

Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del IPN
Unidad Mérida

Departamento de Ecología Humana

Los juegos y juguetes infantiles
en una comunidad maya yucateca

Tesis que presenta

Miguel Angel Flores Vera

Para obtener el grado de
Maestro en Ciencias

En la especialidad de
Ecología Humana

Directora de tesis

Dra. María Dolores Cervera Montejano

Mérida, Yucatán

Octubre de 2003

RESUMEN

Esta tesis es una investigación sobre la utilización de los recursos naturales en los juegos y juguetes infantiles de la comunidad de Xaya, municipio de Tekax, Yucatán. Presenta una descripción de cada juego y juguete registrado durante el trabajo de campo etnográfico, realizado en varios períodos durante el primer semestre de 2001. Se seleccionó como sujetos de estudio a 5 familias que tuvieran un hijo de 3 a 4 años y otro entre 5 y 11 y se realizaron en ellas observaciones de los juegos y juguetes y aplicación de encuestas a los padres y a tres abuelos de estos niños.

Utilizando como modelo teórico el nicho de desarrollo se presentan las descripciones obtenidas en el contexto de dos de sus componentes: las costumbres de crianza de los padres y el entorno social y natural de desarrollo.

Los resultados muestran que mediante el juego los niños representan acciones sociales e incorporan a ellas los objetos del medio convertidos en juguetes; de este modo el aprendizaje social ocurre paralelo al conocimiento del medio y viceversa. Los niños reconocen y manipulan los recursos requeridos, el aprendizaje ocurre colectivamente con los niños mayores enseñando a los menores y, a través de la experiencia lúdica, se representan escenas cotidianas adultas en los espacios culturalmente definidos, siendo ello una base en el aprendizaje de la cultura.

ABSTRACT

This thesis is the result of research on the utilization of natural resources in the games and children's toys in the community of Xaya, village of Tekax, Yucatan. Such thesis forwards a description of each game and toy recorded during the ethnographic fieldwork carried out at several periods during the first semester of year 2001. The sample of the subjects of study were five families that had a child who was between three and four years old, and another between five and eleven, and observations were made of these families on this games ant toys, plus open-questions surveys of the parents and three grandparents.

Using niche development theoretical model the descriptions obtained from the context of two of its components are hereby purposed: the up-bringing customs of the parents, and the natural and social development environment.

The results show that through game children represent social actions and incorporate into them the objects of the environment converted into toys; in this manner, social learning occurs parallel to the acknowledgment of environment and vice versa. Children recognize and manipulate the required resources, learning is brought about collectively with older children teaching the younger ones, and, through the ludic experience, adult quotidian experiences are represented in culturally defined spaces, thereby becoming a foundations in the learning of culture.

DEDICATORIA

A Zuly por su invaluable apoyo

AGRADECIMIENTOS

A los informantes de Xaya, Tekax, Yucatán por su generosa disposición y, en general, a toda la comunidad por su generosa acogida durante mis estancias de campo.

A los profesores investigadores del Departamento de Ecología Humana, en especial a los que directamente fueron mis profesores y formadores en el postgrado, director, lectores, sinodales y comentaristas de la tesis.

Al Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del IPN por el apoyo económico mediante las becas puente y terminal del Fondo Yucatán.

Al CONACYT, a quien se debió la fuente de financiamiento durante año y medio de la maestría que me permitió llevar a cabo todo este proyecto académico.

A mis Padres y familiares que siempre confiarán en mi capacidad para desenvolver todas mis potencialidades académicas y humanas.

A mis amigos que siempre me acompañaron durante todo el proceso, en especial a los compañeros de la primera generación con quienes nos solidarizamos en todo momento para llevar a buen término el postgrado.

A mi compañera Mizury, por su estímulo y su apego a mi persona. Porque juntos creemos y crecemos profesional y espiritualmente.

