las toma, como lo dicen textualmente: “quien da el dinero, es quien manda.” En caso de que el hombre no esté presente, la mujer esperará el consentimiento a su llegada, o decidirá bajo el riesgo de ser contrariada, posteriormente por el varón.

Es curioso que a pesar de la gran ayuda que los niños prestan en la casa, la mayoría de los padres dicen que no hacen nada, más que jugar; cuando yo pregunté a que jugaban los niños, los adultos responden: “a la molendera, a barrer, a lavar, a ir al mandado”, es decir, que los adultos consideran la ayuda de los pequeños parte de sus juegos. Pocos padres aceptaron que los hijos juegan un papel importante en las actividades familiares.

2.2 DIVISION SOCIAL DEL TRABAJO

“Nadie sabe que significa saber que la propia vida está en manos de sus padres y sentirse quemar y ver cómo sus ojos miran fijamente el fuego.”

“Hay que haberlos visto desde la infancia y haberlos sabido familiares y sentidos fijos sobre cada uno de tus pasos y de tus gestos durante días, durante años ; saber que envejecen, que mueren, y sufrir por ello ; apenarse y temer ofenderlos.”

En cuanto a la División social del trabajo, generalmente es la madre la que se encarga de hacer el desayuno (almuerzo), comida y cena, esto incluye conseguir los alimentos (a veces le ayudan las hijas mayores), también se encarga de “hacer” la lumbre en el brasero, de cocer el nixtamal, hacer tortillas y moler el café; se encarga de bañar, peinar, y cuidar a los hijos(incluyendo la tarea escolar), también crían guajolotes y gallinas (de las cuales aprovechan el huevo como comestible), realizan el quehacer en general; lavar trastes, ropa, barren, cuidan las plantas, acarrean agua en caso de faltar desde los manantiales y por último; en caso de tener carpintero en casa, ellas barnizan y lijan los muebles. En algunos casos la labor del quehacer en general la realizan las hijas mayores: “de 9 años, 8, 7 y hasta 6 años, quienes se encargan de barrer, ir al molino, lavar trastes, y en ocasiones la ropa; cuidar a los hermanos pequeños, ir al mandado, y en sus “ratos libres”, bordar, también se encargan de sacar y guardar a las gallinas, así como recoger los huevos y por supuesto juegan. Los hijos varones jóvenes (14 en adelante), generalmente ocupan cargos públicos: topiles. Y el padre, aparte de su oficio habitual, se encarga del desyerbe de su milpa, de la elaboración del brasero, (el cual, generalmente dura un año), del corral, y cuando la familia sale a algún lugar, es el padre el que carga al hijo más pequeño; se encarga de arreglar algún desperfecto en la casa, y por supuesto atiende su cargo público.

Mientras que los ancianos se dedican a limpiar la milpa, cuidar el jardín de la casa, ir por leña y llevar a los animales de carga a comer al rastrojo, o si son mujeres; al cultivo y venta de flores.

2.3 Alianza entre familias

En Lomo Morillo existe una alianza, una ayuda entre familias, esta ayuda se refiere al préstamo de maíz, guías de calabacitas o la elaboración “prestada” de la tortilla, (èsta incluye, mano de obra y en ocasiones el material), también se cercioran que sus familiares tengan alimentos, y se envían legumbres, o inclusive guisos. En cuanto al trabajo que genera el principal ingreso (carpintería, tenderos) siempre es individual, sin embargo se ayudan, acarreándose leña, o en caso de ser carpintero: tablones de madera y muebles ya elaborados.

Al ser familiares, las personas de Lomo Morillo se ayudan en la construcción de casas y talleres de carpintería, se cuidan sus animales domésticos y cuidan a los niños en ausencia de los padres por algún compromiso, también llevan a comer al rastrojo en caso de tener animales de carga.

2.3.1 Ayuda entre paisanos

Este aspecto se destaca en el apoyo que se da a gente nacida en la misma comunidad, por el simple hecho de serlo se da albergue y comida, o se ayuda en caso de ebriedad, sobre todo si se está en otra comunidad ajena.

2.3.2 Tequio

Dentro de los sistemas de cargos en las comunidades corporadas cerradas (agrarias), existe una práctica de trabajo comunitario para realizar mejoras al interior de la comunidad, por ejemplo, el arreglo en la brecha, hacer las cunetas para el desagüe, desyerbar los carriles que delimitan el territorio de la comunidad (de mojonera a mojonera); mano de obra específicamente.

El trabajo comunal lo realizan los varones mayores de dieciocho años que sean originarios de la comunidad.

Así, las personas en Lomo Morillo asisten a dar tequio cuando se trata de ofrecer un servicio para la comunidad (luz, agua), y para la construcción de las escuelas. El comité del servicio requerido es el encargado de solicitar la ayuda.

2.3 ALCOHOLISMO

En Lomo Morillo hay un alto grado de alcoholismo, sobre todo los domingos, en donde los hombres de la rancharía se juntan para beber fuera de las tiendas, esto ha desencadenando; violencia al interior de la unidad doméstica, en donde muchas mujeres y niños son golpeados.

Es importante señalar que todos los hombres, a partir de los 15 años, beben casi todos los días, en cuanto a las mujeres, éstas lo hacen en las mayordomías o cuando apadrinan, ya que es una costumbre preparar una botella para el varón y otra a la mujer, en estas ocasiones tendrán que beber al parejo del varón.

3 - ORGANIZACION POLITICA

Políticamente, Lomo Morillo depende de San Miguel Suchixtepec. Las autoridades de dicho municipio convocan a una junta cada 3 años para elegir al nuevo presidente, síndico y secretario; la votación se efectúa “por usos y costumbres”, que consiste en asistir a dicha junta, y al momento de nombrar a los candidatos la gente vota levantando la mano y ahí se elige a la nueva autoridad. También son las autoridades de San Miguel las que nombran a los fiscales, quienes se encargan de organizar la fiesta del pueblo, es decir, que el ayuntamiento designa las mayordomías de la rancharía; son 4 mayordomos los cuales se eligen por su condición económica y

responsabilidad. Los cargos comunitarios son puramente de prestigio, ya que no se reciben un pago monetario por ellos. En estas comunidades la mujer no participa en dichos cargos.

3.1 Cargos públicos

En Lomo Morillo existen 4 comités, designados por las autoridades en San Miguel:

- 1)Comité del agua: integrado por seis personas,encargados de proporcionar el agua.
- 2)Comité de la luz: una sola persona,quien reparte los recibos, y posteriormente pasa a cobrarlos.
- 3)Comité de pre-escolar: integrado por cinco personas, quienes se encargan del aseo, y de estar presentes, como conserges, durante el horario de clase; se reparten, uno por semana.
- 4)Comité primaria: diez personas, dos por semana, se encargan de la limpieza, realizar los mandados, reparaciones en la institución, y estar presentes durante el horario de clase.

También existen dos fiscales de la iglesia, quienes se encargan del mantenimiento y limpieza de la Iglesia, la abren a las 6 de la mañana y la cierran a las 7 de la noche.

Existen cuatro mayordomos para la fiesta del pueblo (31 de diciembre), los cuales se encargan de todos los gastos (comida y baile), cada uno con su respectivo “ lumbrador”, quién es encomendado de hacer la flor (papel crepé con carrizo), con la que se adornará la iglesia y la casa de los mayordomos.

Varias personas de Lomo Morillo han desempeñado cargos públicos en San Miguel (nunca presidentes). La mayoría de jóvenes a partir de los 17 años, desempeñan la función de topiles, y en caso de faltar a su cargo más de dos días o toda la semana, tendrán que pagar a las autoridades \$15.00 por día.

Todos estos cargos los desempeñan los varones.

NOTA: Ver organigrama de cargos públicos en el anexo.

3.2 CONFLICTOS POLITICOS

En el año de 1985, hubo un conflicto político muy grave entre Lomo Morillo y San Miguel Suchixtepec, originado en el deseo de la ranchería de Lomo Morillo por querer independizarse. A diferencia de lo dicho por el líder del movimiento, la comunidad asegura que sólo algunas familias quisieron la independencia, pues jamás hubo un consenso general, que dicho movimiento fue clandestino, y que se suscitó porque las autoridades de San Miguel no cumplieron con sus funciones; entonces gente de Lomo Morillo despojó al cabildo del municipio antes mencionado. En consecuencia, se nombró en San Miguel a una mesa directiva, apoyada por comunistas³, pero siendo priístas los de Lomo Morillo, no estuvieron de acuerdo y quisieron romper lazos con los comunistas de San Miguel. El conflicto duró nueve años (3 periodos de autoridad), terminando en el año de 1995.

Otra causa que originó conflictos entre las comunidades, es que todo el dinero que se envía a Lomo Morillo del programa Solidaridad para los servicios básicos, jamás llega a su destino, pues la autoridad de San Miguel es la que se responsabiliza de emplear el dinero.

4 - ACTIVIDADES ECONOMICAS

Anteriormente, todas las mujeres hacían ollas, ollitas y comales de barro con el propósito de venderlos los sábados en el mercado de la Candelaria (comunidad entre San Miguel Suchixtepec y Pochutla), los hombres sólo se dedicaban a la siembra, ya que la carpintería surgió hace 25 años aproximadamente. Ahora sólo son dos las mujeres que elaboran los comales de barro, que cuestan \$10.00 los más grandes.

³ Según relatan, las personas creían que siendo comunistas se les despojaría de la mitad de sus tierras.

Actualmente existen 24 carpinteros en todo Lomo Morillo, sus talleres se encuentran en el mismo lugar que habitan, donde se elaboran: sillas, mesas, camas y a veces roperos., algunos hacen entregas por mes en mueblerías (Miahuatlán y Oaxaca) otros los venden directamente en Oaxaca, Pochutla y P. Escondido, que es donde los dan más caros, ya que si en P. Escondido una docena de tablonos cuesta \$200.00 en Lomo Morillo cuesta \$80.00. Solo tres de los veinticuatro carpinteros tienen torno, los demás cuentan con sierra, cepillos y sargentos. La madera que se utiliza es el pino, y trabajan solos, o ayudados por uno o dos parientes, de lo contrario pagarían impuestos. Algunos de ellos utilizan estimulantes para soportar las jornadas de trabajo, pues laboran las 24 horas del día para cumplir con pedidos urgentes.

También hay quien se dedica a vender tablonos, en dos modalidades: a) por pieza; b) por terreno, es decir, éste se renta y toda la madera que hay en él, es para el comprador, pero el terreno sigue perteneciendo al antiguo dueño. Dos hombres en todo Lomo Morillo elaboran carritos de madera, en vez de muebles, los cuales tienen un costo de \$100.00.

También existen cuatro panaderos, pero producen el pan por pedido, y sólo hacen “pan serrano”, típico de la región, elaborado con harina de trigo (4 piezas x \$1.00), en sus propios hornos de adobe.

Existen diez tiendas de abarrotes, en donde se vende, inclusive frutas y legumbres que traen los lunes del mercado de Miahuatlán. Como una fuente de ingresos pequeña, hay bastantes molinos, para moler el nixtamal, actividad de la cual se hacen cargo las mujeres.

Otra actividad económica se refiere a la agricultura de “temporal”: limpia de milpa, que requiere entre 15 o 30 días al año. El dueño del mismo, contrata a dos o tres personas (dependiendo del tamaño del terreno), quienes algunas veces provienen de San Marcial. (otra comunidad cercana) También como trabajo temporal se dedican a la pizca en los cafetales, que se encuentran de Pochutla; los trabajadores se van por tres días o una semana en periodos de un año ganando aproximadamente \$30.00 la jornada.

Generalmente, el trabajo de las ancianas es la venta de flores, las cuales se producen en Lomo Morillo, para posteriormente venderlas, ya sea en la misma comunidad, o en otras más alejadas (Pochutla o Miahuatlán).

Una actividad económica que beneficia a la ranchería, es el acceso de productos del exterior que realizan vendedores ambulantes, ya sea en camioneta o a pié, vendiendo toda clase de chucherías: botones, alfileres, paliacates, carritos, peines. También venden aguacate, tasajo seco, pescado seco (vienen de la costa a venderlo), comales, pan y en algunas ocasiones se ofrecen las gallinas. La mayoría de los vendedores son de comunidades cercanas como: La luz del Oriente, San Marcial y Río San José.

Otra de las actividades económicas que realiza la gente de Lomo Morillo, es la venta de maíz, y la llevan a cabo quienes tienen más hectáreas, (El kilo vale \$2.00). Una actividad en la que participan de una a tres mujeres, es la de asistir a los profesores (almuerzo, comida y cena), cada comida se cobra a \$5.00 y ese dinero lo utilizan para los recreos de los hijos, o para ayudarse en los gastos de la casa. En cuanto a las mujeres más pobres, éstas lavan la ropa o hacen tortillas a la gente de mayor status, el kilo de masa lo cobran a \$2.00; y tres docenas de ropa (sin incluir el jabón) la cobran a \$6.00.

En el transcurso del mes de septiembre, 3% de la gente de la comunidad vende ropa que va a comprar a Oaxaca, pues así obtendrán dinero para gastar en la fiesta de San Miguel S. (27,28 y 29 de septiembre), y la gente compra la ropa ya que se acostumbra -los que pueden- estrenar en la fiesta.

4.1 TRUEQUE

En la comunidad de Lomo Morillo existe el trueque, ya que las personas intercambian sus productos, por ejemplo: tasajo seco de los vendedores ambulantes por tablones de madera, o maíz por una silla, etc. El intercambio puede ser a corto o largo plazo.

4.2 Método utilizado en la agricultura

El método utilizado en la agricultura ,es el de “roza y quema”, en donde primero se tala, luego se quema durante uno o dos días, posteriormente se deja secar un mes, para entonces sembrar (1 o 2 semanas). Es muy poca la gente que deja descansar la tierra; en caso de hacerse, se trabaja cinco o seis años, para dejarla descansar uno o dos años.

Cuando es la época del desyerbe, la hierba sirve de fertilizante para el año próximo; la siembra la realizan, ya sea el 29 de abril, el 1o. de mayo o el 15 del mismo mes.(fiesta del Santo patrón San José del Pacífico).

La gente siembra en sus propios terrenos, o algunas personas rentan la hectárea por \$120.00 al año. Existe la hectárea (100 x 100 m2.) o la “ medida”, que se realiza en “codos”. Trece codos forman un “mecate”, que a su vez conforma una “medida”. Seis medidas y media equivalen aproximadamente a una hectárea, que es un poco más pequeña. En una hectárea se siembran 4 kilos de maíz, para producir 400 kilos de cosecha. El desyerbe se realiza por hectárea con 2 o 3 personas, dependiendo de cuantas hectáreas sean, y lo hacen con machete.

4.3 MIGRACION

Existe un alto índice de **emigrantes**, la mayoría de varones emigran a Miahuatlán, Pochutla, Ciudad de México y sobre todo a Oaxaca, en los dos últimos generalmente la estadía es temporal. Generalmente se emplean como peones de albañil y mozos en carpintería. En Pochutla y en Miahuatlán, se quedan a radicar la mayoría de las veces.

Por otra parte la mujer, la mayor parte de ellas, de acuerdo a mis entrevistas, se van a trabajar a Oaxaca empleándose en la ayuda de las labores domésticas, prácticamente toda mujer se va a Oaxaca antes del matrimonio (de 5 a 10 años). Es importante mencionar, que gran parte de la población femenina que vive en Lomo Morillo, proviene de San Miguel Suchixtepec, San Marcial Ozolotepec, La luz del Oriente y otras rancherías cercanas, ya que al casarse, se van a radicar al lugar de origen o de residencia del varón o esposo.

5 RELIGION

En Lomo Morillo, la gente es muy creyente, casi en su totalidad es católica, pero algunas personas son evangelistas. Las actividades religiosas (bodas, primera comunión, bautizos) se efectúan en la Iglesia de San Miguel S, sólo el 31 de diciembre, que es la fiesta de la ranchería, se celebra misa en Lomo Morillo, pues en esa ocasión el sacerdote hace acto de presencia. Mientras que los evangelistas viven una situación especial en la comunidad, pues son rechazados incluso por sus propios familiares, por lo que en ocasiones el ser evangelista es un secreto.

5.1 COSTUMBRES Y CREENCIAS

*“Su furia no es mejor ni peor
que el amor de un dios...pero el hombre
mortal, sólo tiene esto de inmortal.”*

LAS BRUJAS., diàlogo.

5.1.1 BRUJERIA Y CURANDERISMO :

Existen los **brujos** a los que se clasifica de la siguiente manera: de cera negra” (magia negra) a ellos se acude para hacer daño a personas; luego estàn los **saúurines**, quienes contrarrestan la magia negra, y les dicen a los afectados qué hacer (novenas, limpieas,etc.), èstos son mitad bueno, mitad malos, ya que contrarrestan la magia negra pero también la pueden efectuar, y son capaces de meterse en las pesadillas de quienes les ofendan, y por ùltimo estàn los **curanderos**, que hacen limpieas para curar alguna enfermedad o curar el espanto.

Respecto a las **curanderas**, estas también desempeñan el trabajo de **parteras**, y las hay de dos tipos: las “ reconocidas por Salubridad y las “ilegales”. Las primeras tienen su constancia, pues acudieron a cursos que se imparten lunes y los martes de 8:00 a.m. a 5:00 p.m. en la clínica de Miahuatlán o Oaxaca durante 6 meses, ahì les enseñan a recibir al bebe, les dan guantes y algunos medicamentos que complementan con medicina tradicional, y hierbas. Y las “ilegales” son aquellas mujeres que efectúan el parto tradicional, basado en su conocimiento empírico.

*“El descubrimiento de las raíces
fantásticas del instante - eternidad,
la posibilidad de su
propia mitología personal en las raíces
de la infancia para darle nueva significación,
lo hacen luchar para superar el pasado y
dominar el propio destino, de lo mítico
tiene existencia, un drama, el ritmo
obligado, la forma de la vida”*

*“Cada uno de nosotros tiene un fondo originario y mítico
que arranca sus raíces en la infancia y gobierna todos sus
comportamientos vitales”.*

5.1.2 CREENCIAS Y SUPERSTICIONES* :

-Los grillos grandes⁴ son de mal agüero para las personas en Lomo Morillo, por ello si el grillo grande canta fuera de una casa por la noche, significa que la gente que la habita la va a abandonar, o alguien se va a enfermar, o en el último de los casos va a morir, para evitar esto, se reza y se echa agua bendita en donde se encuentre el grillo.

-Cuando un perro se revuelca es porque alguien de fuera, un fuereño, va a llegar. (este hecho tuve oportunidad de observarlo).

-Si a alguien le zumba el oído, es porque están hablando mal de la persona, pero si éste “rechina” tres veces, entonces le van a dar aviso de algún fallecimiento.

-Si alguien tiene comezón en todo el cuerpo, es porque un pariente cercano va a morir.

-Si el costoché (tigrillo) pasa aullando de 4 a 5 de la mañana, es muerte segura de alguien muy cercano.

-La gente también cree en el **chaneque**, el cual entra al cuerpo por estar muy cansado, por enojo o por tristeza, siempre y cuando vayas caminando cerca de un río, pues es un lugar mágico; y algún miembro del cuerpo se inflama, y sobándose con mezcal o alcohol se quita el dolor o la inflamación, y se “saca” arena del lugar afectado.

-Otra costumbre es la de **cortar el cabello** de los bebés hasta cumplir los dos años de edad, de lo contrario, no aprenderán a hablar. La persona que corte el cabello, deberá ser el padrino de bautizo, al cual se le ofrecen dos guajolotes y dos kilos de tortillas.

-Una costumbre curiosa es la de si a una persona se le atora un hueso o una espina en la garganta, deberá cargar un perro y de esa manera no habrá peligro.

⁴Las personas en Lomo Morillo distinguen dos tipos de grillos: los grandes y oscuros y los pequeños, a los cuales les llaman “los cantores”.

5.1.3 Creencia que repercute en las actividades productivas

Al amanecer del 1o. de enero, cuando aparece la primera luz del sol, pasa una nube, y si èsta se dirige hacia la costa, la cosecha vendrà de allà, y si se va en direcciòn a la sierra, de ahì vendrà la cosecha, y gracias a la nube, se sabe qué terrenos sembrar ese año.

Referente a la agricultura la creencia es la siguiente: como los terrenos que son sembrados son laderas, la gente en Lomo Morillo acostumbra sembrar de arriba hacia abajo, para que la tierra se vaya extendiendo, y de esta forma rinde más; mientras que la pizca se realizará de manera contraria: de abajo hacia arriba, pues de no ser así, se espanta la cosecha y el rendimiento será escaso.