CONTENIDO

PRESENTACIÓN	1
I. APROXIMACIONES TEÓRICO CONCEPTUALES	3
1. <i>Qué es el juego</i>	4
2. <i>Funciones del juego</i>	10
3. <i>El juego y su contexto</i>	13
4. <i>Cultura, cosmovisión y juego</i>	16
5. <i>Estudios del juego en la cultura maya</i>	19
II. OBJETIVOS	25
<i>Objetivo general</i>	25
<i>Objetivos específicos</i>	25
III. METODOLOGÍA	26
<i>Selección de la comunidad</i>	26
<i>Acercamiento a la comunidad</i>	26
<i>Selección de los informantes</i>	26
<i>Selección del intérprete traductor</i>	27
<i>Encuestas</i>	28
<i>Observaciones</i>	28
<i>Grabación y fotografía</i>	29
<i>Diario de campo</i>	29
<i>Obtención y captura de Censo de Xaya</i>	29
<i>Revisión bibliográfica</i>	30
<i>Manejo de la información de campo</i>	30
IV. LA COMUNIDAD	31
EL ENTORNO COMUNITARIO	31
<i>Ubicación</i>	31
<i>Sinopsis histórica de la región</i>	32
<i>Características demográficas</i>	33
<i>Servicios</i>	34
<i>Escolaridad</i>	34
<i>Ocupación</i>	35
<i>Viviendas y ocupantes</i>	36
<i>Material de la vivienda</i>	37
<i>La lengua</i>	37
<i>Patrón de asentamientos</i>	38
<i>Las unidades domésticas</i>	41
<i>Economía y actividades domésticas</i>	42
<i>Las fiestas</i>	45
<i>El entorno natural</i>	47
EL ENTORNO INFANTIL	49
V. RESULTADOS	53
INTRODUCCIÓN	53
DISTINCIÓN ENTRE JUEGOS Y JUGUETES	55
JUGUETES	56
<i>El wanche'</i>	56
<i>Muñecas de tela</i>	58
<i>Figuras de animales</i>	59

<i>El ts'itrillo</i>	60
<i>Los cirqueros</i>	61
<i>Los carros</i>	63
<i>Camioncitos o cochecitos</i>	65
<i>Caballitos de palo</i>	66
<i>El arro</i>	67
<i>La kimbomba</i>	68
<i>Pistolas</i>	69
<i>Pitos</i>	71
<i>El tinjoroch</i>	72
<i>Las pelotas tejidas</i>	73
<i>Teléfono</i>	74
<i>El tirahule</i>	75
<i>Barrilito</i>	76
<i>Barritos y canicas</i>	78
<i>Trompo</i>	79
<i>Yoyo</i>	82
<i>Los papagayos</i>	83
<i>Lotería</i>	87
<i>El columpio</i>	87
<i>Juguetes comerciales</i>	88
JUEGOS	89
<i>La comida</i>	89
<i>Ir al monte a leñar y de cacería</i>	90
<i>Corrida de toros</i>	92
<i>Conjunto musical</i>	93
<i>Milano</i>	94
<i>Chácara</i>	95
<i>Pesca-pesca</i>	95
<i>Deportes</i>	96
VI. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	97
INTRODUCCIÓN	97
LOS JUGUETES	99
LOS JUEGOS	103
EL NICHOS DE DESARROLLO	106
REFERENCIAS	110
ANEXOS	113
ENCUESTA SOBRE JUEGOS Y JUGUETES INFANTILES	114
GUIÓN DE OBSERVACIÓN	118

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Promedio de habitantes por vivienda en familias nucleares y extensas36

Tabla 2. Relación de jefes de familia y sus niños informantes.53

INDICE DE GRAFICOS

Gráfica 1. Pirámide poblacional.....	33
Gráfica 2. Población analfabeta de 15 años y más por sexo y grupo de edad.....	35
Gráfica 3. Escolaridad de la población de 15 años y más por sexo.....	35
Gráfica 4. Distribución de las ocupaciones entre la población económicamente activa.....	36
Gráfica 5. Relación entre distancia del centro y extensión de terrenos domésticos.....	39

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Wanche'</i>	57
Figura 2. <i>Ts'itrillo</i>	61
Figura 3. <i>Carro</i> : a) horqueta, b) llantas y c) armado.....	63
Figura 4. <i>Carro</i> : a) con una tabla y b) con una caja.....	65
Figura 5. La <i>kimbomba</i> y su bate.....	68
Figura 6. <i>Tinjoroch</i>	73
Figura 7. Elaboración de la pelota tejida.....	74
Figura 8. Pistola: a) cañón, b) proyectil y c) "gatillo".....	70
Figura 9. Pito o flauta mostrando los cortes.....	72
Figura 10. A) Fruto del cedro, b) semilla del cedro y c) gajos del fruto.....	59
Figura 11 Tirahule.....	76
Figura 12. El barrilito.....	77
Figura 13. Trompo.....	80
Figura 14. Sol, luna y calle, con la posición inicial del trompo castigado y la trayectoria.	81
Figura 15. Yoyo.....	82
Figura 16. Papagayos con diferentes estructuras.....	84
Figura 17. Chácara.....	95

INDICE DE FOTOS

Foto 1. Puesto de juguetes durante la fiesta de San Buenaventura.....	45
Foto 2. Vista superior del interior del ruedo, la ceiba y las gradas y puestos en derredor.	46
Foto 3. Vista frontal de la Iglesia con el ruedo junto durante la fiesta de San Buenaventura...	46
Foto 4. Los gradas ocupadas principalmente por niños y mujeres.....	47
Foto 5. Una familia y vivienda tradicional en Xaya.....	49
Foto 6a y 6b: Niñas cargando a sus hermanitos en hetsmek'	50
Foto 7. Niños regresando del monte con sus tercios de leña.....	51
Foto 8. Adelina, de tres años, con su <i>wanche'</i>	57
Foto 9. Cirquero.....	62
Foto 10. Mata de <i>tsaah</i>	70
Foto 11 Niña en un columpio	88
Foto 12. Niño con su caballito de palo	67
Foto 13. Par de bebés en su camión de madera.....	66
Foto 14. Ruedo construido por los niños con el toro dentro.	93
Foto 15. Niña jugando a la comida.....	89
Foto 16. Niños leñando.....	92

PRESENTACIÓN

Este trabajo intenta valorar el juego infantil como actividad relevante en el proceso de adquisición de conocimientos, valores, creencias y actitudes hacia la naturaleza, a través de su estudio en una comunidad maya yucateca.

En los siguientes capítulos se irá construyendo el sentido en el que la cultura maya en esta comunidad reproduce lo que puede llamarse una concepción de la naturaleza, a través del juego de los niños.

Los antecedentes se inician con una breve introducción cuyo objetivo es discutir, en forma general, el lugar que ocupa el estudio del juego en la investigación, especialmente antropológica y psicológica, así como describir el origen histórico del estudio del juego. Continúa con una explicación en torno a qué se entiende por juego, en la que se discuten varias definiciones propuestas por diferentes autores, niveles de generalización y disciplinas de estudio. Se intenta explicar, principalmente, lo que entendemos por juego infantil. Luego, abordamos las funciones del juego, tanto las de carácter general en las que existe consenso, como aquellas en que las posiciones difieren y son de carácter más específico, resaltando la importancia de su función en el desarrollo de las habilidades de representación simbólica. Esto nos lleva al apartado siguiente que aborda el juego en su contexto, en el que se discute la importancia del nicho de desarrollo como mediador entre la cultura y el niño. La cosmovisión o visión del mundo es abordada enseguida. En este apartado, se presentan las posiciones de autores que han considerado a la cultura como una red de símbolos que se transmite socialmente y al interior de la que se construye una visión del mundo a partir de los entornos

natural y social. Luego, se hace una revisión de estudios sobre el juego desde el punto de vista de disciplinas biológicas y sociales. Finalmente, se hace una revisión de las descripciones del juego infantil en el área maya, las que en su mayoría son abordadas en las etnografías clásicas y recientes.

En los capítulos II y III se presentan los objetivos y la metodología empleada para la realización de este trabajo, respectivamente. Explico los procedimientos metodológicos que he utilizado para cada una de las diversas fases del proceso de mi investigación: (1) cómo seleccioné la comunidad y con qué criterios; (2) cómo seleccioné a los sujetos de estudio y con qué criterios; (3) cuáles fueron mis instrumentos de captación de la información.

En el capítulo IV se presenta la comunidad estudiada, Xaya, ubicada en el municipio de Tekax. Se abordan aspectos históricos de la comunidad en el contexto del desarrollo de esta región del estado de Yucatán, así como se describen sus características actuales.

En el capítulo V, presento los resultados enumerando y caracterizando cada uno de los juegos y juguetes registrados durante el trabajo de campo.

En el último capítulo, Discusión y Conclusiones, intento recapitular y construir una síntesis explicativa de lo expuesto en los apartados teóricos y de los datos empíricos.

I. APROXIMACIONES TEÓRICO CONCEPTUALES

El estudio del juego no ha recibido la atención debida, salvo en la psicología, hasta años recientes (Lancy, 1980). Las razones son varias pero todas ellas se reducen a un sentir común académico que ve el juego como algo ocioso, trivial y no productivo, frente a otras actividades que se consideran importantes, como el trabajo.

Hughes (1999) menciona que antes del Renacimiento, el juego fue permitido como una actividad necesaria de los niños, quienes eran considerados frágiles e incapaces para dirigir sus asuntos. El Renacimiento (1300-1600 d. C.) trajo consigo la idea de que los niños debían ser orientados al trabajo y, así, fueron vistos como adultos pequeños. Otras influencias históricas, como el puritanismo inglés de los primeros colonizadores norteamericanos, devolvieron un poco la idea de la importancia del desarrollo adecuado de los niños para un buen desempeño como adultos, pero reprimiéndoles duramente con la idea de forjarlos como tales. Apenas desde el período de la postguerra, especialmente a partir de mediados de la década de los 60's, es que se ha ido recuperando la valoración de la infancia y del juego en ciencias como la antropología y la biología (Lancy, 1980), aunque a veces reduciéndolo a un mero andamiaje, aunque necesario, para el desarrollo físico y cognitivo orientado hacia el logro del estado adulto (Bateson, 1991).