Es imprescindible pizcar cuando haya luna llena, pues de no ser así la cosecha tampoco rendirá.

Otra de las costumbres vinculada a la pizca de mazorca, es la de meter abajo de los montones de la mazorca cajas de cerveza y refresco, y de las personas que llenan los costales con dicha mazorca, quien encuentre primero esas cajas las reparte, y por tanto obtiene suerte.

Tambièn la gente tiene la creencia de que la persona que observa las luces en año nuevo a las 12:00a.m., u observa la flor de yerbabuena o carrizo ese mismo día, es augurio de buena suerte, pues predice màs años de vida a la persona.

5.1.4 Costumbres, creencias y culto a la muerte

En relaciòn con las costumbres, creencias y culto a la muerte, la gente cotidianamente va al panteòn para visitar a sus muertos, lleva flores y veladoras (según la economía). Al llegar, antes que nada se hincan frente a una cruz grande de madera, a la cuál llaman: “Cruz común”. Ahí el hombre frota a todos los integrantes de su familia con una veladora, los persigna con la misma,

luego la mujer hace lo mismo, pero con un ramo de flores (margaritas), en seguida lo ofrecen a la cruz (que ya esta repleta de flores y veladoras), no sin antes frotarlos en su propio cuerpo, todo esto lo realizan mientras rezan, posteriormente ofrecen flores a las tumbas de sus respectivos muertos, ya sin efectuar el ritual anterior.

5.1.5 Significado de la cruz común.

Preguntando por el significado de la cruz común, la gente responde: “es como un juzgado, como un palacio municipal, ahí puedes estar sentado mientras no tengas a dònde ir, es para toda la gente.”, es decir, es como si la Cruz tuviera el poder de traer a los muertos que están enterrados en otro lugar. Es una representación simbólica. (Ver fotografía en anexo, 3.1)

Otra de las **costumbres y creencias vinculadas a la muerte** se refiere a la condición del difunto. En caso del fallecimiento de una persona, los familiares de ésta, pasan a repartir maíz, para que la gente lleve tortillas ya hechas al velorio, y si la difunta no estaba casada con su pareja por la iglesia, se hace la celebración de la boda en el velorio; la visten de novia con una manta blanca, se consiguen los padrinos, y la gente baila toda la noche; y si es un pequeñito y no se bautizó, entonces se consigue la madrina y se celebra el bautizo, poniéndole al bebè una coronita de flores. Sólo se hace el funeral sin fandango en caso de que la persona esté bièn casada, o sèa soltera.

5.1.6 Funerales

A los funerales, la gente acostumbra llevar flores, azùcar, mezcal, cigarros, pan y veladoras en una bolsa. Al llegar al velorio se ofreceràn al difunto rezando hincados, despuès de ofrecer los obsequios a la viuda (o), èsta tendrà que devolver la bolsa vacía como muestra de agradecimiento. A los presentes se darà de comer : “comida de difunto”, elaborada con poco chile y polvo de maíz. Primero comeràn los varones adultos, y finalmente mujeres y niños, mientras tanto, los

familiares “varones” del difunto pasaràn ofreciendo varias veces cigarros y mezcal, de una botella en la que todos toman un trago. La casa se ahumará constantemente de copal.*

* “Estas son algunas costumbres y creencias, en las cuales algunas veces tuve oportunidad de participar.”

5.1.7 La celebración en noviembre de día de Muertos es imprescindible. Medio mes antes del 1o. de noviembre, se empiezan a hacer los preparativos; la gente pone su ofrenda con lo acostumbrado; pan, chocolate, mezcal, fruta, cigarros, tamales, etc. La ofrenda se coloca en una mesa con un arco hecho de caña y cubierto (decorado) con flor de cempasúchilt. En el arco se cuelga parte de la fruta. A las 12 del día del primero de noviembre, van las autoridades de San Miguel S. a la Cruz común en el panteón, seguidos de los comités y gente del pueblo en general, pues van a traer a las ánimas; después de recibir a las ánimas, y ofrecer veladoras y flores, regresan con las ánimas a sus casas, en donde las reciben con la ofrenda, ahí se ahuma con copal, pues este les indica el camino, incluyendo el que se hace con las hojas de la flor de cempasúchitl. El día primero reciben a los angelitos (niños), y es el día en que los chiquillos pasan a las casas a pedir su “limosna”; el día 2 a las 12:00 p.m. al irse los angelitos, llegan las ánimas, y es el día en que los adultos van a las casas por su “limosna”, El día tres de noviembre pasando las 12:00 del día, la gente se visita, y se ofrece comida, chocolate, pan, mezcal y tamales, sobre todo si son compadres. El día 9 del mismo mes son pocas las personas que renuevan su ofrenda, pues es la octava, y llegan las ánimas de “malas muertes”: accidentados, asesinados, etc. Los días 1,2 y 9 se reza 3 veces al día el rosario; por la mañana, a mediodía y al atardecer.

Una linda **tradicción** que es practicada en Lomo Morillo sucede el día diez de mayo, pues todos los niños de la escuela primaria desde temprano recorren la ranchería caantando de casa en casa las mañanitas a las mamás, después el comité de la escuela prepara café y pan para los niños; sacan de los salones los masabancos para que se reúnan en el patio escolar y posteriormente los

niños llevan flores al panteón de San Miguel Suchixtepec a las mamás ya fallecidas, y a la cruz común.

5.1.8 Costumbres y creencias religiosas

En lo referente a costumbres y creencias religiosas vinculadas a la organización social-cultural, una de ellas es “**el día de la luz**”, (1º. de septiembre), éste es un ofrecimiento de alguna persona elegida

para apadrinar a los niños más inquietos o menos estudiosos de cada familia, éste lleva una veladora por cada niño y ofrece gladiolas, margaritas, dalias y rosas al señor Nuestro Salvador o a San Miguel, pidiendo que “se les llegue la luz a la cabeza, y estudien bien”.

Posteriormente se ofrecerá a los padrinos, ahora compadres: pan, chocolate, café y fruta, mientras se beberá en una comida también ofrecida cerveza y fumarán cigarros.

5.1.9 Festividades religiosas

Otra festividad religiosa (1º. de sep.) es la del **Patrón de los remedios**, la gente acostumbra ir a la comunidad de San Mateo Río Hondo, pero en caso de no poder hacerlo, se va a la Iglesia de su propia comunidad. Este día se ofrece “la luz” de los niños, o se efectúa (en caso de haber cometido alguna falta), algo llamado “**LA NOVENA**”, lo que significa rezar durante cuatro a siete días, nueve veces el rosario.

Uno se puede percatar quién ofrece “la novena”, pues tiene dos finalidades: por un lado sirve para buscar perdón, y por otro sirve para hacer maldad a personas a las que se les tiene mala voluntad. Para realizar la novena se colocan en el piso de la Iglesia siete flores acomodadas paralelamente, se pueden ofrecer cuatro, cinco, seis, siete, catorce o veintiun flores, dependiendo de la falta cometida. En caso de ofrecerse nueve o trece flores, significa que alguien está pidiendo algo malo (hechizo) para con una persona, o haciéndolo el mismo.

En la iglesia se inicia el ritual de la novena, para posteriormente rezar en la casa de la persona que efectúa dicho ritual. El día primero de septiembre es un día favorable para iniciar el ritual; toda la gente católica de la comunidad, va a la Iglesia, (de San Miguel Suchixtepec), el padre de familia toma una veladora y la mujer flores (margaritas), ambos frotan a los integrantes de la familia, y ofrecen las flores al santo, esto lo realizan frente a cada imagen, por ello llevan bastantes flores. (el ritual se efectúa aproximadamente en una hora).

6 - ORGANIZACION CULTURAL DEL ESPACIO

*“Me has puesto aquí donde
tierra y cielo resplandecen,
donde todo es deleitable y
vigoroso, donde todo es nuevo.
También la noche aquí es joven y
honda. Aquí el tiempo no pasa. Y
tu reinas sola aquí.”*

Pavese.

En Lomo Morillo se efectúan tres rituales todos ellos vinculados con la organización de la siembra:

Lish adorar ish lo´. = adoración a la tierra.

Lish adorar nit te´. = adoración al agua.

Lish adorar n di´. = adoración al rayo.

Parece ser que éstos rituales se efectúan el 1o. de septiembre, y son tremendamente privados, además muy poca gente los realiza.

Esta es la descripción (que me contaron) de los rituales:

6.1.1 El ritual de adoración al agua, son sólo los ancianos los que realizan éste ritual de adoración, éstos se van todas las mañanas durante los días que dure su novena a bañar al manantial, ahí rezan y echan flores al agua y todo el rededor, posteriormente, toman siete cogoyos, ya sea de la espiga de la mazorca, de calabaza, o frijol, de sus propias siembras, luego van a sus casas (ya bañados), y ponen un altar previamente preparado con cada uno de sus santos, y con una jicarita de agua en el centro, ofrecen los cogoyos, mientras rezan, y posteriormente se van a la iglesia a ofrecer flores a los santos, como una iniciación al ritual de la “novena”.

6.1.2 La adoración a la tierra, se efectúa según la creencia, ya sea del dueño de la tierra, o de quien la renta, significa llevar a su lugar de siembra coconitos (guajolotes chiquitos), los preparan sólo cocidos, sin ningún condimento, a uno de estos lo entierran en su lugar de siembra, ofreciéndolo a la tierra, como un pago, para que la madre tierra les devuelva el favor dándoles bastante cosecha.. La gente después de enterrar al coconito, come los restantes para compartir y consumir lo mismo que la tierra.

Otra forma de adorarla es quemar copal, mientras el jefe de familia corta la cabeza del coconito ubicado al centro del resto de los familiares que hincados, formarán un círculo a su alrededor, rezando, en tanto la sangre del coconito cae sobre el rastrojo (la milpa cuando ya está seca y se ha quitado el elote).

“Uno puede degollar dioses y toros en la gruta, pero no puede matar lo divino que lleva en la sangre.”

Pavese.

6.1.3 La adoración al rayo, éste se efectúa en la cima de un cerro, sobre el camino que lleva a Lomo Morillo, , pues la gente cree que los rayos habitan ahí. Rezan y ofrecen flores, también se acostumbra llevar siete cogoyos producto de su cosecha anterior; en caso de no haber sembrado ese año, se llevan siete olotes (la parte que queda del elote, después de ser desgranados), esto lo hacen porque gracias al rayo la gente sabrá que la lluvia se acerca. ⁵

6.1.4 Descripción de una cura de espanto

Descripción de una cura de espanto de la cual fui participe.

“Su vida es tan breve que no pueden aceptar el hacer cosas ya hechas o sabidas”.

El ritual se realiza generalmente en la cocina, la persona a la que se le va a efectuar la ceremonia, tiene que haber comprado previamente una memela de copal y una veladora. El que lo realiza prepara una cubeta con agua, y dos jícaras también llenas de agua, en una de ellas talla tres tipos de hierbas

(ruda, hierba de zorrillo o espanto de noche y hierba de espanto del río), con sus manos las exprime, enseguida vierte en una ollita de peltre la mitad de la veladora, mientras la cera se derrite en las brasas, cortan siete pedacitos pequeños de copal, y con antelación tienen hecha una cruz de palma de 14 cm. Sientan a la persona a la que van a curar de espanto, y con la ollita en donde se encuentra ya derretida la mitad de la veladora, la giran en círculo por encima de la cabeza de la persona treinta y nueve veces, mientras rezan en zapoteco.

Después esa misma ollita la pasan en círculo siete veces por encima de una jícara con agua pura, mientras dicen: “no shpánte, corre veinte, por favor (el nombre del involucrado), kiskish, ngo´ (gracias señor)”. Después de los siete giros deja caer la cera en la jícara, la tapa con un plato

⁵ **Nombrar a los objetos del paisaje no es sólo evocar a la naturaleza, sino celebrar la repetición del evento mítico. (Frazer).**

extendido y encima se pone la cruz de palma, rezando en zapoteco todo el tiempo. Entonces el curandero procede a tomar del agua (en donde ya las hierbas han soltado su sabor y su olor), y lo escupen por encima de la cruz de palma (cuatro veces). En seguida escupen en la frente, el pecho y por último la espalda de la persona, posteriormente retiran la cruz y el plato, no sin antes ahumar con copal (en una vasija llena de brasas), alrededor de la persona tres veces, entonces se saca la figura de cera que se ha formado en el agua, según la forma de la figura, es el lugar donde a la persona le “entró el espanto”, después lo hace bola y nuevamente lo derrite en la ollita de peltre en las brasas. Mientras la cera se vuelve a derretir, le frotan todo el cuerpo con un huevo, pero sobre todo en el vientre, ya que es la parte del cuerpo que guarda más energía según la curandera, lo deja hasta el término de la ceremonia, lo repite todo varias veces más hasta completar siete.

En la segunda ocasión, solo da veintitres vueltas, y después le van restando tres vueltas cada vez. El huevo lo echa en un vaso de vidrio con agua, pues este, dicen: “te saca la brujería que te estén haciendo.” Al finalizar las siete veces, entierra la última figura, pero antes la deshace, y después tira todo el material utilizado. El ritual dura dos horas, y generalmente, para que salga del todo el espanto, se deberá realizar siete veces el ritual por siete semanas.³

La cura de espanto sirve para dar energía a la gente que no tiene ganas de hacer nada, o tiene mucho sueño, “pues tiene espanto.”

Otro ritual realizado a los bebés que lloran mucho, es frotarlos con un manojo de chamizo, y cada integrante de la familia lo hace, ya que tiene **mal de ojo**, mientras se repite: “que se vaya el ojo, que se vaya el ojo...”

“Estoy convencida de que el mito es un lenguaje, un medio expresivo -es decir, no algo arbitrario, sino un vivero de símbolos al que le corresponde, como a todos los lenguajes, una particular sustancia de significados que ninguna otra cosa podría expresar.” (Pavese.)

³ **“Nadie ignora los prestigios del número siete. En México se usaba en descripciones y apodos: el Siete Filos (Abuelo de Siqueiros), el Siete Litros, un caballo siete cuartas.” “El siete es un símbolo arcaico de plenitud y perfección...” Hiriart Hugo. Sermón de vanagloria.**

6.2 Compadrazgo

Referente al compadrazgo, es importante mencionar que el ser padrino es un prestigio, generalmente se le pide a las personas de mayor status (maestros, carpinteros y tenderos), establecer relaciones sociales. Estos les ayudan en caso de alguna necesidad (generalmente económica); anteriormente el ser padrino significaba hacerse cargo de los ahijados, en caso del fallecimiento de los padres, en estos tiempos eso ya no sucede.

Es importante destacar que la persona que accede a ser padrino, debe estar casado por la iglesia y apadrina a todos los hijos de la familia, ya que de lo contrario sería una falta de educación.

7 - MEDIOS DE COMUNICACION

7.1.1 La televisión y y la radio, son un elemento importante en el grupo doméstico, pues establece horarios en cuanto a las actividades familiares. Es importante destacar que sólo se ve el canal 2, razón por la cual la gente ve programas de diversión y telenovelas, las cuales tienen gran impacto en la gente que tiene acceso a este medio. Por ejemplo, las telenovelas muestran que el fin último de una mujer es el casamiento, también gustan de la telenovela histórica: "La antorcha encendida", pues dicen que enseña a los niños a saber cómo se independizó México, y que ellos ven cómo era antes. En cuanto a los programas "Pàcatelas y Sàbado gigante", no se los pierden, y los niños cantan y bailan a la par que los conductores. También ven un programa llamado: "Còmplices en familia", en el que se hacen bromas a conocidos o parientes, entonces a imitación, los niños se la pasan engañando a sus hermanos y padres, y posteriormente les dicen: "estàs en còmplices en familia". Además a partir de los estereotipos en la televisión, la gente cree que todas las mujeres en México son altas, rubias y usan minifaldas. (Ver gráfica de usuarios)

“El sentido del humor es un proceso imaginativo y creativo mediante el cuál la gente presenta una perspectiva simultánea de dos realidades paralelas: una, la de la situación “real” y la otra, de una situación creativamente distorsionada. El sentido del humor refleja la idiosincrasia de la cultura que lo emplea, pero cuando se trata de un humor discordante, entonces refleja las diferencias entre culturas⁵ ”

En una telenovela un actor que hacía el personaje de alguien muy pobre, se vistió con ropa desgastada y una mujer (personaje) le dijo: “está usted elegantísimo”, al escuchar este diálogo en la televisión, todos los que observaban rieron irónicamente e hicieron el comentario de que con esa ropa nadie nunca se vería elegante.

La gente en Lomo Morillo cree que la gente de la capital es más respetuosa y educada que ellos, en el modo de vestir, caminar y hablar, por tanto, se hablaría de una idiosincrasia introyectada por los medios de comunicación.

*"La noche juega con los
ruidos copiándolos en sus espejos
de sonidos."*

Villaurrutia.

7.1.2 La música. En Lomo Morillo, se puede escuchar música de grupos como “Los bukis”, “Los tigres del norte”, “Los indomables” ,etc. Y títulos como “El piperipau”, “El moño colorado”, corridos norteños, música banda y de tambora. En la mayoría de las letras de las canciones se proyecta un machismo acentuado, pues según ellas, el hombre tiene toda la libertad de andar con varias mujeres, es el que tiene la última palabra, o siempre es la víctima, ya que fue engañado. Al preguntar a las personas porque les gustaban esas canciones, respondían que porque todo lo que decían en las letras era la verdad, que la mujer siempre tenía que obedecer al hombre, pero sobre todo observé que lo que les llamaba la atención era el ritmo pegajoso de la música.

⁵ W. S. Dubberley. “El sentido del humor como resistencia”.

7.1.3 Los medios informativos en Lomo Morillo, son tres:

- carro parlante para ventas y anunciar bailes.
- alta voz indicaciones a la gente, por ejemplo: inscripciones escolares.
- cartel para fiestas del pueblo, y los programas de las mismas, siempre en español.

“El animalito que huía en medio del trigo era el espíritu y tú te fundías lo ancestral con lo infantil y tus recuerdos de los misterios y de los temblores campesinos, adquirirían un sentido único y sin fondo...Lomo Morillo

7.1.4 Valor del tiempo

Nuestra impaciencia citadina nos lleva a una reflexión acerca del valor del tiempo, “como una entidad con significado distinto para dos culturas distintas: una cultura citadina frente a una cultura rural, zapoteca, en la que el tiempo pragmático, utilitario, citadino, parece no importar.” Para partir, la gente llega poco a poco, y hasta no estar llena la camioneta, el chofer no parte. “Hay que aprender a esperar a la manera del pueblo.”⁴

Las labores en Lomo Morillo se realizan generalmente por la mañana, las personas acostumbran levantarse a partir de las seis ó siete de la mañana debido a las condiciones climetológicas del lugar, en el transcurso de la misma las mujeres van al molino, sin embargo la elaboración de la tortilla es por la tarde.

La actividad del hombre termina en el mayor de los casos de las cinco a las sies de la tarde, a excepción de los carpinteros que generalmente trabajan hasta las 10 de la noche.

⁴ Gabriela Vallejo de Bolivar. “El rostro lúdico de las culturas”. 1994.

8 - EDUCACION

Lomo Morillo cuenta con una **primaria "bilingüe" zapoteco - español** con seis grupos de aproximadamente treinta o menos niños por grupo; también existe **pre-escolar**. A este último acuden diecisiete niños de cuatro a cinco años, los cuales se reúnen en la primaria, para posteriormente dirigirse al Kinder, pues está un poco retirado (del pequeño centro) y sólo se va por vereda, su horario es de 9:00 a 12:00 horas

El nombre de la escuela primaria es el de: "Julio Antonio López", en honor del jefe de brigadas de misiones culturales en los años setentas, el cual luchó por la fábrica (aserradero) de San Miguel Suchixtepec, y por la no venta de recursos naturales.

La escuela secundaria se encuentra en el municipio de San Miguel Suchixtepec.

En cuanto a la **primaria**, de los 143 niños contemplados para el ciclo escolar 1996-1997, solo asistieron 120, de los cuales el 40% no acude constantemente a clases, pues los resfriados no les permiten asistir.

Formalmente se maneja en la primaria el programa bilingüe, sin embargo, éste no se emplea.

En cuanto a la relación de los alumnos de la primaria que asistieron el año 1996, ésta es la cifra:

	1er. grado			2o. grado			3er. grado			4to. grado			5to. grado			6to. Grado		
SEXO	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	
	13	12	=25	13	12	=25	20	16	=36	16	6	=22	10	9	=19	15	10	=25
SUMA TOTAL =	HOMBRES = 87			MUJERES = 65			TOTAL = 152											

Para el año de 1997, èsta es la cifra de los niños que se tienen contemplados:

	1er.grado			2o.grado			3er.grado			4to.grado			5to.grado			6to.grado.		
SEXO	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	T	H	M	
	14	11	=25	14	10	=24	13	13	=26	17	14	=31	12	7	=19	10	8	=18
REPETIDOR:																		
	4	2	= 6	3	2	= 5	4	2	= 6	1	= 1	1	= 1		
SUMA TOTAL =	HOMBRES= 80						MUJERES= 63						TOTAL= 143					

El idioma, en ocasiones se convierte en un problema para el aprendizaje, ya que precisamente en los niños reprobados, predomina el zapoteco.

Estos son los datos de una encuesta realizada por el director de la primaria (a peticiòn mía), sin embargo, la veracidad de los resultados es cuestionable, pues se les cuestionaba grupalmente y algunos de los niños solo levantaban la mano imitando a sus compañeros, cuando no entendían lo que se les preguntaba, incluso levantaron mas de una vez la mano.

	Quién habla zapoteco	Quién lo escribe	Quién lo entiende	Quién habla español	Quién lo escribe	Quién lo entiende
1er.grado	16	---	16	16	16	16
2do. ,,	15	---	15	16	16	16
3er. ,,	23	10	2	25	25	25
4to. ,,	12	9	2	16	16	16
5to. ,,	14	12	0	15	15	15
6to. ,,	16	16	16	16	16	16

Los resultados de la encuesta realizada por el director de la primaria muestra que el español predomina sobre el zapoteco.

8.1.1 ALBERGUE

En San Miguel existe un albergue al que asisten los niños más pobres de Lomo Morillo, este pertenece a la SEP, pero es el INI el encargado de manejarlo. Anteriormente existían 24 albergues pertenecientes a las zonas de Miahuatlán y Pochutla, pero debido a los malos manejos solo quedan veinte.

El dinero que se envía a cada albergue por mes es de \$3000.00 y una despensa (purés de tomate, leche, harina minsa, choco milk, galletas y azúcar). El albergue está aproximadamente a kilómetro y medio de la carretera, y la brecha está destruida; por ello, son los niños (a falta de comité) los encargados de acarrear la despensa.

Cada albergue cuenta con dos cocineras, las cuales hacen 30 kilos de tortillas diario además de la comida.

Por este trabajo reciben un salario de \$500.00 a la quincena. En cada albergue hay alrededor de 50 niños, los cuales son golpeados con una vara que mide un metro, en caso de portarse mal o no estudiar.

En el albergue no hay atención médica, sólo un botiquín donde hay algunas medicinas preventivas, En cuanto al lavado de la ropa; se le da un jabón a cada niño quien se encarga de lavar su propia ropa.

En un pequeño edificio se encuentran los dormitorios comunales : el de los niños y el de las niñas. En el primero hay 22 literas y un baño, y en el segundo hay 23 literas y un baño (los colchones son individuales). Los cuartos son oscuros, y al entrar se puede percibir de inmediato el mal olor y la humedad, ya que no hay ventilación, ahí mismo duermen las cocineras y el director con los chiquillos.

Enfrente de los dormitorios , se encuentra el comedor, en donde hay dos largas mesas y las sillas para los pequeños. Ahí mismo esta la cocina, integrada al comedor, y afuera està el cuarto empleado para el brasero y la elaboraciòn de las tortillas.

Los pequeñines tienen un horario marcando sus respectivas actividades, dependiendo los días y la hora, basado en un código de colores. Unos se encargan del comedor, otros de la cocina, pasillos, otros de los del lavado de enseres de cocina y la atención a los animales, ya que en el albergue se crían gallinas, conejos y cerdos. Las gallinas pertenecen a algunos niños, que en vacaciones obsequian a sus casas, y los cerdos son para la alimentación de los pequeños en días festivos.

Este es el horario de los pequeñines:	
5:30	arreglo de cama.
6:00	actividades diversas.
7:00	aseo personal.
7:30	desayun.
8:00	lavado enseres de cocina.
8:30	asistencia a clase.
14:00	comida.
15:00	diferentes actividades.
17:00	tareas.
19:00	cena.

En cuanto a **actividades cívicas** la ranchería de Lomo Morillo no participa comúnmente, pues es en el municipio de San Miguel Suchixtepec donde se realizan todas las actividades de esta índole, sin embargo, en el mes de noviembre el día veinte, los niños de la primaria de Lomo Morillo por única vez si participan en el desfile vestidos de revolucionarios hasta el municipio, y en fechas en que se celebran días patrióticos, los niños de la primaria van a “alzar bandera” a las seis de la mañana, es decir, efectúan los honores a la bandera, importante vínculo entre lo local y nacional.

8.2 ACTITUD HACIA SERVICIOS GUBERNAMENTALES

En cuanto a **vínculos con el gobierno**, se invitó a las personas de Lomo Morillo (con el altavoz) a una asamblea, en donde se mostraría el programa “Alianza para el campo”, que promueve una ayuda para la compra de animales (chivos, vacas, borregos y pollos) y maquinaria, la información la dió un agronomo de la Universidad de Chapingo, que hace su servicio social.

La junta se convocó a las diez de la mañana, y dió inicio hasta las doce y media horas, la gente esperó sentada bajo el sol, ésta se realizó en el patio de la primaria.

En Lomo Morillo asistieron ventiocho mujeres y cinco hombres, los cuales se sentaron hasta atras, durante la presentación del programa (1:20 minutos), nadie habló, solo hacían comentarios entre ellos, mientras que los que hablaban mejor el español les explicaban en qué consistía. En el transcurso del programa, fueron llegando más mujeres y algunos hombres; cuarenta y tres gentes se inscribieron para el paquete de pollitos, en el que se entregarán por persona veinte pollos por \$14.00, ya que el gobierno les “apoya” con un 90%, de lo contrario pagarían \$140.00. Cabe mencionar que las personas se acercaban tímidas a inscribirse para solicitar sus paquetes, pero lo hacían con entusiasmo.

Sin embargo éste “apoyo” del 90% que el gobierno efectúa, se le reditúa al productor sólo en caso de que los pollos se logren (crezcan), es decir, el gobierno les retira el animal pagándolos a precio de pollitos y vendiéndolos a precio de pollos grandes; en caso de que las aves no se logren, la gente pierde su inversión (\$ 14.00).

Es curioso mencionar que el informante del programa comentó que las solicitudes estarían a prueba de revisión, para autorizar si verdaderamente necesitan los pollos.

"Estos lugares tienen nombre para siempre. Queda sólo el pasto bajo el cielo; sin embargo, el hálito del viento provoca en el recuerdo más fragor que una tormenta en el bosque. No hay vacío, ni espera. Lo que ha sido, es para siempre."

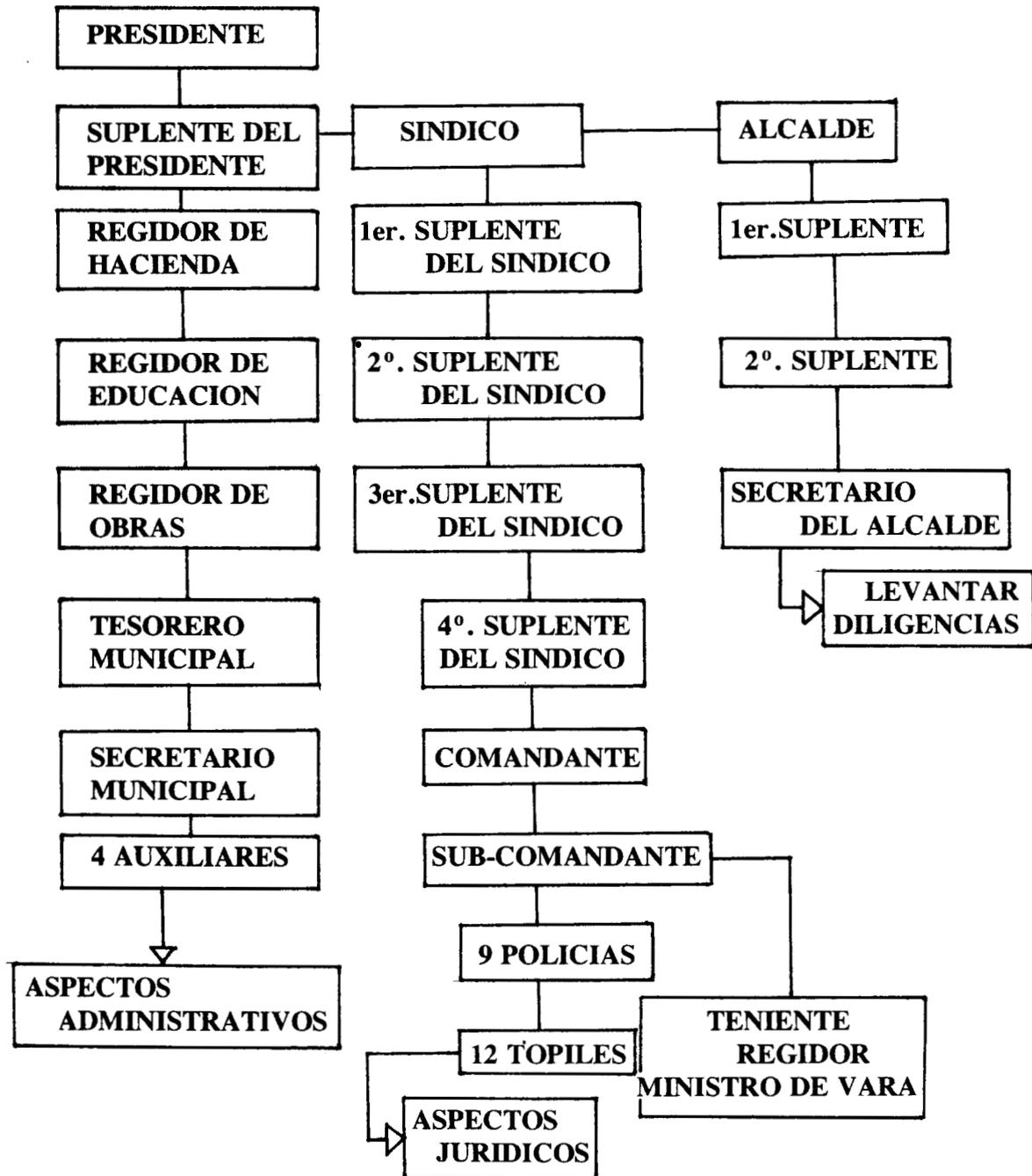
*"De esta noche y de las liebres será hermoso volver a hablar, con los amigos, cuando estemos en las casas."
(Adaptación Pavese.)*

Mis principales **fuentes de obtención de datos** han sido:

- La obsevación personal.
- La entrevista formal e informal .
- Observación participante.
- Documentos oficiales.
- Documentos personales (de los informantes)

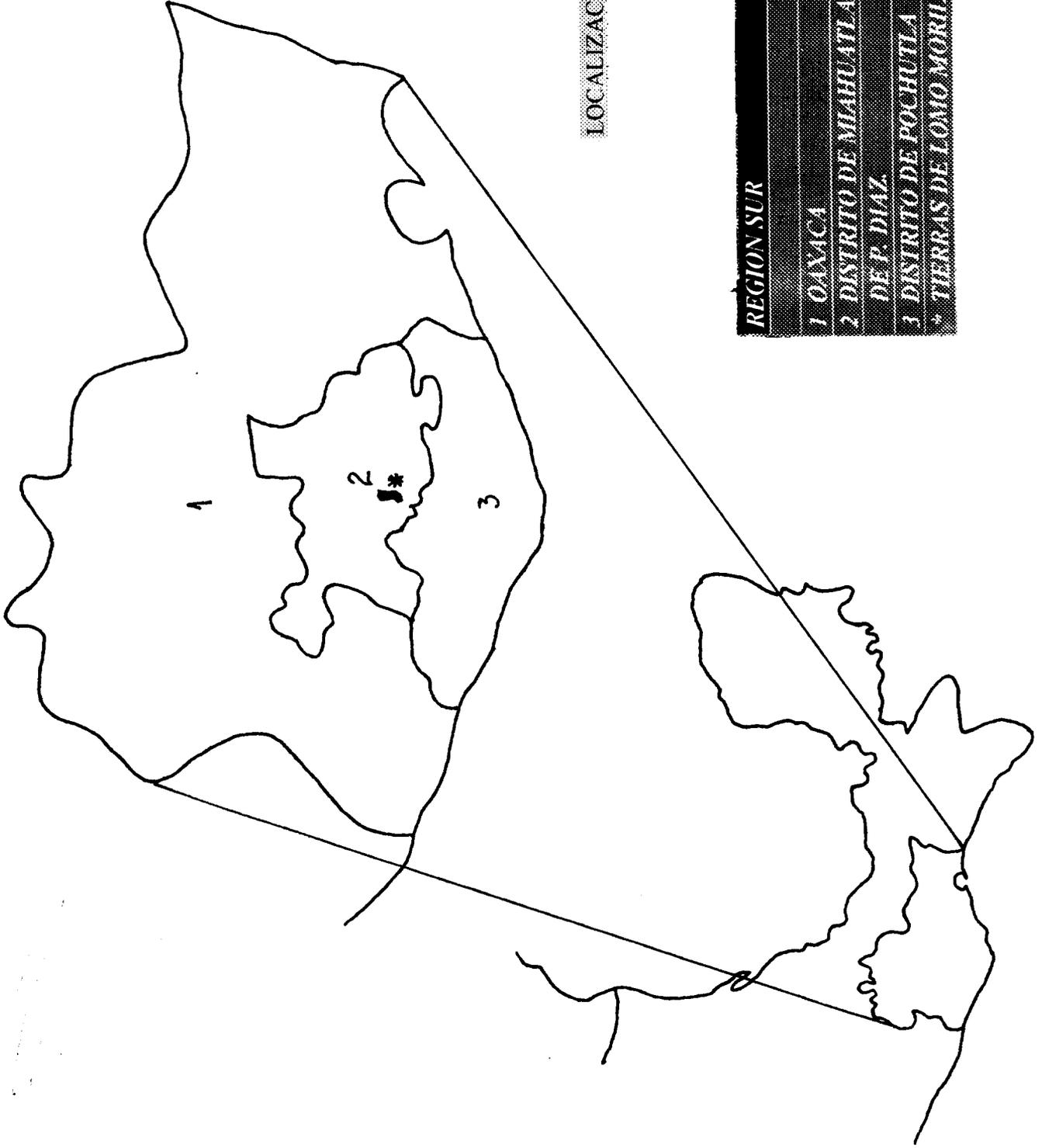
A N E X O S

ORGANIGRAMA (CARGOS PUBLICOS)



15 Topiles por semana. Total=45 topiles.

Elaborado con la ayuda del señor Rutilio Sánchez, anterior presidente de San Miguel Suchixtepec.(periodo 92-95)

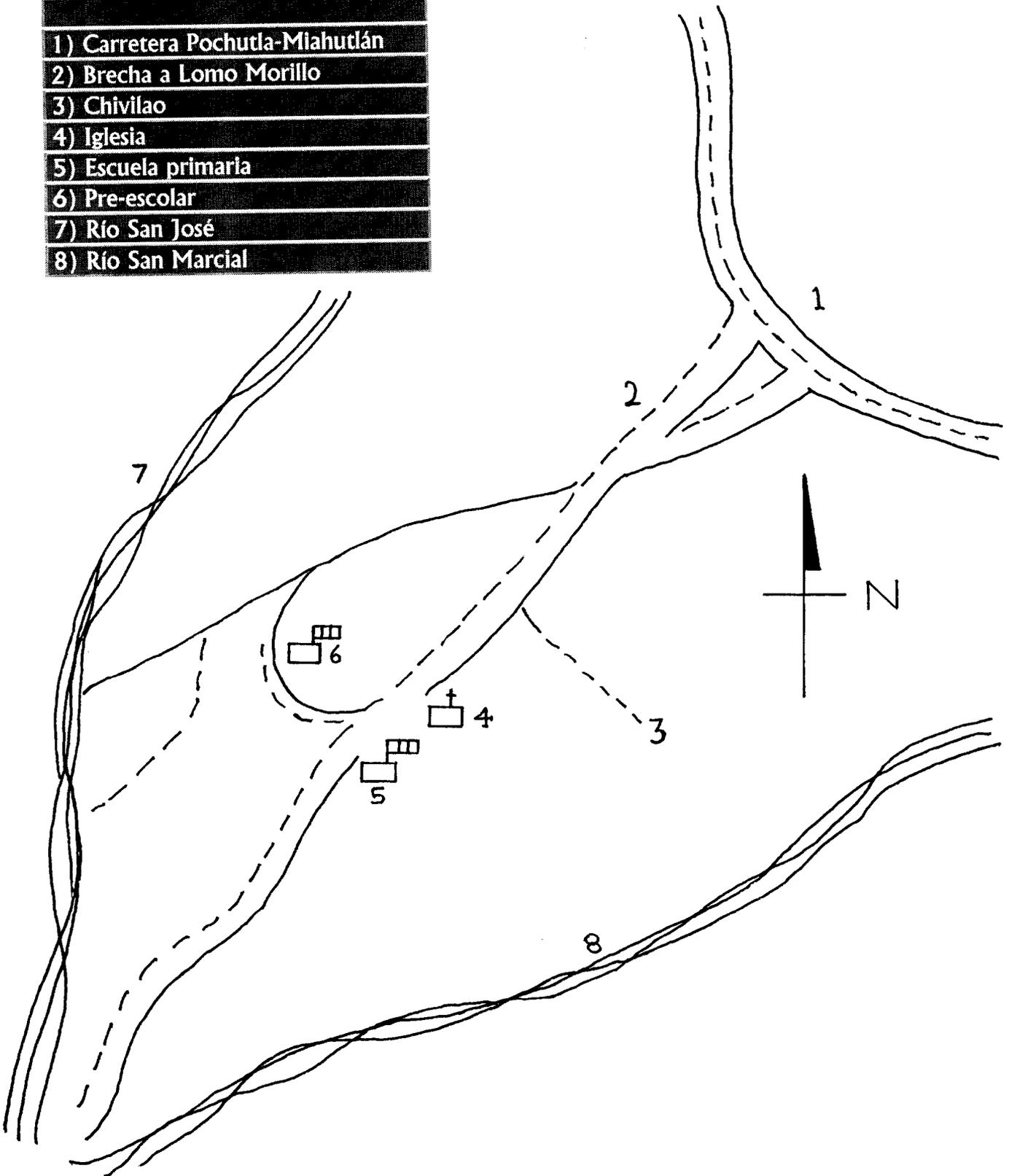


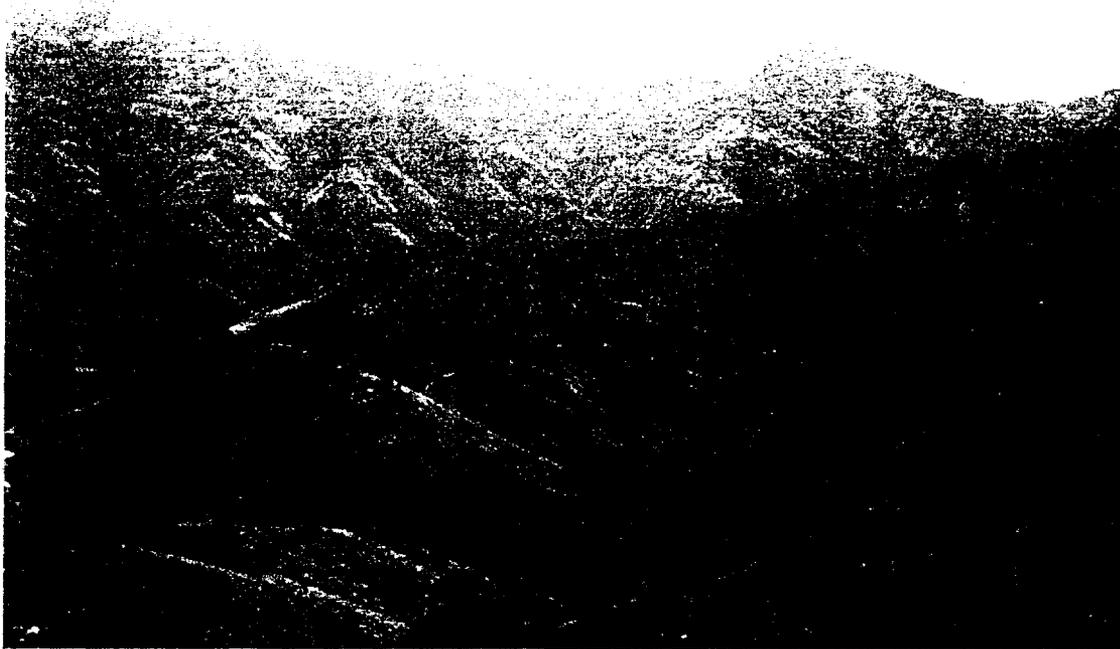
LOCALIZACION

REGION SUR	
1	OAXACA
2	DISTRITO DE MIAHUATLAN DE P. DIAZ
3	DISTRITO DE POCHUTLA
→	TIERRAS DE LOMO MORILLO

CROQUIS DE LA COMUNIDAD

- 1) Carretera Pochutla-Miahutlán
- 2) Brecha a Lomo Morillo
- 3) Chivilao
- 4) Iglesia
- 5) Escuela primaria
- 6) Pre-escolar
- 7) Río San José
- 8) Río San Marcial





1.1 TOPOGRAFIA



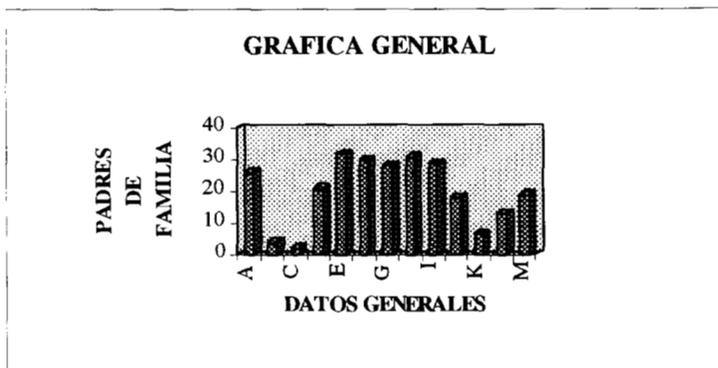
2.1 CONSTRUCCION DE VIVIENDA



3.1 CRUZ COMÚN

GRAFICA GENERAL DE TREINTA Y DOS FAMILIAS DE LOMO MORILLO

- A) CASADO
- B) VIUDO
- C) MADRE SOLTERA
- D) ORIGINARIO DE LOMO MORILLO
- E) RELIGION CATOLICA
- F) LENGUA MATERNA (ZAPOTECO)
- G) ESPAÑOL
- H) LUZ
- I) AGUA
- J) RADIO
- K) TELEVISION
- L) ALFABETAS
- M) ANALFABETAS.