El creciente interés en la actividad lúdica, sin embargo, se topa, según Lancy (1980), con una contradicción académica clásica de atracción-repulsión por sus mismas contradicciones. El estudio del juego toca zonas fronterizas entre ciencias, lo que hace conflictivas las definiciones y aproximaciones. Además ocurre que, bajo cierta óptica, el juego aparece como una actividad

residual, ociosa y sólo realizada hasta después de que se han satisfecho las necesidades básicas, no obstante estar ampliamente difundida en especies superiores, sobresaliendo en el ser humano por su complejidad, y, aparentemente, haber tenido una importante función adaptativa.

Si bien actualmente ha cobrado importancia el juego como objeto de estudio de diversas ciencias, aún no hay claridad ni acuerdo definitivo acerca de qué tipo de conductas pueden considerarse indiscutiblemente como juego, cuáles son las características esenciales que lo diferencian de otras conductas, cuáles son sus funciones en el desarrollo y, operativamente, cuáles rasgos fenomenológicos observables evidencian un comportamiento lúdico. En los siguientes apartados se presentan las diferentes posiciones y se acota nuestra posición con respecto al juego y, más específicamente, al juego infantil.

1. Qué es el juego

Lancy (1980) hace una sistematización de diversos estudios acerca del juego provenientes tanto de la etología como de la antropología y de la psicología. Su concepto de juego abarca la manifestación de éste como conducta generalizada en especies animales superiores. Desde un punto de vista operativo, señala que en la mayoría de sus instancias puede identificarse por las características de repetición, exageración, inversión, reordenación, transformación y señalización.

La repetición, característica común a todo tipo de juego, se refiere a una acción o secuencia de acciones ejecutadas una y otra vez por períodos extendidos. Lancy señala que Piaget llama a este tipo de conducta "juego de práctica". Los niños realizan secuencias repetitivas de acciones tales como subir y bajar de un escalón o hacer y deshacer un objeto armado.

La exageración se refiere a que, durante el juego, las conductas son marcadas con una distorsión de los movimientos comunes. Así, las acciones son realizadas muy lenta o muy rápidamente, por ejemplo, los gatitos saltan más alto y cubren más distancias en el juego que un gato adulto persiguiendo a su presa (Hinde, 1970). Cuando un niño finge llorar puede hacer más muecas y exagerarlas que cuando llora de verdad.

La inversión consiste en que el esquema normal de las relaciones entre los individuos involucrados en el juego es alterado y con frecuencia se invierten los papeles; por ejemplo, el animal más pequeño vence al mayor y más fuerte y, entre niños jugando a las luchas, el más pequeño vence al mayor. Citando a Codere (1956), Lancy menciona que el juego del potlatch de las tribus del noroeste de los Estados Unidos es un buen ejemplo de inversión. Es ésta una celebración en la que se invierten los papeles cotidianos: las mujeres dominan más que los hombres, los grandes jefes son los recipientes de los insultos y los jefes triviales son agasajados con los regalos más valiosos.

La característica de reordenación se refiere a la distorsión de las secuencias de conductas, tales como disgresiones, fragmentaciones y reinicios. En la reordenación, una secuencia de acciones no sigue el orden acostumbrado para alcanzar el objetivo, sino que se introduce, deliberadamente, un desorden de tal forma que la secuencia cambia y, a menudo, no todas las acciones son ejecutadas.

La transformación se refiere a la caracterización de otro individuo u objeto por el jugador. Es decir, el individuo asume conductas no habituales como si fuera alguien diferente. Según Lancy, la más interesante transformación es aquella de la realidad en fantasía en el juego de fingimiento, por ejemplo, cuando una niña se comporta como mamá o como gato, imitando su conducta.

La señalización, finalmente, se refiere al conjunto de señales que los jugadores intercambian antes y durante el juego. Las antecedentes pueden equipararse a las señales que algunos autores denominan negociación y que sirven para establecer el acuerdo "esto es juego" (Bateson, 1991). Las otras, que recuerdan y refuerzan a cada momento el acuerdo del juego, algunos autores las denominan retroalimentación (Goldman, 1998; Howe et. al., 1998). Estas señales en los humanos pueden ser la sonrisa, los gestos o los acuerdos de palabra (Lancy, 1980).