VER GRAFICA DE USUARIOS

PARTE II

***“EL JUEGO EN EL MUNDO INFANTIL: EL
CASO DE LOMO MORILLO”***

INDICE

INTRODUCCION	1
1.- EL JUEGO COMO FENOMENO SOCIAL	7
1.1 Funcionamiento en la sociedad	9
1.2 Fenómenos con los que se vincula el juego	11
2.- EL JUEGO Y LA DOBLE SOCIALIZACION	16
2.1 Juegos educativos	21
2.1.1 Proceso de enseñanza de los juegos educativos	27
2.1.2 “Las palabras, son juego”	29
2.1.3 “los juegos - canción”	30
2.1.4 “Juegos tradicionales”	35
2.2 Juegos libres	36
2.2.1 Juego - tiempo - espacio - intimidad.	37
2.2.2 Proceso de enseñanza de los juegos libres	38
2.3 Caracterización del juego para niñas -niños (genero)	39
3.- EL JUEGO EN LA SOCIEDAD INDIGENA	42
3.1 Juegos y contexto cultural	43
3.1.1 “Las cosas son sin ser”	45
3.1.2 Reproducción de roles adultos	47
3.2 Juegos y medios de comunicación	50
3.3 Cantos infantiles	52
3.4 Juegos y contexto económico	56
3.4.1 El juego en la comunidad de “Lomo Morillo”	57
3.4.2 El juego en la comunidad de San Miguel Coatlán	58
COMENTARIO FINAL	60

INTRODUCCION

Ver sin ser visto es una determinación extrema, y por cierto un “deseo” de la antropología que trata de pasar inadvertida frente a la alteridad a la cual se enfrenta el antropólogo social.

Como estudiante de la carrera de antropología social, cumplí con los requisitos que son parte de la formación de la carrera, y uno de ellos es el de realizar dos prácticas de campo, así que en la primera práctica llegamos a la Ciudad de Oaxaca el grupo de estudiantes para asistir a un ciclo de conferencias acerca de los estudios que se han realizado en la región, dentro de los trabajos que se realizaron tuve la oportunidad de escuchar una ponencia del Mtro. José Luis Ramos, en la cual abordó el tema de los juegos infantiles, tema que realmente me pareció fascinante y desde ese momento mi mirada se centró en el mundo de los niños: los juegos infantiles.

El interés de este trabajo es explorar el mundo del juego infantil como dador de una amplia gama de experiencias, de emociones, de amplias actividades ricas y variadas, en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones y del movimiento en una gran variedad de direcciones. El juego como perfeccionista de la “calidad” del movimiento por parte del niño y como el logro, obteniendo una integración entre la experiencia física y la experiencia y vivencia espiritual.

Los diferentes juegos que presento, a partir de mi experiencia en el campo, tienden a colaborar con la integración de la personalidad y lograr una correcta autoafirmación, socialización, desarrollo intelectual, equilibrio emocional, desarrollo de valores culturales;

y a favorecer el desarrollo en las diferentes edades, satisfacer la necesidad de movimiento y juego.

Para el análisis de estos procesos el contexto en el que se desarrolló la investigación fue en una comunidad de la zapoteca sur, Oaxaca llamada “Lomo Morillo”. El tiempo de estancia de la investigación de campo tuvo una duración de seis meses, de julio a septiembre del 96 y de febrero a marzo de 97, pues todo el último mes de abril tuve la oportunidad de visitar otra comunidad de la misma región llamada “San Miguel Coatlán”.

“Lomo Morillo” es una ranchería del municipio de San Miguel Suchixtepec, situado al sur de la Ciudad de Oaxaca, la ranchería tiene una población de aproximadamente 700 personas. La distribución de las casas tiene una connotación particular, pues sólo existe un pequeño concentrado de doce a trece casas agrupadas en torno a la escuela primaria y el resto del poblado se reparte a los lados del camino sobre la arista de un cerro, con grandes tramos de espacio de una casa a otra, causando la sensación de ser el “lomo de un animal”, ya que para los habitantes es común identificar la forma de un cerro con las de un animal. Considero importante la distribución del poblado, pues observar los juegos infantiles me fue provechoso.

Esto nos lleva a pensar que para analizar el fenómeno del “juego” hay que hacerlo desde la particular cultura de la comunidad, puesto que el éste desarrolla e internaliza las actitudes, prácticas y la ideología misma de la cultura en donde se gesta entre otras cosas.

El objetivo central que orienta la investigación consiste en observar cómo, mediante el juego, el niño interioriza y hace conscientes los “roles” existentes, que le permiten comprender para qué, con quién y cómo actuar socialmente, sin excluir las relaciones de género que juegan un papel importante en éste desarrollo de las relaciones sociales.

En este trabajo abarcaré solamente la comparación entre juegos “libres” y juegos “educativos”, los primeros fomentando la aprehensión del medio y la cultura de la realidad circundante, en base a lo expuesto el análisis de los juegos “libres” se realizó fuera del contexto educativo, es decir, los juegos creados por la espontaneidad del propio niño; mientras que los juegos “educativos” (didácticos) dirigidos por el profesor, se analizaron dentro del contexto escolar.

Los motivos que originaron este trabajo fueron tanto de orden emocional como académicos, pues desde siempre el mundo de los niños me ha parecido fascinante, además de que tengo la facilidad de entablar comunicación con ellos, lo que me permite indagar y compenetrarme un poquito en su mundo infantil, y que mejor que desde un enfoque antropológico.

Lo primero que llamó mi atención fue no tanto el juego por sí mismo, sino la entrega, la libertad de los niños al jugar, pues partían de un interés espontáneo para hacerlo.

Considero que para estudiar el fenómeno del “juego”, el enfoque metodológico que mejor sirve en el análisis es el de corte cualitativo, pues “esta metodología es flexible, dinámica y abierta para acercarse al estudio de los significados”.¹ Esto nos lleva a pensar, que al investigador cualitativo le interesa entender los fenómenos sociales desde la perspectiva misma del actor.

Así pues, el investigador que utiliza el método cualitativo trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas y para ello es esencial experimentar la realidad tal como los otros la experimentan, subordinando las propias

¹ S. Taylor y R. Bogdan. 1972 : 205.

creencias y predisposiciones, pues dicha metodología no busca “la verdad”, sino la comprensión detallada de las perspectivas de otras personas.

La metodología cualitativa encara el aspecto humano de la vida social, y siendo flexibles los instrumentos, se siguen lineamientos orientadores, pero no reglas rígidas. Las herramientas para realizar la investigación fueron: la observación participante, entrevistas, grabaciones auditivas y visuales.

En la búsqueda de la fundamentación del juego, me encontré con las categorías de espacio-tiempo de la subjetividad, con la socialización, la reproducción, la imitación, la repetición, el lenguaje entre otros múltiples elementos que conforman la perdurabilidad y la presencia diversificadora del juego.

Y en este marco, la idea de juego desarrollada por Huisinga (1954) me pareció el enfoque más acertado para examinar el fenómeno “juego” como un proceso que va desde lo interno hacia lo externo, desde el apuntar al desarrollo integral de la personalidad del niño, hasta el conocimiento de los otros, a la aceptación y colaboración con los demás; a la integración de la cultura, es de esta forma como se origina y cumple su función el juego. Jugar a la madre y a la hija, es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura. El mundo del juego sería entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias, definiendo los roles correspondientes según género. Chateau. J (1971:15).

La distinción entre el juego “educativo” y juego “libre” , la retomo de Oscar Zapata,; el primero es aquel juego que es dirigido por el profesor con un fin didáctico, pero utilizando las cualidades del juego, es decir, manejándolo como el instrumento o guía para el aprendizaje - enseñanza, y el segundo aquel cuya principal característica es la libertad,

creatividad y espontaneidad del propio niño, siendo fundamental para la autoafirmación de la identidad de este; y en este contexto, ambos juegos están inmersos cada cuál en un tipo específico de socialización, por lo tanto existe una doble socialización presente en la comunidad: socialización primaria y socialización secundaria.

Ambos tipos de socialización se llevan a cabo en las dos instituciones principales, en este caso; la familia y la escuela. De esta forma la socialización primaria sería llevada a cabo en el seno familiar y la comunidad étnica, mientras que la socialización secundaria coincidiría con la escolarización y a lo largo de la duración de la misma.

En este marco, el trabajo se ordena en tres capítulos que exploran el juego desde diversos ángulos.

En el capítulo I se hacen explícitos los conceptos teóricos con los cuales se fundamenta el trabajo. Comenzando por el concepto de juego, visto como una forma llena de sentido, de vida y como integrador de la cultura. A partir de ello, vinculo otros conceptos como el de cultura, la socialización, el lenguaje, la imitación y las categorías tiempo - espacio entre otros, analizándolos desde su función como coadyubantes del juego a la cultura, es decir, como mecanismos conformadores del fenómeno juego.

Los siguientes dos capítulos ponen en “juego” - desde distintas perspectivas - las cualidades del juego, pues en el capítulo II se hace una comparación entre el juego “libre” y el “educativo”, los espacios donde se gestan y las habilidades que intenta desarrollar cada uno.

Por fin, el último capítulo describe las funciones del juego desde un proceso interno, (primero con la satisfacción de la necesidad y la emoción de jugar) hacia un funcionamiento externo del juego libre, (cuando el juego se materializa y cumple funciones socio culturales)

creado con la espontaneidad del niño, por lo que es importante considerar las transformaciones culturales que se han gestado en las comunidades a partir de la presencia de los medios de comunicación, de esta forma hago un pequeño análisis al respecto. Como último punto, hago referencia a las actividades económicas tanto de “Lomo Morillo”, como de “San Miguel Coatlán”, pues dichas actividades influyen en el tiempo dedicado al juego, o bien, al escaso fenómeno del mismo.

Cada uno de los capítulos recurre al análisis conceptual y al marco regional, con el fin de brindar un contexto en que se sitúe el fenómeno del juego; del juego infantil.

1.- EL JUEGO COMO FENOMENO SOCIAL

Para abordar este trabajo utilizo el análisis correspondiente al juego de Johan Huizinga en su convicción de que la cultura humana brota del juego -como juego- y en él se desarrolla, y más aún en su afirmación de que la realidad “juego” abarca tanto el mundo animal como el mundo humano, por lo que la presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo, y por ende tanto niños como adultos juegan, sin embargo mi investigación se limitará solo al mundo de los niños: al de los juegos infantiles.

Tradicionalmente el concepto de juego que nos es común, es en términos de Huizinga (1954:43-44) tal como lo circunscriben las palabras que le corresponden, con algunas divergencias:

“ Una acción 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 sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión (incertidumbre) y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente... esta categoría, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida”.

En este marco, la idea de juego que plantea Huizinga (1954:15), me pareció el concepto más adecuado para el análisis. Lo que nos interesa es la cualidad, tal como se presenta en su peculiaridad como forma de la vida que es denominada juego. Así pues, el objetivo en dicho marco considera el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como una función social. La investigación no busca los impulsos naturales que condicionarían el jugar, sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas, como parte fundamental de una estructura social. Se empeña en comprender el

juego en su significación primaria, es decir, tal como la siente el mismo jugador. Y si el juego descansa en una manipulación de determinadas formas, o bien en cierta figuración de la realidad mediante una transferencia explícita en el juego como formas de vida animada, en este caso, intenta comprender -ante todo- valores y significaciones de dichas formas, es decir, comprender la acción del juego como un importante factor de la vida cultural.

El juego es parte de la cultura del hombre desde siempre, por lo que las grandes ocupaciones de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Sin embargo, el instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, mandar; etc, es el lenguaje, por medio de este, el hombre distingue, determina, constata; en una palabra, nombra; es decir, jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Huisinga (1954: 16-17).

Es decir, de acuerdo a su fantasía y a su realidad, el niño, al jugar se comunica con los diferentes objetos y personas, en esa interrelación, y a partir de las respuestas que recibe, las va integrando a sus vínculos y a su conducta de juego. Pero el vínculo es siempre un vínculo social, aunque sea con una persona; a través de la relación con esa persona se repite una historia de vínculos determinados en un tiempo y en espacios específicos. Así, posteriormente el vínculo se relaciona con la noción de rol, de status y de comunicación.

En cuanto al juego como un fenómeno interno, cualquiera que sea su naturaleza, al conocerlo se conoce el espíritu, ya que el juego de alguna manera se materializa, lo esencial es su cualidad tal como se presenta en su peculiaridad infantil como forma de la vida.

Por otro lado, el juego también contiene un carácter irracional puesto que el ser humano juega y sabe que juega, por tanto es mucho más que un ser de razón.² En palabras de Maturana (1990:14), “decir que la razón caracteriza a lo humano es una anteojera, y lo es porque nos deja ciegos frente a la emoción que queda desvalorizada como algo animal o como algo que niega lo racional”. Es decir, al declararnos seres racionales vivimos una cultura que desvaloriza las emociones y no vemos el entrelazamiento cotidiano entre razón y emoción que constituye nuestro vivir humano, y no nos damos cuenta de que todo sistema racional tiene un fundamento emocional. Definiendo el concepto emoción desde el punto de vista biológico como las disposiciones corporales dinámicas que definen los distintos dominios de acción en que nos movemos.

1.1 funcionamiento en la sociedad

En la comunidad indígena, en la cual se llevó a cabo la investigación, el juego posee una considerable importancia en la reproducción cultural, es decir, retomando la concepción de Jean Chateau (1971: 23), el juego como una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. En consecuencia se puede concebir al juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida, como un proyecto de vida seria que la bosqueja de antemano. Por el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta. En este caso los datos demuestran que el juego es el instrumento para aprender las reglas de la cultura a la que pertenece.

² Huisinga. “Homo Ludens”. p . 8.

El juego adorna la vida, la completa y es, en este sentido imprescindible para el niño, cumple una función biológica y social para la comunidad indígena, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y culturales que crea. Es a través del juego como el niño se va permeando de su contexto, de su ambiente, de sus roles correspondientes, de esta forma adquiere socialización y se incorpora o se integra a su sociedad y cultura.

Como es bien sabido, en la literatura antropológica el concepto “cultura” ha tenido diferentes connotaciones a través de las diferentes corrientes teóricas, por lo tanto podemos afirmar que hay tantos conceptos de cultura como estudiosos de la misma. Sin embargo me parece pertinente retomar la concepción de Habermas (1988) entendiendo “cultura” como un acervo de saber en que los participantes en la comunicación se abastecen de interpretaciones para entenderse sobre algo en el mundo. Y la reproducción cultural del mundo de la vida se encarga de que las nuevas situaciones que se presenten queden expuestas en relación con los estados del mundo ya existentes.³ Se trata de asegurar la continuidad de la tradición a través de la reproducción y resignificación de estas interpretaciones que se gestan desde la infancia.

Reforzando lo anterior, Vygotsky⁴ afirma que las relaciones sociales del niño, precisamente inmersas en la cultura y como parte de la misma, jugando y conversando con otros niños o adultos le ayudan a crear significado a su actividad al mismo tiempo que está adquiriendo sus valores culturales, es de esta forma como se va gestando la reproducción cultural.

³ Habermas, J. (1988): *Theory of Communicative Action*, Vol. II, de. Cit., pág.212; trad. cast.,pág.200. Citado en Joan-Carles-Mélich. “..” pág. ..

Cuando los niños están jugando, su mente está llena de ideas, están planeando situaciones y estrategias, las cuales se basan principalmente en sus experiencias con el mundo que los rodea. Los niños necesitan hablar y compartir lo que hacen y lo que piensan.

1.2 Fenómenos con los que se vincula el juego

Sin duda el juego y la cultura se hallan, en efecto, implicados el uno en el otro; el juego constituye un fundamento y un factor de la cultura. Ya que juego y cultura están implicados, los fenómenos con los que se vincula son innumerables, pero el juego de los niños, especialmente en la sociedad indígena, se vincula con la socialización, la reproducción, la imitación, la repetición, el lenguaje, con categorías como el tiempo, el espacio y el aprendizaje de las actividades económicas entre otras.

En cuanto al juego vinculado al fenómeno de la socialización, ésta se puede definir como:

la inducción amplia y coherente de un individuo en el mundo objetivo de una sociedad o en un sector de él...todo individuo nace dentro de una estructura social objetiva en la cual encuentra a los otros significantes que están encargados de su socialización y que le son impuestos. Las definiciones que los otros significantes hacen de la situación del individuo le son presentadas a éste como realidad objetiva. De este modo, él nace no solo dentro de una estructura social objetiva, sino también dentro de un mundo social objetivo”.⁵

⁴ Citado en Bonilla Milk, Olga. En su ponencia .. 3er. Coloquio sobre Juego y educación en las Ciencias Sociales. ENAH. Octubre, 1997.

⁵ Berger y Luckman. “La construcción social de la realidad”. p. 166.

Entendiendo como realidad objetiva aquella cuyo contenido de la socialización está determinado por la distribución social del conocimiento, es decir, el saber socialmente aceptado y culturalmente heredado.

Dentro de este proceso de socialización existen dos procesos básicos que la componen: la socialización primaria y la socialización secundaria. La primera comprende la incorporación del niño a las reglas sociales y es la familia la institución propia de dicha socialización. Mientras en la socialización secundaria el niño se introduce en nuevos mundos objetivos de su sociedad, en nuevos círculos, y es la escuela la institución propia de esta socialización.

La socialización primaria y secundaria son permanentes de hecho, la socialización no es otra cosa que la internalización de una visión del mundo, de los esquemas de significado y en definitiva, de un universo simbólico.

La formación, dentro de la conciencia, del otro generalizado señala una fase decisiva en la socialización, este proceso implica la internalización de la sociedad en cuanto tal y de la realidad objetiva en ella establecida, y, al mismo tiempo, establece una identidad social, la cual debe ser coherente y continua. Y es el lenguaje, el instrumento mas importante de la socialización. Berger y Luckman (1973 : 137)

Con el lenguaje, y por su intermedio, diversos esquemas motivacionales e interpretativos se internalizan como definitivos institucionalmente para la vida cotidiana, es decir, el comportamiento socialmente definido, estableciendo la diferencia entre la identidad propia y la de los otros, en este caso como el de las niñas - niños. (género), pues el lenguaje tiene la capacidad de transformarse en acciones objetivas tales como la diferencia de género cargada de múltiples acumulaciones de significado y experiencia, la

cual puede preservarse a través del tiempo y transmitir a las futuras generaciones., es decir, el lenguaje se presenta como un factor externo sobre el individuo y su efecto es coercitivo, ya que obliga a la adaptación de pautas comportamentales.

Ahora bien, es importante mencionar que para cualquier comprensión de la realidad de la vida cotidiana, es esencial la comprensión del lenguaje ya que este posee una cualidad inherente de reciprocidad cuando se da en una situación “cara a cara”, es decir, desarrollado dentro de una sociedad entendida como Mélich (1996: 49) la define en cuanto a “aquel conjunto de ordenaciones legítimas a través de las cuales los participantes regulan sus pertenencias a grupos sociales, asegurando con ello la solidaridad”.

Por otro lado, la función del juego en su proceso implica conformadores tales como la imitación, Rudolf Allers,⁶ lo define cómo el comportamiento que asume el individuo que observa la conducta de otro y trata de reproducirla. Los niños imitan ampliamente la conducta de las personas de su ambiente y en mayor grado de los movimientos e ideas de quienes lo rodean. Cuando llega a la edad de jugar con otros niños, tiende a imitar sus actividades. “De esta manera, va adquiriendo sociabilidad. A medida que el niño crece en edad y experiencia social, tiende a imitar menos y a resistir más la presión social”⁷, es decir, se va gestando un proceso de internalización en donde el niño acepta y actúa su rol correspondiente en su cultura.

En el niño la curiosidad es la gran fuerza que lo conduce hacia el conocimiento, la exploración, el descubrimiento y la invención, por lo que la curiosidad es lo que le incita a

⁶ Citado en L.P. Torpe y otros. “La personalidad y sus tipos”. p. 37

⁷ Idem. p .

explorar los objetos y condiciones del ambiente, y cuanto se ofrece a su alrededor.

Thorpe.P.(1966: 182)

En todo este proceso la función de la imitación tiene un rol muy importante dentro del juego, de la misma forma que el niño se auto - conforma como el “personaje” que admira y se imagina en diferentes situaciones en las que actúa de acuerdo a su personaje. En el juego viven estrechamente interrelacionadas la ficción y la realidad, el juego permite disparar la libre fantasía respecto a las cosas, pero el niño no se engaña; en él opera constantemente el plano de la observación y la credulidad cómplice que acuerdan los jugadores.⁸ Es decir, en el juego, sea cual sea éste, el juego tiene sus propias reglas y sus limitaciones y los jugadores deben de saberlo, de lo contrario se romperán las reglas y el juego terminará o tomará otra dirección. Además el niño sabe lo que es real y posible y lo que es ficción, y él mismo decidirá las reglas y lo que es válido.

Cuando los niños están absortos en sus juegos imaginarios logran dejar parcialmente la realidad a un lado, pareciendo que lo hacen para escapar de su cotidianeidad, pero en realidad se acercan más, especialmente cuando representan a sus personajes favoritos sea en una forma consciente o no; jugando a la mamá y el papá, a la escuela, al policía, etc. Dichas representaciones se basan en las experiencias de su propia vida, desde donde se descubren, ya tienen sus propias reglas; saben lo que es válido y lo que no. Aunque el juego es imaginario, los niños ya saben de antemano algo sobre estas realidades, pues se desarrollan dentro de su vida diaria, se socializan en un continuo contacto con su cultura, reproduciendo los patrones socialmente establecidos. Entendiendo como reproducción la acotación de Bordieu (1977 : 96), en donde plantea que existen interrelaciones entre la

estructura cultural, el diseño de los espacios (arquitectónicos, urbanos, etc.) y la conformación de los sujetos sociales. Este autor nos muestra que, si bien la producción y la reproducción de los espacios sociales se origina en las prácticas individuales, cada individuo es un actor social cuya identidad y orientación práctica se forman en relación con los espacios donde fue socializado, tales como la casa, escuela, calle, etc. Resulta que existe una dialéctica entre la persona y el lugar. El lugar es un marco de referencia para las relaciones, ayudando así a crear los valores relacionales que configuran al sujeto.⁹

Podemos afirmar que el juego como un fenómeno social tiene varias dimensiones, cada una de ellas es concomitante a la otra, y cada una de ellas es parte fundamental del engranaje de ese mecanismo llamado juego. Este va desde el factor interno del niño; es decir, de una satisfacción emocional individual pasando por la materialización del juego en sí, hasta culminar en un factor externo, visto como el funcionamiento de este en la sociedad.

⁸ Wallon, Henri. "La evolución Psicológica del niño".

⁹ Bordieu citado en Lomnitz, 1995;34.

2.- EL JUEGO Y LA DOBLE SOCIALIZACION

Sin duda y como muchos autores lo han señalado entre ellos Chateau, (1973 :24) el juego desempeña en la infancia el rol (papel) que el trabajo desempeña en el adulto; un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructivamente y con creatividad a su realidad. De aquí la importancia fundamental del juego infantil; por medio del juego, el niño se prueba física y mentalmente y esto permite ganar autonomía y afirmar su identidad, es decir, el juego es una acción social en el sentido que le da Max Weber, como aquella conducta humana en la que el sujeto o sujetos interactúan significativamente:

La acción social es una acción en la que el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros orientándose por la misma en su desarrollo, es decir: yo me experimento a través del otro, y el otro hace lo propio conmigo. El mundo de la vida cotidiana es intersubjetivo, no solo está habitado por objetos, por cosas, sino por semejantes con quienes establecemos acciones y relaciones., todo esto se da gracias a un proceso de interpretación. (Johan Carles Mélich, 1996:37-42)

Alfred Schütz (1990) retomó la categoría husserliana de mundo de la vida para construir, apoyándose en la sociología comprensiva de Max Weber, su particular teoría social. Lo que a Schütz le interesa no es otra cosa, asegura Mélich, que comprender las distintas formas de acciones sociales de la cotidianidad.

“Mundo de la vida cotidiana” significará el mundo intersubjetivo que existió mucho antes de nuestro nacimiento, experimentado e interpretado por otros, nuestros predecesores, como un mundo organizado. Ahora está dado a nuestra experiencia e interpretación. Toda interpretación de éste mundo se basa en un acervo de experiencias anteriores de él, nuestras propias experiencias y las que nos

*han transmitido nuestros padres y maestros, que funcionan como un esquema de referencia en la forma de “conocimiento a mano”.*¹⁰

En ésta construcción significativa del mundo social (relación nosotros, aparece el entorno social) llamado después por el propio Schütz y sus discípulos Peter Berger y Thomas Luckman: la relación cara a cara, ésta representa la condición de aceptar las reglas básicas de la interacción social; esta relación cara a cara es la marca distintiva de la socialización del individuo como interactor, es decir, cuando una persona empieza un encuentro mediato ya entro de alguna manera a una relación social, pues es ineludible que cada persona vive en un mundo de encuentros sociales involucrándose en contacto cara a cara con otros participantes. Esta relación se da entre los actores sociales en una comunidad, en un tiempo y en un espacio.

Al compartir las categorías de tiempo y espacio los miembros de una comunidad en la interacción no sólo se comunican verbalmente sino a través de la mirada, el gesto, de expresiones corpóreas, es decir, lo que Hall (19...)denomina: “el lenguaje silencioso”. La relación cara- a- cara es aquella en donde los individuos están conscientes uno del otro, y uno participa - aunque sea brevemente- directamente de la vida del otro. Este tipo de situación es decisiva para establecer las características de la educación como acción simbólica.¹¹

Puesto que la educación como acción simbólica se mueve en el ámbito de la educación de la vida cotidiana, al compartir los actores una unidad de tiempo y espacio, su interacción social posee la relación cara-a-cara. Y de dicha relación surge el universo

¹⁰ Schütz, A. (1990): Collected Papers 1. The Problem of Social Reality, Dordrecht, Nijhoff, pág. 208. Citado en Joan- Carles -Mélich. “..” pág. 38.

¹¹ Joan - Carles- Mélich. Pág. 39.

simbólico, que en palabras de Mélich (1996:40), "...es lo que el sujeto social necesita para orientarse y dar sentido a su mundo. Pero a su vez todo conocimiento en la vida cotidiana tiene lugar en función de un esquema interpretativo".

Según el mismo autor, los esquemas interpretativos se construyen en la relación cara-a-cara, pero dependen también de las experiencias pasadas ya sedimentadas. Dichos esquemas originan o sistemas de significado y el conjunto de éstos es el universo simbólico. Los esquemas de significado que conforman el universo simbólico son el acervo que se transmite por medio de la educación. Solamente una pequeña parte del acervo de conocimiento habitual que tiene el actor social se origina en su experiencia individual, pues la mayor parte del conocimiento se deriva socialmente y es transmitido al niño a través de sus padres y maestros como su herencia social.

El universo simbólico surge sólo a partir de la situación cara a cara, pero el paso de uno a otro no es inmediato. Antes de llegar a él se debe pasar por los esquemas interpretativos y los esquemas de significado".¹²

Así los esquemas de significado son visiones del mundo las cuales son históricas como ya se ha mencionado y preceden a los seres humanos. Estos los internalizan, determinan su orientación en el mundo y condicionan sus acciones en la vida cotidiana. Y es a partir del juego que se interiorizan los universos simbólicos y por lo mismo las visiones del mundo, gracias a dos procesos de socialización: la socialización primaria y la secundaria. Este resulta inseparable de las instituciones, especialmente de las dos elementales de nuestro mundo de la vida: la familia y la escuela.

¹² *Ibíd.*, pág. 41.

De esta forma, en ambas instituciones en la sociedad misma son constantes las relaciones cara a cara y la educación como acción simbólica se mueve en el ámbito de la vida cotidiana. Por ello, los miembros de una comunidad en interacción compartimos una unidad de tiempo y espacio, y es compartida al mismo tiempo cuando el otro está presente en persona (en el sentido meramente sociológico), y yo tengo conciencia de ella como tal, es decir, cuando nuestras experiencias fluyen paralelamente. Desde esta perspectiva, la educación en la vida cotidiana se contempla como un proceso que no se reduce a las habituales formas de socialización, sean primarias ó secundarias, aunque las presuponga y necesite de ellas.

Por lo ya mencionado, Berger y Luckman (1972: 169) afirman: que el niño acepta los “roles” y actitudes de los otros significantes, o sea que los internaliza y se apropia de ellos. Y por dicha identificación el niño se vuelve capaz de identificarse así mismo, de adquirir una identidad subjetivamente coherente y plausible, en otras palabras, el “yo” es una identidad reflejada, porque refleja las actitudes que primeramente adoptaron para con él los otros.

Joseph Julia González (1996: 106), sostiene que a partir de la doble socialización, “la complejidad de las relaciones que se establecen en el proceso de adquisición identitaria, comporta la clarificación del contexto en que estas se producen, así como el papel que juegan cada uno de los actores y la naturaleza de las mismas.”

Así, esta doble vía de socialización se presenta en la comunidad estudiada, en primera instancia en la socialización primaria, la cual se lleva acabo en el seno familiar y por lo tanto, en base a pautas comportamentales del grupo étnico o comunidad étnica de la cual forman parte los padres y la familia extensa del niño (así como todas las personas con

las que mantiene relaciones sociales) González J.(1996:108). Un ejemplo de este tipo de socialización se observa cuando las niñas piden a las madres trozos de masa para hacer sus propias tortillas y, aunque sea en forma de juego se les vá habilitando para dicha actividad; la madre les explica cómo hacerlo y por qué tienen que hacerlo. En este tipo de socialización la tarea principal del niño radica en ser un observador e imitador. En la socialización primaria, el niño se incorpora a las reglas sociales y adquiere lo que es denominando el universo simbólico. En este tipo de socialización las connotaciones afectivas y emocionales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo social del niño. Melich J. (1996:43). Ahora bien, en éste ámbito estarían integrados los juegos “libres”. En segunda instancia , y coincidiendo con la escolarización y a lo largo de su duración se producen identificaciones con la cultura evocada por la escuela, la cual para el caso que me tocó observar transmite significaciones, valores y aspiraciones ajenas de una cultura más general, observemos el contenido de una instrucción de una clase de preescolar:

“...Tienen que bañarse con agua y jabón, oler a limpio y lavarse los dientitos con su pasta y cuando les duela la muela ir al dentista...”¹³”

Esta indicación resulta incongruente porque en la comunidad, el agua es escasa la gente no tiene la costumbre de lavarse los dientes, mucho menos con pasta que es cara y aún menos tienen acceso a un dentista, ya que ni siquiera existe en la comunidad. Al parecer, la escuela funge como la institución del “deber ser”, el profesor ha internalizado inconscientemente la normatividad del “deber ser”: lo socialmente establecido y aceptado. Sin embargo en una comunidad indígena este tipo de esquemas y formas de vida no cobran

¹³Escuela Preescolar de Lomo Morillo

sentido debido a su aislamiento, marginalidad y falta de recursos y servicios entre otras cosas. Esta situación se convierte en un problema, ya que se están intentando fomentar patrones culturales que no corresponden a la realidad indígena como ya lo enfatizó W.S. Duberley (1992: 106) “pues con frecuencia el profesorado usa rasgos de una cultura “ajena”, particularmente en el lenguaje, la entonación, los modos sociales y en su contenido educativo”. Acarreando problemas de comprensión y de entendimiento en los niños, los cuales viven en un contexto en el que los rasgos de la llamada cultura “ajena” no corresponden a su modo de vida y a su cultura misma, es decir, a la situación real inmediata.

2.1 Juegos educativos

La escuela es la institución de la socialización secundaria. La transición del rol de hijo al de alumno es uno de los primeros cambios que “sufrir” el niño en el proceso de socialización secundaria y dentro de este tipo de socialización se incluyen los juegos educativos, es decir, juegos dirigidos por el educador con fines didácticos y con una utilización inteligente de las características y las habilidades que el juego puede desarrollar, que van desde relaciones sociales, coordinación del cuerpo, hasta un excelente instrumento que deriva en un aprendizaje contextual y educativo, el cual, aplicando una coherencia y un valor cualitativo a la participación del niño, puede convertirse en un buen método de enseñanza - aprendizaje.

Este tipo de juegos, en términos conceptuales, deberían fungir como mediadores y dadores del saber, del conocimiento, de un nuevo tipo de socialización que es la secundaria, estableciendo relaciones sociales con el resto de la comunidad y la sociedad en sí, además de proveer del uso de un vocabulario descriptivo educacional, el manejo motriz del cuerpo, el aprender conceptos biológicos y de cambios de naturaleza, secuencia y actitudes de salud; también podría desempeñar una función social, como un resultado del lenguaje e internalización de actividades aprendidas con los otros niños y adultos. Es decir, actividades como medios de enseñanza disimulada, que con apariencia de juego, haga a los niños disfrutar y aprender.

Y sería apresurado afirmar que algunos de los juegos educativos observados en las comunidad no cumplen con estas funciones; sin embargo, si es visible en los educadores un problema en el plan de enseñanza, pues hay una discordancia entre el proceso de juego y el aprendizaje, es decir, no existe ninguna relación entre el contenido que se transmite y el juego como el método por el cual se quiere transmitir dicho contenido escolar. Aunado a dicho problema también se agrega la falta de relación entre el contenido de la escuela y la comunidad, de esta forma la escuela al no recuperar formas culturales propias de la comunidad indígena, al parecer, marca una distancia notoria entre los contenidos del programa escolar y su realidad inmediata (contexto), como se puede observar más adelante en el cuadro comparativo entre juego educativo y libre.

En resumen, mientras los juegos educativos no recuperen -al menos- parte de los contenidos culturales de las comunidades, la participación de los niños será nula debido al distanciamiento de su cultura, y si tampoco se da una continuidad lógica entre el contenido a enseñar y el juego como un método para enseñarlo, el objetivo del juego educativo no

será satisfactorio, cumpliendo sólo con algunas de sus funciones, por ejemplo, desarrollar la psicomotricidad, pero dejando de lado otras muy importantes como: la integración, la socialización y la reflexión.

Por ejemplo, dentro de los juegos educativos que promueven el ritmo, tiempo y espacio, encontramos uno llamado “seguir el ritmo”, que consiste en golpear con las palmas de la mano las mesitas de trabajo, de rápido a lento guiados por las señas de la educadora; el brazo arriba les indica que tendrán que golpear rápido y fuerte; y el brazo abajo les indica que tendrán que golpear lento y más quedo. La respuesta de los niños a este juego no fue la esperada, pues un 40% de niños en clase no participaron, sólo observaban o realizaban otras actividades; la educadora no logró la focalización ó concentración del grupo, ni una integración del mismo al juego realizado.

Las rondas como “el patio de mi casa”, por ejemplo, (donde las niñas se agachan sin soltarse de las manos, aplaudiendo al hacerlo, mientras una niña da una vuelta con un solo pie), forman parte de estos juegos en los que por medio del movimiento, el niño desarrolla la estructuración temporal, que implica a su vez nociones de duración, orden y sucesión. Es importante mencionar que en este tipo de juego, el niño (varón) no participa en los movimientos, pues se considera que “las rondas” son juegos exclusivos para las niñas, sin embargo, es curioso comentar que los niños observan desde “fuera” del juego cantando a gritos: “...las niñas bonitas se saben agachar...”; y este es un tipo de participación extra-participativa, tal como lo afirma Olga Bonilla. (1997).

Otro de los juegos educativos observados fue el de “cambio de flores”, que entraría en la clasificación de juegos para promover la atención y memoria y consiste en lo siguiente:

La profesora se quedará en medio de un círculo que los alumnos formarán, cada participante tendrá su propio círculo elaborado con gis y con una flor dibujada o cortada, que se colocarán en el pecho, y ya entonces la profesora va diciendo los nombres de las flores, y los participantes que tengan esa flor se cambiarán de lugar, mientras que el perdedor se irá al círculo del centro para reiniciar nuevamente el juego. Cabe mencionar que este juego no permitió la creatividad, ni la libertad de los niños, pues rápidamente se aburrieron y distrajeron, el juego no duró más que siete minutos, y la finalidad de la profesora era que se aprendieran los nombres de las flores, aunque finalmente no hubo continuación del juego ni participación del grupo.

Dentro de los juegos educativos se han observado en las clases de preescolar los juegos de aprestamiento para las matemáticas, uno de ellos el tradicional canto de los elefantes, en donde se va contando de uno en uno hasta el número que los niños conozcan hasta ese momento, en este juego el entusiasmo de todo el grupo y la participación es positiva; todos cantaban e “imitaban” los movimientos de los dedos de la educadora de acuerdo al número que correspondía de elefantes. Es importante destacar que el movimiento imitado de dedos de los niños, según el número de elefantes, era erróneo, mientras la educadora mostraba un cuatro con la mano los niños mostraban algún otro número.

Otro juego educativo de esta índole se observó en una clase de tercer grado de primaria, en donde se utilizaron elementos de la naturaleza (bellotas y palitos); la profesora les pone a hacer montones de cinco o cuatro elementos por fila, después tendrán que contar

cuántos hay por montón y cuántas filas hay, de esta forma les enseña a multiplicar. En este juego, los niños tuvieron dificultades con las instrucciones de la profesora por lo que sólo acomodaron sus elementos en el pupitre sin hacer las filas ni montones que se les había indicado; jugaban a esconderse las bellotas y los palitos, otros peleaban porque se los rompían, los tiraban y al final la profesora sólo revisó y corrigió a los primeros niños de cada fila para dar por concluido el juego. En este caso el juego no sirvió para el propósito que perseguía el profesor, pues no consideró los saberes propios del niño, los intereses.