Huizinga (1984), en su obra clásica *Homo Ludens*, considera también el juego en un sentido amplio, incluyendo sus expresiones en animales superiores. Sin embargo, se ocupa sólo del juego propiamente humano. Retoma una idea platónica que identifica el juego y lo sacro y subraya su parentesco con las artes en general, ya que las características elementales del juego, como actividad natural y antecedente a la misma cultura, están presentes en estas distintas manifestaciones. Distingue además, el juego formalizado adulto del juego infantil. Considera al primero como la más alta expresión del juego mientras que del segundo resalta que posee en sí mismo la forma lúdica en su aspecto más puro. Señala que las características del juego, en cuanto actividad social, son su libertad de ejecución, su apartamiento de la vida real y su cerradura en cuanto actividad con una finalidad propia. A ellas añade, su carácter placentero y desinteresado, su posibilidad de repetición y su potencial para generar orden en la medida en que se reglamenta.

La libertad la considera como la característica elemental: todo juego es, antes que nada, una actividad libre. Si se hace por imposición, el juego se reduciría a una réplica suya, y no sería juego propiamente dicho. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello y en eso consiste precisamente su libertad. Para el adulto es algo superfluo, pero en la medida en que

surge del placer lo realiza sin requerir motivo. Así, la libertad del juego está vinculada con su carácter placentero.

Que el juego no es la vida corriente o, en sus palabras, "la vida propiamente dicha" significa que más bien consiste en un escape de ella. De ahí su carácter desinteresado, no sólo está fuera del proceso de la satisfacción de necesidades y deseos sino que hasta puede interrumpirlo. El juego es un escape de la vida real.

La cerradura en sí del juego consiste en su peculiaridad de ser una unidad completa en cada evento, desde el principio hasta el fin. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio y agota en ellos su curso y su sentido. Mientras dura, hay en él un movimiento de ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace; en cuanto acaba queda fijo en el recuerdo como una creación susceptible de repetirse, siendo esto último, también, otra característica esencial. En esa cerradura, el juego crea orden y es orden, lo que se manifiesta por el hecho de que la desviación más pequeña lo estropea, le hace perder su carácter y lo anula.

Hughes (1999) aborda el juego humano, sin ocuparse de su forma animal general como Lancy (1980) ni de su manifestación elemental en vastos ámbitos de la cultura como Huizinga (1984). Hughes se ocupa, principalmente, de diferenciarlo de otras actividades humanas como el trabajo y el aprendizaje formal, enfocándose exclusivamente al juego infantil. Señala que la mayoría de los autores concuerda en que el juego es una actividad (1) motivada intrínsecamente, (2) libremente elegida, (3) agradable o placentera, (4) no literal, es decir, ficticia y (5) que ocupa activamente al que lo practica.

El juego es una actividad intrínsecamente motivada porque posee un fin en sí misma y se realiza por pura satisfacción; es una actividad libremente elegida por los participantes. Hughes menciona que si los niños son forzados o incluso presionados, aunque sea amablemente, a

jugar no considerarán del todo que la actividad que realizan es un juego; antes bien, la considerarán una tarea. La tercera característica es que debe ser placentero, esto es, que los niños deben disfrutar la experiencia o no la considerarán un juego, puesto que una actividad que genera demasiado estrés en los participantes, difícilmente será considerada como placentera. El juego es "no literal" ya que involucra un cierto elemento imaginario. Es una distorsión de la realidad de acuerdo a los intereses de los jugadores. Hughes enfatiza, en este sentido, el juego simbólico tan característico de la edad preescolar, cuando los niños pasan mucho tiempo representando diferentes papeles y jugando con escenas imaginarias. Finalmente, el juego es una actividad que involucra a los niños física y psicológicamente, es decir, no permanecen pasivos o indiferentes a lo que están haciendo.

Freysinger (1998) enmarca el juego en el contexto del desarrollo. Establece que este proceso ocurre de manera continua desde la concepción hasta la muerte y es producto de la interacción de factores internos (biológicos y psicológicos) y externos (socioculturales e históricos). Si bien considera que no existen diferencias radicales respecto de las funciones del juego a lo largo de los diferentes períodos de la vida, señala que se presentan cambios debidos al carácter dinámico de este proceso y a su interacción con el contexto. Así, los cambios en el desarrollo, y por ende en el juego, estarían asociados a las experiencias pasadas y presentes y a las expectativas de cada edad. De ahí que haga énfasis en la importancia de considerarlo en su contexto a lo largo de la vida.