Basándome en los preceptos de Oscar Zapata y su clasificación de los juegos de aprendizaje escolar, dichos juegos son importantes para apoyar la construcción de operaciones lógicas de clasificación y seriación e incorporar acciones de suma, resta, repetición, igualación, etc., Sin embargo también es importante destacar que a pesar de que juegos educativos como los citados propician habilidades de diversa índole, las desventajas que conllevan son plausibles, pues el educador como afirma Olga B. Milk ¹⁴, “debe planear y considerar los objetivos del juego tanto como lo hace para enseñar las materias académicas. Comenta que el juego es un proceso al cual se debe prestar atención como también a la calidad del tiempo que se le provee. Por lo tanto se debería considerar el tiempo que los niños pasan jugando como un tiempo de aprendizaje, pues es durante ese tiempo que especialmente los niños más pequeños están desarrollando sus áreas cognitivas y afectivas. Así, el papel del maestro debe ser de iniciador y conductor del aprendizaje. Debe proveer un ambiente propicio para que los niños exploren con el juego y sean los responsables de su propio aprendizaje, de esta forma, el maestro no debiera ver el juego como un simple estimulador de actividades, sino como un método de aprendizaje.

Por medio del juego afirma O. Zapata (1989: 37) “podemos apoyar y favorecer el proceso de socialización, generando en el grupo de niños el sentimiento de solidaridad, de ayuda mutua y de integración cooperativa.”

Otro juego - canción observado en una clase de preescolar, contiene lo siguiente:
-Tengo unos pollitos; me los dio mamá
todos muy bonitos; los compró papá,
yo les doy aguita cuando tienen sed
y también maizitos les doy de comer:
1, 2, 3, 4; 5, 6 y 7, 8, 9 y 10
los cuento otra vez (se repite).

Sin querer abundar demasiado en el análisis de contenido, si observamos la función de cada uno de los personajes tenemos que aquí se proyectan los diversos roles de las personas y el niño comprende e interioriza el funcionamiento de su contexto social. El primero es que el que tiene el poder adquisitivo es el padre; la mamá es quién ofrece los pollitos, pues es quién se hace cargo de los animales domésticos en Lomo Morillo y el niño es quién por orden de la madre les da de comer y beber.

También se han observado juegos de expresión gráfica, por ejemplo, el de realizar racimos de uvas con bolitas de papel china, dibujar gusanos con círculos o hacer la fruta que más les guste. Y como último ejemplo se encuentran los juegos sensoriomotricidad, en el que la profesora les pone a recortar dibujos de un libro, “dichos juegos contribuyen para dar agilidad al sentido del tacto, y especialmente, para la ejercitación de los dedos pequeños, que son torpes, entre los 3 y 4 años de edad.” Oscar Zapata. (1989: 77).

•

¹⁴ Ponencia “El juego y la educación preescolar “: 1997.

2.1.1 Proceso de enseñanza de los juegos educativos

El proceso de enseñanza de los juegos educativos se da exclusivamente en el ámbito escolar, en el caso de Lomo Morillo en preescolar y primaria, en donde el profesorado recurre constantemente al juego para “reforzar” los conocimientos del niño, es decir, el juego “educativo”, es aquel que es dirigido por el educador o profesor en el ámbito escolar con el fin de apoyar el proceso de enseñanza de otros contenidos.

Sin embargo, como ya se mencionó en páginas anteriores, existe una falta de relación entre el contenido escolar y el juego como el instrumento utilizado para dicho fin. Además de la discontinuidad entre la escuela y la comunidad. En resumen hay una discordancia entre el proceso de juego y el aprendizaje, así como una discordancia entre el contenido de lo que se quiere enseñar y el contexto cultural en el que se desenvuelve dicho proceso. Se le coloca al niño en un ambiente artificial, aislado, irreal y ritualizado; al niño se le aparta de la rutina cotidiana de la vida de la comunidad y de la observación de las reglas de trabajo de los adultos. Así se desarrollan aspiraciones y auto-imágenes irreales, para que la cruda realidad irrumpa bruscamente después de terminada la escuela. (Spindler. 1993:237)

Evidentemente existe una desarticulación entre los saberes que promueve la escuela (juegos educativos) y los de la comunidad (juego libre), como lo muestra el siguiente cuadro comparativo que he elaborado:

JUEGOS EDUCATIVOS	JUEGOS LIBRES
NIVEL INFORMATIVO	
<p>“cambio de flores” En éste juego el profesor intenta que los niños aprendan el nombre de las flores.</p> <p>La profesora les puso a vender helados, al preguntar qué eran éstos, la profra. Les dice que es Una bebida para le sed. (No hubo continuidad)</p>	<p>“Con las flores jugar al curandero” Los niños espontáneamente utilizan las flores para hacer la mímica</p> <p>La mayoría de los niños no conocen los helados, por lo tanto resignifican jugando a vender cerveza.</p>
NIVEL DE PARTICIPACION	
<p>En ambos juegos “educativos” la participación instructiva es casi nula.</p>	<p>Participación espontánea (Resignificación)</p>
NIVEL DE LOS CONTENIDOS	
<p>Distancia entre lo indígena y lo No indígena.</p>	<p>Recuperación de formas culturales.</p>

Es importante mencionar que los juegos “educativos” utilizados correctamente y haciendo alusión a su nombre pueden resultar un excelente instrumento de conocimiento y un efectivo elemento del desarrollo de las estructuras del pensamiento del niño, pues se

considera que juegos como los educativos preparan el terreno para que el niño se integre afectivamente a la cultura logre desarrollar aprendizajes agradables y amenos”.¹⁵

2.1.2 “Las palabras, son juego”

Refiriéndonos a juegos debemos también considerar juegos de palabras, de atención, de memoria y deducción; los niños van aprendiendo de acuerdo a sus disposiciones físicas, mentales y las experiencias del hogar. Dentro de los juegos tendientes a desarrollar habilidades como la atención, memoria y deducción se encuentran las adivinanzas y canciones en cadena entre otros.

En general, como afirma G. Vallejo (1994: 39):

*“La adivinanza como especie literaria, tiene tres momentos: el extrañamiento, el rastro descriptivo, la metáfora. Por el primer rasgo entendemos la presentación del objeto como algo enigmático, raro, con el mayor alejamiento posible de lo que realmente es, como una táctica para despistar al que entra en el juego. En el segundo momento, aparece algún detalle importante y hasta más de uno, como señal o guía para el esfuerzo de adivinar y finalmente, una alusión metafórica, por la cual el objeto está convertido en otra cosa distinta con la que guarda semejanza.”*¹⁶

Aquí algunas que conocen los niños de Lomo Morillo:

-En un llano está mariano con tres patas y una mano.

(El metate)

-En un llano hay cuatro vacas, unas echadas y otras paradas.

(Las tortillas)

-Una vieja larga, larga, entre más corre más se alarga.

(El agua)

En estas adivinanzas claramente se observan objetos o elementos que forman parte del medio y de la cultura en Lomo Morillo: el metate, objeto que se observa en todas las

¹⁵ A. Zapata. Oscar “Juego y aprendizaje escolar”. 1989: 64.

¹⁶ Vallejo. Gabriela “El rostro lúdico de la cultura”. p... 1994.

casas de la comunidad, y con el cual se elabora el alimento principal: la tortilla, y el agua (el río) elemento conocido por todos los habitantes con el que están familiarizados.

Ahora bien, también existen los chistes, uno de ellos es:

- ¿qué le dijo un árbol a otro árbol?. a ver a quién primero se le para el pajarito.

Aquí se encuentra una intención erótica y un tinte humorístico que posibilita una doble interpretación para el niño ingenuo y para el mal intencionado, como afirma Vallejo, sin embargo, los niños perfectamente comprenden los dos significados.

2.1.3 “ Los juegos - canción”

Estos son juegos para desarrollar la expresión oral, ya que con dichos juegos se constata la capacidad del niño de aceptar el convencionalismo del juego, de comprender el medio y su cultura y de vivir una ilusión auténtica.

Se les llama así, pues están asociados al canto; están estructurados y tienen sus propias reglas que cumplir. Por ejemplo, el juego de la cucarachita, un juego representado por medio de las onomatopeyas y el movimiento, aquí, el cuerpo del niño asume la representación de cualquier animal, u objeto con total naturalidad.

Cada niño se turnará los personajes:

-Cucarachita: (la niña camina y hará la mímica), huy!, lo que me encontré, una moneda de oro, que me compraré?, unos chicles?, no porque se me pican los dientes, ya sé!...un talco (hace la mímica de ponerse el talco en el cuerpo) y exclama: ¡que linda quedé!

-ratoncito, caballo y gato, cada uno representado por un niño:

-(gato) -¡cucarachita, cucarachita te quieres casar conmigo?

- (cucarachita) - sí, pero enseñame tu canto!

- (gato) - miau, miau!

- (cucarachita) - no me gusta, no te acepto.

Enseguida se lo propone el caballo, quien también hará el sonido a petición de la cucarachita y será rechazado y por último lo propone el ratoncito a quien sí aceptará; después de casarse la cucarachita vá al mercado, mientras encargará la olla de comida al ratón para que la menee, donde morirá ahogado al intentar menearla por ser tan pequeño, para después reiniciar el juego nuevamente. Estas representaciones incluyen el mecanismo del ritual¹⁷ y de aceptación de la ilusión de ser ratones, gatos, caballos o cucarachas se procesa. La palabra y la acción están estrechamente ligadas, es decir, no hay acción humana sin una emoción que la funde como tal y la haga posible como acto; “lo humano está en el lenguaje y su entrelazamiento con lo emocional...el lenguaje tiene que ver con coordinaciones de acción, es decir, se constituye en las coherencias operacionales de los sistemas argumentativos que construimos en el lenguaje para defender o justificar nuestras acciones.”¹⁸ Así el ritual de ser un ratón u otro animal se procesa a partir de un hacer y un decir.

En el caso del juego llamado: “la abuelita”, los gestos permiten comunicarse, apoyados en el lenguaje y la imitación de sonidos y acciones, por ejemplo:

Una chiquilla personificará a una abuelita, recargada en la pared, de cuclillas y con un rebozo cubriendola, e imitando la voz de una anciana, mientras las niñas repiten en coro:

-abuelita, abuelita me dejas ir al baile?

-no

-por qué?

-porque está lloviendo

-llevamos la paragua!

-no, porque está rota

-la remendamos (hacen la mímica de cocer)

-si!

-a qué hora regresamos?

-a las tres (y dan el número de vueltas en su propio eje)

-ya regresamos!

-qué le trejeron a la reina?

¹⁷ Ritual en términos de María Ana Portal: como una práctica social repetitiva, formalizada y especial que permite ordenar, recrear, reproducir y actualizar las representaciones simbólicas y las relaciones sociales en un tiempo y un espacio prefijados y reconocidos socialmente

¹⁸ Maturana, Humberto. *Emociones y Lenguaje en Educación y Política*. Chile. 1990: 18.

-un pastelito
-y al rey?
-un pastelote
-y a mí?
-un sarope! (y echan a correr, pues la abuelita les tendrá que golpear).

-Aquí se observa la autoridad de los mayores, y una alianza entre abuelos y nietos, como afirma Meillasaux,¹⁹ pues los niños son capaces de hacer bromas a los abuelos pero así mismo acuden a ellos, pues serán sus aliados en determinado momento, es decir, existe una alianza de la primera generación a la tercera, excluyendo a la segunda generación que es la responsable de la tercera; y la segunda generación será aliada de la cuarta y así consecutivamente. Por tanto existirá una alianza abuelo-nieto, ya que en este tipo de comunidades el anciano representa sabiduría y habrá que acatar sus ordenes.

Existe en Lomo Morillo un juego - canción llamado los días de la semana, en donde se realizan una serie de acciones con mímica, que además marcan una diferenciación de género en el sentido de representar y significar el rol de la mujer:

-Un lunes una niña me platicó,
que ella no podía pasear, porque tenía que barrer;
así barría, así, así, así barría yo la vi!

Posteriormente se repetirá toda la frase solo alternando los días de la semana hasta llegar al domingo, y por supuesto la acción: cocer, moler, lavar, planchar, bailar y rezar, ésta última acción enfatiza e interioriza más el ser creyente católico, y el “yo la vi!” parece ser una confirmación de las acciones que “deben ser” ejecutadas por la mujer para ser mujer.

Por otro lado, Oscar Zapata (1989:37) afirma, que la adaptación correcta de los individuos, más claramente de los niños al medio ambiente está condicionada por la estructuración espacio y tiempo, en cuanto que le permite orientarse, moverse y cerciorarse

¹⁹ Mujeres, graneros y capitales. 1973:47.

del espacio, a la vez, que permite una secuencia a los movimientos, y la localización de las partes de su propio cuerpo y la de los “otros” rituales en el espacio. Es decir, el concepto de espacio se traduce en los lugares comunes, son simplemente los escenarios de los juegos, en donde se da la socialización, intercambios sociales cotidianos y la comunicación.

La cohesión de los valores complementarios del espacio y el tiempo -da unidad conceptual al ámbito extremadamente variado del comportamiento verbal tradicional del juego en los niños. El juego siendo un acción social, que comparte principios de organización con la sociedad a la que pertenece. Por su misma índole, no es un simple reflejo de la vida social, sino que interviene activamente en el mantenimiento de la coherencia interna de la vida social.

Así, existe en Lomo Morillo un juego - canción que expresa esta idea y que les ha sido enseñada a los niños por la profesora de preescolar, pues la observación participante me lo permitió corroborar y es la siguiente:

(asumiendo la representación del animal y sus movimientos)

-Los chapulines están en el campo;

brincan, brincan, brincan, brincan!

Los conejitos están en el campo;

brincan, brincan...

Los pecesitos están en el agua;

nadan, nadan...

Las mariposas están en el campo;

vuelan, vuelan...

Las estrellitas están en el cielo;

brillan, brillan...

Enseguida muestro un cuadro en donde aparece la clasificación de juegos educativos y los procesos que intentan desarrollar cada uno.

<i>JUEGOS EDUCATIVOS</i>	<i>PROCESOS QUE INTENTA DESARROLLAR</i>
<i>Juego de ritmo, tiempo y espacio</i>	<i>El niño desarrolla la estructuración temporal, que implica a la vez nociones de duración, orden y sucesión.</i>
<i>Juego de atención, memoria y deducción</i>	<i>Integración afectiva al mundo de la cultura, desarrollo de aprendizajes agradables, de actividades que puedan ser ordenadas gradualmente y sistemáticas, acordes con las necesidades e intereses de los niños, es decir, a través del juego puede incorporar afectivamente las situaciones nuevas que enfrenta de la adaptación escolar.</i>
<i>Juego de aprestamiento para las matemáticas</i>	<i>Permiten captar la construcción de operaciones lógicas de clasificación y seriación e incorporar acciones de suma, resta, repetición, igualación, etc.</i>
<i>Juego de expresión gráfica</i>	<i>Estimular la actividad expresiva por el dibujo y la pintura.</i>
<i>Juegos sensoriomotrices</i>	<i>Agilidad al sentido del tacto, y especialmente para la ejercitación de los dedos pequeños, que son torpes entre los tres y cuatro años de edad.</i>
<i>(LOS JUEGOS-CANCION) Juegos de expresión oral</i>	<i>Ampliación y desarrollo del lenguaje oral, formación de esquemas cognoscitivos, desarrollo del esquema corporal, estructuración del espacio gráfico y coordinación de los modelos visuales de la escritura con los patrones de pronunciación.</i>

Cabe mencionar que la clasificación que utilizo en la investigación la retomo de Oscar Zapata (1989), ya que se ajusta al tema de análisis y a los datos obtenidos.

2.1.4 “Juegos tradicionales”

“Detrás de un niño que agita el sonajero, hay innumerables generaciones que adoraron el sonajero.” (Chateau)

Se observa en Lomo Morillo que existe una presencia de los juegos más difundidos y tradicionales, los cuales conocimos en nuestra infancia. La escuela ha tenido que ver bastante en la aparición de estos juegos en sus hábitos, pues la observación participante y las entrevistas así lo muestran.

Generalmente, la instancia por la cual ha sido transmitido el juego a los más pequeños, es por un lado, la escuela (sobre todo preescolar), y por otro, los niños mayores a quienes se les ha enseñado el juego en el ámbito escolar. Comúnmente, no son los padres quienes fomentan estos juegos, pues mientras no favorezcan o se asocien a los quehaceres agrícolas o de ayuda familiar, se considera como pérdida de tiempo.

“Históricamente en la mayor parte del mundo niños de edad pre-escolar pasan el día divirtiéndose con juegos tradicionales, propios de su familia y cultura. Aún en la actualidad con la competencia de la televisión, los juegos tradicionales siguen siendo medios importantes de educación, especialmente en la edad temprana”. (Bonilla Milk O.,1997;6)

Este es un listado de los juegos “tradicionales” más conocidos en Lomo Morillo:

- 1.- Doña Blanca.
- 2.- La rueda de San Miguel.
- 3.- Los listones.
- 4.- El patio de mi casa.
- 5.- La papa caliente.
- 6.- Arroz con leche.
- 7.- Lobo.
- 8.- Ollitas.
- 9.- Cebollitas.
- 10.- Ulaula.

- 11.- Carretilla.
- 12.- La abuelita.
- 13.- Teléfono descompuesto.
- 14.- Canicas.
- 15.- Correteadas.
- 16.- Encantados.
- 17.- Resortera.
- 18.- Víbora de la mar.
- 19.- Gallinita ciega.
- 20.- Gato y ratón.

Es importante señalar, que a pesar de ser una comunidad bilingüe, los juegos conservan su nombre original y se juegan haciendo uso del Español.

2.2 “Juegos libres”

Este tipo de juego es fundamental para la personalidad de los niños por cuanto permite que se puedan manifestar de acuerdo con su propia naturaleza y como bien dice Wallon ((1972:88), se convierte en “...,una exploración jubilosa y apasionada, tendiente a probar las funciones del niño en todas sus posibilidades.” Es en estos juegos donde el niño muestra su personalidad tal como es y participa con todo su ser.

A través del juego y su imaginación el niño consigue sus deseos y cuando representa un personaje logra lo que esta imaginándose, tal como lo propone Olga B. Milk (1997); estas acciones internas y externas son factores inseparables, la imaginación, interpretación y deseos son el proceso interno que lo lleva a la acción externa. Mientras juegan usando su imaginación, en los juegos libres los niños son los que establecen las reglas del juego: cómo deberán portarse y quiénes tomarán parte en él.

En cuanto a los juegos libres como afirma María Montessori (1937: 156), el niño conforma su individualidad y su identidad al tener posibilidades de operar y obtener logros que le permiten sentir confianza en sí mismo. El niño que tiene la oportunidad o las condiciones de jugar libremente, expresa los actos con los que intenta no sólo apresar las

imágenes visibles del ambiente, sino también el propósito de ejecutar lo mejor posible sus acciones. El niño es un descubridor...que busca su propia forma.

“El niño se halla regido por una potencia misteriosa, maravillosamente grande, que va incorporando lentamente; de este modo, se hace hombre y lo consigue por medio de sus manos y por medio de su experiencia, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.” (Zapata 1989:13,18)

2.2.1 Juego - tiempo - espacio - intimidad

Ahora bien todo juego “libre” es, antes que nada, una actividad espontánea que requiere de un tiempo y un espacio, pues se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. El juego comienza y en determinado momento, termina. “Terminó el juego”, como lo afirma Huisinga (1954 : 22): “el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración, es decir, una de las características del juego es su estar encerrado en sí mismo. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Así, todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano”.

Por ello, el patio de recreo es un espacio de socialización donde a través del juego el niño ensaya y explora algunos papeles del adulto, como el jugar a la cacería o el dar “tequio” imaginando reconstruir una brecha, sin embargo en estos casos no hay interacción entre niñas y niños, al contrario del espacio de juego fuera del ámbito escolar, es decir, en el patio de sus casas, en donde si experimentan los roles del adulto interaccionando con diferentes roles de género por ejemplo, jugar a la mamá y el papá. Al parecer ciertos juegos “libres” requieren de “intimidad”, por ejemplo, a los niños no les gusta ser observados ni por los adultos ni por otros niños que no estén integrados al juego, pues de lo contrario suelen ser objeto de burla.

Así los resultados de los datos muestran que el juego libre fuera del ámbito educativo, es un espacio de libertad, intimidad y creatividad en el que el niño verdaderamente explora y experimenta el proceso de integración como miembro de una sociedad, además de que adquiere el conocimiento, acepta su medio y su cultura.

También dentro del campo de juego existe un orden, éste es un rasgo positivo del juego como lo afirma Huisinga: “el juego crea orden, es orden”. Por ello el carácter de intimidad, pues la desviación más pequeña estropea todo el juego. Así, el juego tiene sus propias reglas, las cuales son obligatorias y estas determinan lo que en el “mundo provisional” del juego vale, y si un niño traspasa dichas reglas, el mundo del juego se deshace.