Aunque se enfoca principalmente a recuperar el valor del juego en la edad adulta, no por ello deja de establecer que existen diferencias cualitativas en las condiciones internas y externas peculiares de los niños. Freysinger alude a que el sentir adulto sobre el juego de los niños como desinteresado en fines utilitarios se debe a que se considera que son egoístas en su

realización, es decir, les basta con satisfacer su carácter placentero sin más fines; así, los niños pueden, literalmente, hallar cualquier cosa para jugar y volver a ella una y otra vez. Esta inventiva es la inventiva del desinterés.

Bornstein y Lamb (1992), por otro lado, argumentan que el desarrollo de la complejidad del juego es paralelo al desarrollo de otras capacidades generales tanto motrices como cognoscitivas. A partir de los estudios de Piaget, estos autores establecen cuatro principios generales sobre el juego infantil:

- ▶ El juego sigue una secuencia ordinal.
- ▶ La acción es la base del conocimiento, observándose un proceso de descentralización o disminución del egocentrismo en el juego.
- ▶ Un desarrollo lento y de inicio tardío del juego simbólico.
- ▶ Un cambio del juego simbólico, de aquel en el que el mismo niño representa actividades cotidianas sin utilizar objetos, a representaciones que involucran al niño y a objetos y, finalmente, a la representación de actividades exclusivamente con objetos.

De acuerdo con estos autores, si se considera que la actividad lúdica es exploración, entonces el juego se inicia desde el nacimiento con la simple exploración visual de objetos, la cual es seguida por la exploración táctil. En los primeros meses de vida, los infantes tienen más interés en sí mismos, por lo que sus juegos se centran en la repetición de actividades, tales como patear o mover sus brazos. Una vez que son capaces de manipular objetos, parecen estar más interesados en lo que pueden hacer con ellos y, así, los agitan, tiran o golpean uno con otro. Posteriormente, alrededor de los nueve meses, aparece la capacidad de utilizar dos objetos simultáneamente de acuerdo a su función. Este tipo de juego es conocido como exploratorio y se extiende hasta los 13 a 15 meses de edad.

Es durante el segundo año de vida que el juego adquiere su calidad de representación y a éste se le denomina juego simbólico o representacional. Inicialmente, los niños son capaces de utilizar objetos para representar otros, sólo sobre la base de la existencia de similitudes entre estos. Más tarde, ya no es necesaria la similitud sino que cualquier objeto puede ser usado en sustitución de otro con el que no tiene relación alguna. Asimismo, en un inicio, el mismo niño imita o representa alguna actividad cotidiana como correr o dormir y sólo después es capaz de utilizar objetos solamente y representar con ellos, las actividades que forman parte de su experiencia.

En suma, el juego humano y animal se diferencia de otras conductas por su carácter repetitivo, exagerado, no habitual, a veces inverso a la realidad ordinaria y, cuando se realiza en grupo, se acompaña de señales visibles de “esto es juego”. El juego humano se diferencia del animal en que posee la característica de ser una actividad guiada por la conciencia y la racionalidad. El juego infantil como el adulto se caracterizan por su espontaneidad, libertad, placer, no literalidad y por involucrar activamente a los participantes; la diferencia estriba en que el infantil representa el grado máximo de espontaneidad, generalmente no regulada sino improvisada, ya que el niño puede convertir cualquier cosa o acción en juego, mientras que el juego adulto es, principalmente, formalizado y reglamentado. En su desarrollo el juego pasa de ser una actividad estrictamente exploratoria a ser una actividad de representación.

2. Funciones del juego

Actualmente no hay un consenso respecto a las funciones que cumple el juego en el desarrollo infantil, excepto en aquellas de carácter general. Así, se le considera una actividad que influye en los niveles físico, psicológico, social y cognitivo, que permite el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades psicomotrices (Pellegrini y Smith, 1998) y que contribuye a

la socialización del niño (Hughes, 1999). También es aceptado que el juego cumple una función importante en la transmisión y aprendizaje de la cultura en tanto pone al niño en contacto con su entorno físico y social. En particular, el juego simbólico permite al niño representar eventos cotidianos y extraordinarios y practicar el conocimiento y comportamientos que se requiere para funcionar adecuadamente en la vida real (Bornstein y Lamb, 1992). Pan (1994) lo califica de mecanismo enculturativo que permite el aprendizaje de papeles, normas y valores. New (1994), por su parte, plantea que el juego contribuye a los procesos dinámicos de renovación cultural. Lancy (1980), por el contrario, argumenta que no está confirmada la hipótesis enculturativa ya que, aunque se ha encontrado una estrecha relación entre las habilidades mostradas por el niño durante el juego y las habilidades empleadas por el trabajo adulto, los vínculos causales directos no han podido establecerse. Sin embargo, esta crítica tiene una limitación importante ya que reduce la cultura a una de las formas de trabajo en la edad adulta.

Propuestas más recientes, señalan que el juego permite, por su carácter repetitivo e imitativo, reforzar las estructuras neurológicas subyacentes a las habilidades adquiridas, abriendo posibilidades a nuevos aprendizajes (McCune, 1998). Otros autores (Bjorkund y Brown, 1998) sugieren que el juego desarrolla los módulos cognitivos especializados por la evolución para procesar información social, aunque la existencia de estos módulos aún está en el plano hipotético.

Hughes (1999), en una revisión histórica, señala que las teorías tempranas del juego enfatizaron sus elementos genéticos y biológicos, tales como que su papel determinado biológicamente consiste en liberar el exceso de energía del cuerpo o en preparar al niño para la vida adulta. Las teorías contemporáneas, por el contrario, se han enfocado a los beneficios

emocionales, intelectuales y sociales del juego. Por ejemplo, desde la perspectiva psicoanalítica, el juego es una defensa contra la ansiedad; para las teorías cognitivas el valor principal del juego es su contribución al desarrollo intelectual; y las teorías de la modularidad emergente sugieren que el papel principal consiste en la posibilidad que le da a los niños de proveerse de niveles óptimos de estimulación. Finalmente, la teoría contextual enfatiza su función intelectual, considerando que el juego sirve para reconstruir la realidad sin las restricciones o influencias situacionales.

El juego simbólico es de particular interés. Emerge con el pensamiento representacional alrededor de los dos años y comparte con el lenguaje el mismo sustrato en que se sustenta la capacidad de representación (Piaget, 1961; Bornstein y Lamb, 1992). El juego simbólico se manifiesta en el juego de simulación en el que el niño finge ser algo o alguien, o cuando hace algo que normalmente no haría, exhibiendo su capacidad imaginativa. Al hacerlo, las habilidades mostradas en contextos ordinarios las aplica a contextos diferentes del original, en los cuales sus funciones no pueden ser alcanzadas y por ello, el juego es un tipo de conducta que se manifiesta fuera del contexto real (Hughes, 1999). Así, el juego simbólico, siendo un tipo simulado de actividad, permite al niño asumir conductas sin tener que enfrentar sus consecuencias serias, dándole la oportunidad de experimentar con papeles sociales e intercambiarlos. En otras palabras, los niños imitan actividades y conductas y recrean eventos generalmente observados en el mundo de los adultos. El juego simbólico, al ser representación de cosas observadas o vividas por el niño, hace relevante la consideración del contexto en el que ocurre, el cual aporta la materia prima a representar.

3. El juego y su contexto

Roopnarine y Johnson (1994a), en el marco de los modelos ecológicos culturales de desarrollo infantil señalan que el juego, como medio de aprendizaje y transmisión de la cultura, está sujeto a la influencia de factores históricos, económicos, sociales y ambientales a través de su expresión en el entorno físico y social inmediato que rodea al niño, las concepciones sobre el juego y las creencias culturales e ideológicas sobre su significado en el desarrollo. Asimismo, argumentan la necesidad de realizar estudios transculturales que, basados en los modelos ecológico culturales, arrojen luz sobre el juego como fenómeno universal, lo mismo que como actividad específica de una cultura, especialmente para entender el impacto que la creciente incorporación de la mujer al mercado laboral y la subsecuente reorganización familiar y del cuidado infantil tienen sobre el individuo en desarrollo, así como las respuestas que distintas sociedades ofrecen a estos cambios, dadas sus particulares históricas, culturales y ecológicas.

Super y Harkness (1986, 1992) hacen énfasis en la necesidad de considerar el contexto en el que ocurre el desarrollo de los niños, ya que éste influye en la adquisición de conductas y el aprendizaje. Tomando prestado el concepto de nicho de la ecología, proponen el nicho de desarrollo infantil como marco conceptual para estudiar cómo la cultura estructura el entorno en el que vive el niño y su impacto sobre los procesos de desarrollo y la propia adquisición de la cultura. Señalan que el nicho de desarrollo está compuesto por tres subsistemas: a) el medio físico y social, b) las costumbres de cuidado y crianza infantil y, c) la psicología de los cuidadores.