2.2.2 Proceso de aprendizaje que generan los juegos libres.

El juego libre infantil tiene una característica: cobra de inmediato sólida estructura como forma cultural, es decir, una vez que se ha jugado, este permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento. En el juego los elementos de repetición, el estribillo en la serie, conforman algo así como la cadena y sus diversos eslabones. De esta forma, la posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales, afirma Huisinga (1954:22).

Por ello es la familia nuclear y extensa que incluye niños mayores los transmisores (inconscientes) de los juegos libres, pues es a través de la observación, imitación e interacción con los sujetos como se actúa socialmente y se prepara para la integración.

Ejemplo de una entrevista (11)

P.- ...oye y quién te enseñó a jugar con las muñequitas?

R.- yo sola aprendí a jugar!

P.- a quién veías jugar?

R.- a mi hermana.

P.- de ella aprendiste?

R.- si!

Otro ejemplo (Entrevista 1)

P.- quién te los enseñó?

R.- mi mamá y mi tía ellas dos me enseñaron, este, jugar a la muñeca, jugar las barbis, jugar los trastes, yo las veía.

Así, la socialización ofrece la posibilidad de incorporar roles, status, costumbres, creencias, etc., de la cultura a la que pertenece. El lenguaje es el vehículo privilegiado de esta asimilación y acomodación. Por medio del juego, el niño realiza sucesivas identificaciones con la realidad, que le van permitiendo incorporar un núcleo de identidades que habrán de estructurar posteriormente su propia identidad afirma Zapata (1995: 64). Por lo que, los factores específicos de su personalidad en relación con su sociedad y su cultura, estructuran su propia identidad, en cuanto a la imagen que cada uno tiene de sí y a la forma de usarla.

2.3 Caracterización del juego para niñas - niños (una cuestión de género)

Evidentemente existe una caracterización y una separación de género bastante estricta en el juego tanto en la escuela como en la familia, desde pequeños los niños asumen y aceptan sus roles correspondientes futuros, hay una caracterización del juego que corresponde a la representación de estructuras sociales donde la delimitación del género es importante; es decir, durante los juegos los niños hacen alusión al matrimonio, a la maternidad, a las relaciones familiares, al nacimiento y a la muerte entre otros, así cuando los niños juegan a los papás y a las mamás, las y los niños empiezan a formar reglas generalizables con las cuales pueden explorar en el futuro las complejidades de las relaciones de género. “De esta forma la identidad de género puede desempeñar un poderoso

papel estructural en el desarrollo de las relaciones sociales”, así lo afirma E. Grugeon.(1992 : 22).

Geertz afirma que dado que la cultura infantil está contextualizada por el mundo adulto, es también dentro de este contexto donde las criaturas se socializan mutuamente, por ello es en los juegos “libres” fuera del contexto educativo y en el patio de recreo donde se investigan, se desafían aspectos sociales y se imitan papeles adultos. Sin embargo, “el ingreso a la nueva cultura de la escuela, afirma Grugeon (1992: 23), puede ser distinto para las niñas y los niños, generalmente las niñas forman pequeños grupos denotando una cierta intimidad y la mayoría de las veces sentadas, mientras que a los niños se les ve corriendo de un lado a otro; mostrando con ello la subordinación de la niña frente al varón.

En el caso de Lomo Morillo, dentro del ámbito escolar la educadora no integra a los niños y niñas, además no frena el abuso del varón frente a la niña, el niño es dueño del espacio donde desee jugar. Este es uno de los problemas que influye de manera significativa en la distinción de sexos, el que el niño se adjudique los columpios y otros espacios como suyos sin que el educador marque tiempos equitativos, es una cuestión que el mismo profesorado contribuye a marcar, y aquí viene a colación la pregunta que Robert Everhart (1985)²⁰ hacía en un estudio: ¿Para qué concepto de adultez se los prepara?.

La dominación del niño varón y, además si es mayor, sobre los pequeños es evidente, sin embargo, esta desigualdad de género es más plausible dentro del ámbito escolar que fuera, ya que en este caso sí hay una integración de género, sobre todo una identificación familiar, es más probable que entre primos o hermanos jueguen a la mamá y al papá, que entre niños sin lazos familiares y en la escuela.

En cuanto al ámbito familiar se observa una concepción moral inculcada desde la infancia a través de los padres -y sobre todo de la madre a la hija,. a través de esta relación íntima, se le transmite al niño, o se le incorpora literalmente una moral, es decir, un sistema de normas de comportamiento definidas por la edad, el sexo y la situación matrimonial. D. Schanapper (1982:188)

Así, el niño desde temprana edad va conscientizando su respectivo rol según género; esta formación tienen que ver, con lo que señala Margaret Mead (1961:308) “con el “impacto” de toda una cultura integrada en el niño en su proceso de crecimiento, es decir, por condicionamientos que son determinados culturalmente durante la niñez”. A partir del lenguaje, como un instrumento socializador, el niño internaliza esos esquemas definidos institucionalmente en la vida cotidiana, es decir, ese comportamiento socialmente definido que establece la diferencia y los “roles” y actitudes que el niño tiene que asumir para adquirir esa identidad subjetivamente coherente y plausible. De esta forma se da la diferenciación de género como una identidad reflejada: a través del otro me conformo a mí mismo.

²⁰ Citado por Julia Stanley en “El sexo y la alumna tranquila”. En *género, cultura y etnia en la escuela*. p. 61

3.- EL JUEGO EN LA SOCIEDAD INDIGENA

Es importante destacar que la función del juego en una comunidad indígena o grupo étnico tiene un carácter socializador y de integración, manejando la definición de grupo étnico “como una comunidad que comparte valores culturales fundamentalmente realizados como unidad manifiesta en formas culturales”,²¹ es decir, que comparten una lengua, indumentaria, cosmovisión y territorio, además se autoadscriben, se autorreconocen y son reconocidos por otros, como lo afirma Ana Margolis (1992:13). Y considerando a una comunidad indígena como aquella en donde existe un sentido de pertenencia, una conciencia de grupo, ideales compartidos y actitudes de cooperación. De esta forma y mediante el fenómeno del juego, el niño desde pequeño se autoadscribe, socializa e integra a su realidad inmediata, siendo ésta tanto su entorno ecológico como social; de esta forma comparte los valores culturales de la comunidad indígena.

En el juego infantil de la comunidad indígena de Lomo Morillo, la imitación “juega” un papel importante, pues es una estrategia útil para la socialización y la integración del niño a su cultura. “Por medio de la imitación y la repetición los niños aprenden a internalizar los valores y pautas comportamentales del grupo, sin que se les esté dirigiendo, por ello los juegos refuerzan la identidad cultural de los pueblos”.²² Así en la socialización se va creando una identidad del grupo al que el niño pertenece.

²¹ Hernández Díaz, Jorge. “Etnicidad y pluralismo cultural”. p. 302.

²² Bonilla, Olga. (Ponencia: El juego y la educación peescolar)Austin, Texas. 3er. Coloquio sobre Juego y Educación. ENAH. octubre, 1997.

El niño repite en sus juegos las impresiones que acaba de vivir, las reproduce y las imita. En el caso de los más pequeños, la imitación es la regla del juego, pero esta comprensión no es casual: es muy selectiva en el niño, y se vincula a los seres que tienen para él el máximo prestigio, es decir, los seres que suscitan en la mayoría de los casos sentimientos en el niño y que despiertan un afecto sobre éste.²³

3.1 Juegos y contexto cultural

Ahora bien como anteriormente lo mencioné, el juego libre es una anticipación de las labores de los adultos, pues los juegos observados y mis entrevistas así lo muestran; de igual forma, también expresan y reproducen su entorno social y su medio, y por supuesto su cultura, como a continuación lo ejemplifico:

En un suéter o trapo, varias pequeñinas envuelven a una muñeca, que es su “nene” y que acaba de morir, el trapo dicen: “es el petate”, y la cargarán hasta el patio de su casa, ahí pondrán el bulto en el suelo, mientras le pondrán flores encima, escenifican un funeral; también rezan, y al finalizar el juego se persignaran.

Otro juego observado fue el de un niño que con un ramito de flores (chamizo) untaba a los demás niños rezando, al final les persignaba con el mismo.

Como último ejemplo de juegos vinculados al contexto cultural, fue el de las pequeñas del albergue, que jugaban a casarse, una niña que representaba a la novia, se puso flores en la cabeza, y entre las niñas consiguieron ropa blanca y una sábana, misma que representaba su velo, otra niña personificó al novio, y otra al padre, el resto eran los

²³ Wallon, Henri. “la evolución Psicológica del Niño”. 1972:88.

invitados, hicieron su misa y luego su fiesta (en el dormitorio), ahí bailaron y efectuaron el baile del guajolote con un pollito, dando vueltas por el lugar.

En los tres ejemplos se observa una imitación de los niños respecto a eventos, actos y creencias que la gente de Lomo Morrillo afectua.

Ahora bien, referente a los juegos, en donde se expresa o se proyecta una captación del medio y su funcionamiento, estos son algunos de ellos:

Los niños se cuelgan de las ramas de los árboles y comen capulines, mientras gritan ser ardillas.

Imitación a ser burros: de una cuerda atada a un palo, se amarran de la cintura mientras giran o se jalan, haciendo el sonido del animal, y pidiendo a otros niños que los arreen con una vara. (Los niños pelean el turno por ser el animal.)

Juegan ya sea con carritos, o corren y un palo en la mano será el volante, mientras gritan: “ya me voy a Miahuatlán!”.²⁴

Acarrean tablitas, pues dicen cambiarse de comunidad.

Dicen que van a la “vuelta” (carretera) con sus “muebles” (tablitas), pues los llevan a vender a Miahuatlán.

En un canalito de desagüe, juegan a regar las plantas para que crezcan bonitas.

En este sentido, como afirma María Montessori (1937: 44), es a través de la experiencia del ambiente, con apariencia de juego, como el niño examina las cosas y las impresiones que ha recibido en su mente inconsciente.

•

²⁴ Miahuatlán: mercado regional.

“Sin duda el juego del niño es un ejercicio como el juego animal, pero en el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí.”

Chateau.

3.1.1 “Las cosas son sin ser”

Existen una gran cantidad de transformaciones y resignificación alrededor de elementos culturales, del ambiente, de la flora, fauna y otros relacionados con la tierra, el aire, el agua, etc. Se trata, como afirma G. Vallejo (1994:50), “de una transformación convencional de esos elementos en otros, transitoriamente, mientras se juega,” algo así como el poder del niño para otorgar nuevos atributos a las cosas.

Aquí muestro un ejemplo de mi observación y parte de mis entrevistas:

(Entrevista No. 13)

- ...oye, cuéntame cómo jugabas a la comidita!
- en... una cacerola metía yo hiervas, monte, así, y con una cucharita lo revolvía, y lo ponía a la lumbre y le echaba yo agua, y cuan... y lo dejo un rato y digo que ya está la comida!
- y qué era la lumbre?
- de a mentiras, puro palito!
- qué más?
- y un vaso echaba yo agua y le echaba yo tierra, tantita tierra y decía yo que era el café!...

Esta es una niña de diez años, ahora veamos la respuesta de una pequeñita de cuatro años:

(Entrevista No. 14)

- a qué juegas?
- a la comidita!
- y cómo lo haces?
- le echo tierra, y le echo un poquito de agua, y así se hace la comidita (sonríe)...

Ahora un fragmento de la entrevista realizada a un varón de siete años:

(Entrevista No. 10)

- y a dónde va tu carrito?
- en una carretera larga!
- y cuál es esa carretera?
- es una carretera que está acá! (Señala)
- con qué la haces?

- mh?, con palo y con mi mano...

Estos son sólo un ejemplo de la capacidad del niño de transformar unos elementos en otros.

Para ejemplificar con más claridad, recupero el cuadro de G. Vallejo, utilizando tres columnas: el objeto original, la transformación y la descripción del juego:

OBJETO	TRANSFORMACIÓN	DESCRIPCIÓN DEL JUEGO
Frutos de eucalipto	trompos	Presión al fruto entre el índice y el pulgar y lo lanzan dando vueltas
Varas de árbol	Escopetas	Corren disparando a un pequeño que será el conejo o el venado.
Palo de madera	Caballo	Corren en el palo entre las piernas, arreándolo con un mecate o vara.
Tablitas	Carretera	La acomodan y ahí juegan con los carros.
Hojas secas	Tortillas	Tortean las hojas, y las ponen al comal
Hiervas	Comida	Las vacían en su “cacerola” y la menean
Tierra / agua	Café	Lo ponen en vasitos a “hervir” sobre tablitas (lumbre).

Estos son algunos ejemplos de las transformaciones que los niños de Lomo Morillo realizan, por lo que claramente se observa que con elementos naturales de los que el niño está rodeado, es capaz de “crear” y “recrear” lo que observa de su contexto social.

De este modo, como afirma Henri Wallon (1972:92),

“por medio del juego, el niño canaliza su deseo de extender la actividad a todo lo que le rodea, de conquistar el medio y no ser manejado por éste así como captar y absorber la realidad y no ser dominado por ella”.

3.1.2 Reproducción de roles adultos

Referente a los juegos de reproducción de roles adultos, éstos son algunos fragmentos que claramente muestran dicho fenómeno.

Entrevista No. 1 (niña de ocho años)

- ...a qué jugabas?
- trastes... este, barbis!
- y los más divertidos?
- éste; la muñeca.
- por qué?
- porque, siente cómo es mi hijo!...
- ...cuéntame cómo juegas!
- agarraba mi cucharita, (ríe), hacía mi mole, y luego lo echaba en mi plato, comían las gentes y por eso me divierto jugar con ellos, luego, luego me gusta jugar las tazas (y hace la mímica con las manitas) los platos, y la cacerola, tónces me gusta jugar los trastes!

Entrevista No. 2 (niña de nueve años)

- ...y cuáles son los más divertidos?
- mi muñeca! (Responde con toda seguridad)
- por qué?
- mis barbis, porque yo la peino, la cambio y le hago su vestidito...
- ...cuéntame cómo juegas!
- hago mi atolito (haciendo la mímica con las manos), meneo mi comida, hago lumbre...

Entrevista No. 14 (niña de cuatro años)

- ...y tú que eres?
- a veces soy papá, y a veces es mi primo, y a veces soy hijo.(y sonrío)
- y cómo lo hacen?
- lo hacemos cuando...que yo me amuino me voy otro lado, y ellos se quedan, y cuando vienen, me vienen persiguiendo y luego yo me voy otro lado y regreso la casa, y arrempujo la puerta!

Entrevista No. 9 (niño de trece años)

- ...Cuéntame cómo jugabas a los carritos!

- manejaba los carritos, íbanos a mi casa, a cualquier parte, decimos casa y luego dicen: “ahí está Miahuatlán, luego vamos Miahuatlán!...”

Con éstos ejemplos, se observa que la niña reproduce los roles de la mujer, y los niños los del varón, por tanto, los mismos pequeños se adjudican roles de género, de esta forma, desde el momento en que los niños juegan a la mamá y al papá, exploran los complejos roles de los adultos aceptando sus propias reglas.

La socialización en estos casos pues, produce identidades socialmente pre-definidas y perfiladas en alto grado. Así, todo individuo encara esencialmente el mismo programa institucional para su vida en sociedad, dicho programa institucional se manifiesta en una fuerza que se hace gravitar con mayor o menor peso sobre cada individuo, produciendo una homogeneidad para la realidad objetiva que ha de ser internalizada. (Berger y Luckman, 1972: 205)

Definiendo internalización en el sentido que Berger y Luckman implica “La aprehensión o interpretación inmediata de un acontecimiento objetivo en cuanto expresa significado, o sea, en cuanto es una manifestación de los procesos subjetivos de otro que, en consecuencia, se vuelven subjetivamente significativos para mí”(1972: 207) Yo me experimento a mí mismo a partir del otro. Nuestro propio comportamiento institucionalizado puede aprehenderse como “un rol” socialmente definido.

La identidad, pues, se halla sumamente perfilada afirman Berger y Luckman, en el sentido de que representa totalmente la realidad objetiva dentro de la cual está ubicada, es decir, la identidad se forma por procesos sociales.

Zapata (1989:49) afirma que el juego permite asimilar las características esenciales de los roles: maternidad y paternidad, en el que se actualiza el juego desde un proceso

interno dinámico de las pulsiones de amor, odio, agresión, culpa, etc. Por medio de la interiorización de las identificaciones progresivas de los roles masculinos y femeninos, el niño integra los diversos patrones de la sexualidad a través del juego.

En seguida presento un cuadro de la clasificación de los juegos libres con los procesos que cada uno intenta desarrollar.

<i>JUEGO LIBRE</i>	<i>PROCESOS QUE INTENTA DESARROLLAR</i>
<i>Juegos y contexto cultural</i>	<i>Se expresa o se proyecta una captación del medio y funcionamiento; a través de este tipo de juego el niño examina las cosas y las impresiones que ha recibido en su mente inconsciente.</i>
<i>"Las cosas son sin ser"</i>	<i>A través de la experimentación el niño transforma y resignifica alrededor de elementos culturales, del ambiente, de la flora, fauna y otros elementos relacionados con la tierra, el aire, etc.</i>
<i>Reproducción de roles</i>	<i>El niño experimenta mediante el juego los roles de los adultos empezando a formar reglas generalizables con las cuales pueden explorar en el futuro las complejidades de las relaciones de género: "yo me experimento a mí mismo, a través del otro".</i>

La clasificación de los juegos libres la adapté a partir de los datos obtenidos, utilizando las categorías de G. Vallejo.

Cabe señalar que los juegos libres tienen un importante valor educativo, puesto que permiten al niño cumplir con la necesidad de aprender a conocerse y descubrirse al actuar libremente, adquirir el control de sus movimientos y su cuerpo, y por supuesto probarse en actividades que le permiten desarrollar su inteligencia y ampliar sus conocimientos del entorno. (Zapata, O.1989: 46)

3.2 Juegos y medios de comunicación

Las formas de contacto entre la modernidad y las formas culturales, sociales y políticas tradicionales son evidentes: en la comunidad estudiada existe sin duda una diversidad de formas de intercambio y de imitación que se establecen entre ciertos modelos de comportamiento, “implicados por las necesidades, explícitas o implícitas, de la modernidad y los modelos heredados de las tradiciones particulares.”²⁵

En el caso específicamente de los juegos, existe esa imitación que se establece entre ciertos estereotipos del mundo moderno, por ejemplo: la niña que pone a nadar a su “barbi”, o jugar lo que los niños observan en la televisión: “cómplices en familia”; un programa en el que se hacen bromas a los familiares y al final les dicen: “estás en cómplices en familia”, así los niños mentían a sus padres para jugarles una broma y finalmente decirles la misma frase del programa. Sin embargo, estos ejemplos vinculados al proceso de “modernidad” son específicos y escasos en Lomo Morillo, únicamente son reproducidos por los hijos de las familias que cuentan con televisor, esto nos muestra que la modernidad es reinterpretada, en el sentido que dan los antropólogos a la palabra, por las distintas unidades culturales; dichas formas de reinterpretación dependen, afirma Schapper (1982:182): “tanto de las características de la cultura originaria como de las condiciones históricas en que se ha establecido y mantenido en contacto con la sociedad “civilizada”.

En el caso de Lomo Morillo, la ranhería sólo cuenta con tres televisores (sólo se recibe la señal del canal 2 de televisa), y que la mayoría de los niños no tienen acceso a la información que ahí se transmite, es decir, los niños no juegan a imitar a los personajes de

las caricaturas, sino que por el contrario crean sus propios juegos y muchas veces sus propios juguetes, de ahí que transformen objetos o elementos de la naturaleza en lo que su observación, imaginación y juego les lleve. Cabe mencionar que si bien la televisión como medio de comunicación, no ha tenido un “gran” impacto por el escaso número de receptores, sin embargo, es interesante descubrir que el sustantivo “muñeca” por ejemplo, ha sido substituido por el de “barbi”, no obstante, dada la tradición y la reinterpretación de la unidad cultural, la “barbi” lava, plancha, va al molino y es madre, es entonces , “una barbi indígena”.

De esta forma, la cultura, afirma Schapper , no puede concebirse más que como una consecuencia de la actividad social y de las interacciones con la sociedad global, así se constituye una construcción o una dinámica que debe analizarse en función de las reinterpretaciones culturales (resignificaciones) .

Al recibir e interpretar las formas simbólicas, afirma Thompson (1993 :152 - 153), “los individuos participan en un proceso permanente de constitución y reconstitución del significado, y este proceso es típicamente parte de lo que puede llamarse la reproducción simbólica de los contextos sociales. El significado transmitido por las formas simbólicas y reconstituido en el curso de la recepción puede servir para mantener y reproducir los contextos de producción y recepción”.

Es decir, el significado de las formas simbólicas, tal como es recibido y comprendido por los receptores, puede servir de diversas maneras para mantener las relaciones sociales características de los contextos dentro de los cuales se producen.

El poseer una televisión da un status en la comunidad y muchas veces las personas que la observan no tienen una clara comprensión del mensaje (en términos de manejar el mismo código de valores y lingüístico), por lo que la mayoría de las veces se crean

²⁵ Dominique Schapper. “Modernidad y aculturaciones”. 1982. p . 175.

imágenes erróneas de la realidad citadina por ejemplo. Con la presencia de este medio de comunicación y de otros se introducen elementos nuevos a su cultura; a las muñecas generalmente se les llama barbis, aunque no tengan las características de dicha muñeca, o el juego de las pequeñas que luego de ver una telenovela en donde la protagonista es bailarina clásica, las niñas juegan a bailar como la protagonista y lo hacen imitando los movimientos. Esto muestra, como lo afirma Claudio Lomnitz (1995:40) que, “la radio y la televisión transmiten signos, rápida y efectivamente, de las ciudades al campo”, que posteriormente son resignificados a partir del contexto y la cultura.

Como afirma Splinder G. (1993: 232) en esta era de transformación, las comunidades indígenas y campesinas, generalmente han sido afectadas y resignificadas por la modernidad y uno de los aspectos más importantes de la modernización es el desarrollo de las escuelas en estos lugares.

3.3 Cantos infantiles

**“El niño conoce el mundo a través de
símbolos prefabricados: palabras, cuentos,
cantos que el hombre adulto transfigura en
realidades simbólicas y arquetípicas.”**

(Adaptación. Pavese)

“Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado junto al mundo de la naturaleza”. (Husinga, 1954:17)

Henri Wallon (1973: 14) en su clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas del niño, distingue los juegos de adquisición que se refieren a los que se expresan en relatos, cuentos y sobre todo en las canciones (en los cantos infantiles). Este tipo de juegos le permiten al niño percibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño, parafraseando a Wallon, absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos; de aprender canciones ni de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante.

Poéticamente, como lo expresa Gosse. H. Gary (1989: 208), “La canción aporta calor y felicidad, cualidades valoradas por igual por los hombres y los dioses; es el destilado ardor o vehemencia del lenguaje.”

En este sentido, la canción reafirma, con su propio medio de expresión, la esencia del símbolo a internalizar, la realidad, el contexto y la propia cultura. La repetición de versos que describen las partes fundamentales de la cultura (contexto) ilustra tanto la unidad de la redundancia y la condensación simbólica. La información que se canta es de importancia decisiva y, por lo tanto, se la debe repetir muchas veces.

Estos son algunos cantos infantiles que interpretan los pequeños:

1) -¡Compadre, comadre!,

-¿cuántos panes hay en horca? -25 y un quemado.

-¿quién lo quemó?, -el perrito castellano.

-¿hasta dónde lo fueron siguiendo?, -hasta don Juan Simón.

-¿qué está haciendo Juan Simón?, -pelando pichones,

-¿y la mujer?, -haciendo buñuelos.

-¿Que hay en el huerto?, -un perro muerto,

-¿con qué está tapado?, -con un pañuelo bordado,
-¿quién lo bordó?, -una niña de quince años que ya se murió.

2) -Me subo a la torre de la iglesia,

quiebro la botella

el padre me regaña

yo le contesto así:

chibiribirín - poronponpon!.

3) -Un gallito pinto y una colorada

ponen sus huevitos en la madrugada.

4) -En el lejano bosque, ya canta el cucú,

oculto el el follaje el búho contestó:

¡cucú se llamó!, ¡cucú se llamó!, ¡currucucú!.

5) -En la tienda está un periquito azul,

con sus amiguitos, -“eres muy feliz y platicador,

y también calladito, la la la ra la la lá,

y también calladito, la la la ra la la lá.”

6) -Bajo de un palo de limón verde,

me agarró sueño y me dormí,

y un gallo me despertó...

¡kikiriquí!.

7) -Tenemos una tía, la tía Mónica,

que cuando va al mercado;

le dicen: Holalá - Holalá!.

Así mueve las manos, así, así, así.

Así mueve las manos la tía Mónica.

(Posteriormente se señalan diferentes partes del cuerpo)

8) -Cecilia robó pan, en la casa de San Juan,
¿quién?, -¡tú!, -¿yo?, -¡sí!, -yo no fui,
¿entonces quién? - Diego... .

(Y así posteriormente van cantando con distintos nombres; al terminar los que participan en la ronda cantan la primera frase repitiendo todos los nombres).

9) -Son las estrellitas, ojitos con sueño,
que brillan de noche, en el alto cielo.
Su mamá la luna, les canta y arruya;
como yo a mis niños, que tengo en la cuna.
El gallito va a cantar, echa la cabeza para atrás:
¡kikiriquí, no quiero niños flojos aquí!.

Los cantos infantiles, entre otras cosas, están relacionados con el entorno físico y la cultura de la comunidad; en cada uno de los cantos infantiles generalmente se observa el elemento “animal”, ya sea un perro, pájaros y sobre todo gallito, que es un animal doméstico propio de cada hogar en Lomo Morillo. También se puede observar la referencia que se hace acerca del pan, el cual es substituido por la tortilla. Los cantos 6 y 9 funcionan como estimulante en los niños, donde pintorescamente se les incita a que permanezcan activos: “...kikiriquí, no quiero niños flojos aquí!”, y por otro, para reforzar la división del trabajo por géneros; la mujer es quien se encarga de los niños destacándose la ternura como una cualidad de la misma, quien arrullará a los niños. Además, los cantos muestran los “roles” establecidos y aceptados en cuanto a género; la mujer es quien se encarga de ir al

mercado, o en todo caso de realizar las compras, de cocinar, bordar, etc. (canto número 1, 7 y 9).

En el canto número 2, se enfatiza la importancia de los símbolos religiosos que, invariablemente, están presentes en la canción y se ubica la autoridad del sacerdote como una figura estricta. En el canto número 5, se reconoce el espacio propio de la comunidad para platicar o reunirse con los amigos, sobre todo en el caso del varón, en donde además se beberá mientras se platica.

3.4 Juegos y contexto económico

En el contexto de dos comunidades indígenas distintas observé cómo el juego, factor determinante para la socialización del niño, se vincula y difiere dependiendo de la actividad económica básica de la comunidad. Ya que en la comunidad maderera (Lomo Morillo) el juego “libre” es plausible, mientras que en la otra comunidad (San Miguel Coatlan) cuya primordial actividad económica es la venta de fuerza de trabajo, se requiere el aporte económico de todos los miembros de la unidad doméstica y por ello los pequeños desde temprana edad aportan ingresos económicos, dejando el juego en segundo plano y en ocasiones totalmente substituido por el trabajo. Ambas comunidades donde realice la investigación pertenecen al distrito de Miahuatlán, situado al sur de la ciudad de Oaxaca.

3.4.1 El juego en la comunidad de “Lomo Morillo”

La primera comunidad donde permanecí por más tiempo es una ranchería llamada “Lomo Morillo” perteneciente al municipio de San Miguel Suchixtepec. Su actividad económica principal es la elaboración de muebles de madera, actividad que sustenta la manutención de la unidad doméstica, la distancia de dicha comunidad a Miahuatlán es de tres horas, dos en carretera y una a pie por brecha, ,la mayoría de la población no cuenta con los servicios básicos (agua y luz), es una comunidad bilingüe de clima frío y boscoso.

Debido a que la principal actividad económica de la comunidad es “suficiente” para la manutención de la unidad doméstica, a los niños de dicha comunidad se les ve jugando “normalmente”, es decir, cuando ya han terminado de realizar sus tareas dentro del hogar: barrer, guardar a los pollitos, lavar, ir al mandado, al molino, o mientras cuidan a sus hermanitos menores, por ello, el juego se intercala con sus responsabilidades, o bien, dedican un tiempo exclusivo para jugar ya sea espontáneamente o citando a sus amigos o familiares para hacerlo; en este caso los niños buscarán el sitio adecuado para el juego que jugarán (el patio, la calle o el lugar que ellos elijan), y los padres “generalmente” respetarán el tiempo de juego, una vez que ya se haya realizado la tarea escolar y del hogar, y que por supuesto no surja una dificultad o algún encargo de los padres.

Cabe mencionar que a pesar de que “Lomo Morillo” es una ranchería alejada de la cabecera municipal, la gente no sale de su comunidad constantemente y además tiene poco contacto con gente del exterior, las personas de Lomo Morillo, desde mi particular punto de vista ...(porque los datos así lo muestran), son cordiales, sociables y amistosas.

3.4.2 El juego en la comunidad de San Miguel Coatlán.

Por otro lado, la comunidad de San Miguel Coatlán, donde permanecí el resto de mi estancia, es un municipio monolingüe en español, a una hora de distancia de Miahuatlán, con transporte terrestre perteneciente a algunos habitantes de la comunidad. Cuenta con los servicios de agua y luz, con un clima templado que favorece a la productividad agrícola tres veces más que en Lomo Morillo (ya que mientras el rendimiento en San Miguel Coatlán es de dos a dos y media toneladas de maíz por hectárea, en Lomo Morillo sólo se reduce a 700 kg. por hectárea) dicho dato lo considero importante por el requerimiento de fuerza de trabajo, también cabe mencionar que dentro de las actividades económicas de San Miguel Coatlán se encuentran dos fábricas de tabique, seis panaderías, dos paleterías, una carnicería y cuatro tiendas de abarrotes entre otras fuentes de trabajo.

Destaco la importancia de estos datos ya que en Lomo Morillo los niños dedican su tiempo libre a jugar y se les ve constantemente haciéndolo, contrariamente en San Miguel Coatlán en donde los niños desde temprana edad realizan actividades productivas: venden leña que cortan antes de asistir a la escuela primaria, acarrear arena y grava desde el río, se convierten en vendedores ambulantes: de paletas, pan, gusanos y por ello el juego se ve desplazado. Curiosamente las personas de dicha comunidad son menos amables, menos sociables y menos extrovertidas que en Lomo Morillo.

A partir de los resultados de la investigación, los datos muestran que en donde el juego forma parte del tiempo y la actividad social de una comunidad, de las personas, se da un proceso de socialización y aceptación del medio más agradable que en la comunidad donde el juego no es plausible, y no sería absurdo pensarlo así, pues una gran cantidad de

investigadores (Chateau, 1971 Zápata 1995) han demostrado, a través de décadas, que el juego es un efectivo instrumento de socialización, desarrollo, integración, aceptación y comprensión de la cultura. Por ello, y dado que el juego es una “acción social”, definitivamente interviene activamente en el mantenimiento de la estructura y coherencia interna de la vida social, pues internaliza y establece las reglas básicas de la interacción social y conforma entre otras cosas los esquemas de significado que nos mueven a actuar en nuestras acciones en la vida cotidiana. Además el juego nos da la oportunidad de complacer y explorar en primera instancia las emociones, el espíritu que determina la sensación de estar y sentir, además nos permite desarrollar la imaginación y de explorar la fantasía, sin saber de antemano que nos integra a la cultura mediante la curiosidad, la imitación y por supuesto la observación. Así el juego se convierte en parte importante de una aceptación como ser humano y como individuo parte de una sociedad integral.

COMENTARIOS FINALES

Como observaciones y sugerencias generales (utópicas) propondría que el establecimiento de un currículum escolar emanara directamente de la cultura “local” entendiendo dicho término como el contexto indígena en este caso. Pues de esta forma, habría una comprensión y una identificación entre el contenido escolar y el contexto en que se desarrolla, por lo tanto existiría coherencia entre contenidos escolares y los aprendizajes significativos, donde sean consideradas las relaciones cara - a - cara, dándose una comprensión y una negociación de relaciones a partir de las estructuras culturales en donde viven las personas, es decir, un proceso de enseñanza en donde sean respetadas las relaciones de género y los valores propios de la comunidad en que se gesta dicho proceso entre otras cosas.

No solo se trata de que existe una falta de relación entre el contenido escolar que se transmite y los métodos que se usan para la transmisión, en este contexto: el juego, también se trata de que lo que se enseña en la escuela carece de relación con lo que se aprende en el hogar y en la comunidad y dado que el contenido curricular es ajeno a la cultura, lo que se enseña tiende a convertirse en algo formalizado y al margen de la realidad que se vive.

Así, existe una falta de relación entre la escuela y la comunidad tanto en el contenido que se transmite como en los métodos que se usan para la transmisión.

Sin embargo si se comprende al juego dentro del proceso educativo como medio de expresión: instrumento de conocimiento, factor de socialización e instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño; este resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad infantil.

Por otro lado, es evidente que existe una separación de género bastante definida en el juego tanto en la escuela como en la misma cultura infantil. De esta forma, el juego como práctica cultural que interviene en el proceso de socialización teniendo lugar en el patio de recreo y en la misma cultura infantil, muestra las vías por las que las niñas adquieren una identidad de género, principalmente en compañía de otras niñas. Así, la identidad de género puede desempeñar un poderoso papel estructural en el desarrollo de las relaciones sociales, al parecer los niños y las niñas están conformes con los roles, aceptándolos y explorándolos mediante el juego, prefigurando y reflejando el futuro de los niños en términos de roles. Aquí viene a colación la pregunta que elabora Julia Stanley (1982:68): ¿hasta qué punto dichos juegos capacitan a los que participan en ellos para enfrentarse con los estereotipos de género y para experimentar con los mismos?, y en qué medida se refuerzan dichos roles. O bien, los juegos pueden ser considerados como fuerzas conservadoras que ayudan a perpetuar los roles según el género.

Esto nos lleva a pensar que el juego se constituye en el proceso en el cual el niño convive con otro y al convivir con el otro se transforma espontáneamente, de manera que su modo de vivir se hace progresivamente más congruente con el del otro en el espacio de convivencia. El juego ocurre, de manera recíproca, como una transformación estructural contingente a una historia en el convivir en el que resulta que las personas aprenden a vivir

de una manera que se configura según el convivir de la comunidad donde viven, puesto que somos seres sociales relacionados con los otros.

De esta forma, los niños aprenden pronto que dependen de los demás en lo que respecta a los valores y satisfacciones principales de la vida; el niño observa las reglas de trabajo de los adultos y experimenta la rutina cotidiana de la vida de la comunidad.

Por medio del juego, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo, conoce y acepta a sí mismo y a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos.

Ahora bien, el resultado de los datos indican que los sujetos como tales nos constituimos a través del juego como un medio esencial para la socialización, tomando en cuenta dos factores importantes: tiempo y espacio, ya que se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Esto nos conduce a sostener que a mayor tiempo de juego, mayor creatividad e integración a la realidad circundante; pues en la comunidad donde el juego está presente la gente tiene mayor sentido del humor y son más extrovertidos.

En cuanto a la escuela de las comunidades estudiadas no se recupera nada de la identidad indígena y ante este panorama de niñas subordinadas, me surgirían éstas reflexiones: ¿ Los niños indígenas son simples reproductores de identidad marginada?, además ¿Qué tipo de sujetos estamos formando en las escuelas rurales?, ¿El juego es el medio para aprender las normas de la sociedad a la que pertenecemos?, ¿El juego nos integra constructiva y armónicamente a nuestra sociedad?, ¿Cuál es el verdadero papel de los juegos didácticos, realmente son juegos didácticos o son sólo juegos de entretenimiento como una táctica del profesor para consumir tiempo?. Al parecer el juego didáctico como se

operativiza en el aula, y sobre todo en el aula indígena deja mucho que desear en la formación escolar del niño.

En resumen, el juego...es un derecho que nos permite alcanzar nuestra mayor potencialidad en la vida adulta.

Por último y como reflexión me gustaría citar un bellissimo fragmento de Cesare Pavese que dice así:

“Niño, hubiese sido mejor que te quedaras en el fuego. Nada heredaste de tu madre excepto la triste forma humana. Eres hijo de una luz enceguecedora pero cruel, y deberás vivir en un mundo de sombra exagüe y angustiosa, de carne corrompida, de suspiros y de fiebre -todo proviene del radiante-. La misma luz que te ha hecho hurgará el mundo, implacable y por todas partes te mostrará la tristeza, la calamidad, el envilecimiento de las cosas. Las serpientes velarán por tí...”

BIBLIOGRAFIA

- Berger y T. Luckman. *La construcción social de la realidad*. Amorrortu. Editores. Buenos Aires. 1972.
- Bonilla, Milk. Olga. *El juego y la educación pre-escolar*. (Ponencia). Austin, Texas. Coloquio: El juego y la educación en las ciencias sociales. ENAH. 1997.
- Chateau, Jean. *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires. Kapelusz, 1971.
- Cohen, David. *El desarrollo de la imaginación: los mundos privados de la infancia*. Paidós, Barcelona. 1946.
- Da Jandra Leonardo. *Presentáneos, pretéritos y pósteros*. De. Joaquín Mortiz. México. 1994.
- Dominique, Schapper. *Modernidad y aculturaciones a propósito de los trabajadores emigrantes*. En: Tzvetan Todorov, cruce y mestizaje cultural.
- Dubberley, W.S. *El sentido del humor como resistencia*. En: "Género, cultura y étnia en la escuela". 1996.
- González Elez. Josep J. *La construcción de la Identidad étnica en ámbitos no formales*. En: "Racismo, Etnicidad y Educación Intercultural". Carlola Solé. (Edta). Universidad de Lleida. 1996.
- Gossen, H. Gary. *Los chamulas en el mundo del sol*. Colección presencias. INI. México. 1989.

- Grugeon, Elizabeth. *Implicaciones del género en la cultura del patio de recreo*. En: "Género, cultura y étnia en la escuela" 1996.
- Hamel, Enrique. *Análisis conversacional*. CELE: UNAM.
- Huisinga, Johan. *Homo Ludens*. Ed. Buenos Aires. 1954.
- Jaulin, Robert. *Juegos y juguetes*. S. XXI, México, 1981.
- Lomnitz, A. Claudio. *Las salidas del laberinto*. Joaquín Mortiz. Ed. 1995.
- Maturana R, Humberto. *Emociones y Lenguaje en Educación y Política*. Colección Hachette _ Comunicación. Chile, 1990.
- Mead, Margaret. *Sexo y temperamento*. Paidós, Buenos Aires. 1961.
- Mélich, Joan Carles. *Antropología simbólica y acción educativa*. Ed. Paidós Ibérica, S.A. 1996.
- Montessori, María. *El niño. El secreto de la infancia*. Ediciones Araluce. Barcelona. 1937.
- Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. F:C:E: 1973.
- Pintos, Juan Luis. *Orden social e imaginarios sociales*. (Una propuesta de investigación). Universidad de Santiago de Compostela.
- Portal, María Ana. *Ciudadanos desde el pueblo*. Culturas Populares de México - UAMI. 1997.

- Rasero Liuis i Samper. *Etnicidad y Curriculum Oculto: La construcción social del otro por los futuros educadores*. En: "Racismo, etnicidad y Educación Intercultural". Carlota Solé. (Edta) Universidad de Lleida, 1996.
- Stanley, Julia. *El sexo y la alumna tranquila*. En: "Género, cultura y etnia en la escuela". Informes etnográficos. Ministerio de Educación y Ciencia.
- Spindler, George. *La transmisión de la cultura*. En: "Lecturas de antropología para educadores. El ámbito de la antropología de la educación y de la etnografía escolar. E d. Trotta. 1993.
- Thompson, John. B. *Ideología y Cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. UAM-I. México. 1993.
- Thorpe L:P: y otros. *La personalidad y sus tipos*. Paidós, Buenos Aires. 1966.
- Vallejo, Babriela. *Los juegos: el rostro lúdico de la cultura*. Universidad Mayor de San Simón. E d. Universitaria. 1994.
- Wallon, Henri. *La evolución Psicológica del Niño*. E d. Psique. Buenos Aires. 1972.
- Zapata, A. Oscar. *Juego y aprendizaje escolar*. (perspectiva psicogénica). E d. Pax México. 1989.