El medio físico y social aportan las condiciones básicas del desarrollo infantil. Incluye las características físicas y recursos del entorno, incluyendo agentes patógenos y nutrientes los arreglos y rutinas cotidianas y el conjunto de personas con quienes el niño interactúa.

Las costumbres de cuidado y crianza infantil se definen como estrategias conductuales orientadas al manejo del niño de acuerdo a su edad y a las limitaciones ambientales existentes. Su empleo común y generalizado al interior de una cultura hace que no requieran ser racionalizadas por los individuos, simplemente son consideradas la forma razonable de cuidar y socializar a los niños. Las costumbres de cuidado y crianza median prácticamente todos los aspectos del medio físico.

El tercer subsistema, la psicología de los cuidadores, está constituido por el conjunto de creencias o etnoteorías sobre el comportamiento y desarrollo del niño, entre las cuales destacan, por su importancia, las creencias en torno a las necesidades y características del niño y la forma efectiva de criarlo, así como las expectativas y objetivos de la crianza.

Las etnoteorías son a la vez producto de experiencias personales como construcciones culturales elaboradas en el intercambio social de significados (Harkness y Super, 1992, 1996; McGillicuddy-De Lisi y Subramanian, 1996; Super y Harkness, 1986). Funcionan como guía para la toma de decisiones sobre la socialización de los niños y proporcionan una forma de interpretar la realidad a los padres.

Una de las características del nicho de desarrollo como sistema es la interacción entre los tres subsistemas acompañada por mecanismos homeostáticos que regulan la adecuación entre ellos. De esta forma, las etnoteorías contribuyen a la estructuración de los arreglos y rutinas cotidianas y se expresan a través de prácticas de cuidado y crianza infantil. Sin embargo, como sistema abierto, cualquiera de sus componentes puede cambiar como resultado de cambios en aquellas características sociales, culturales y ambientales externas con los que tienen relación. Ante esta circunstancia, el sistema debe alcanzar un nuevo equilibrio, para lo cual serán necesarios cambios en los tres subsistemas (Harkness y Super, 1992).

El nicho de desarrollo resalta como importante porque vincula la cultura al proceso de desarrollo del niño, a través de los arreglos cotidianos del entorno inmediato del niño, las creencias y prácticas de cuidado y crianza, sus objetivos y la manera en que estos se llevan a cabo. Más aún porque considera a los padres y cuidadores como participantes activos en la construcción de la cultura (Harkness y Super, 1992).

En este sentido, el juego puede ser visto como un espacio de interacción de los niños con un sistema más amplio: la cosmovisión. En tanto es así, es posible plantear que el juego es un elemento importante de su transmisión. La cosmovisión es vista en este trabajo como aspecto central del concepto cultura. Desde esta perspectiva, la realidad física en que ocurren las experiencias, retroalimenta los significados transmitidos por interacción social al constatarlos como reales; esto es, al verificarse un mundo físico (un ecosistema) tal y como se le ha concebido a nivel subjetivo. De esta manera, es posible plantear que el juego infantil es una instancia de transmisión de la cosmovisión, en tanto espacio de construcción de significados, procedentes tanto del medio físico como del medio social en el marco de su interacción.

La importancia del contexto en el que ocurre el juego, sobre todo en su aspecto simbólico, resulta de considerar una estrecha relación entre la construcción que hace el niño de su propio imaginario y el contexto simbólico, culturalmente dado a través de los tres subsistemas mencionados, con el que realiza esta construcción. De este modo, a la par del contexto, es necesario enmarcar los conceptos de cultura y cosmovisión que están en el trasfondo como configuradores del contexto de desarrollo y del juego infantil.

4. Cultura, cosmovisión y juego

El juego, como actividad que contribuye a desarrollar la habilidad de representación, construye ésta no sólo con base en las experiencias individuales sino, también, en interacción con la representación simbólica o cosmovisión sobre el ambiente social y natural de su cultura local. Sosa (1985) y López-Austin (1995) desarrollan los aspectos de la cosmovisión.

Sosa (1985) propone para el estudio de la cosmovisión, asumir ésta como un sistema complejo de símbolos sobre la naturaleza y las relaciones sociales, que se transmiten como herencia histórica. Al considerar así la historia, como proceso de transmisión simbólica, se hace necesario abordar la forma en que la cosmovisión es transmitida a los niños, especialmente en el caso del desarrollo de las representaciones. Asumir la naturaleza simbólica de la cosmovisión permite relacionarla con el juego representacional y con las etnoteorías de los padres a partir de las formas materiales en que se manifiesta, tales como las relaciones sociales establecidas con el niño y los productos tecnológicos, como las herramientas y los juguetes. Como señala Sosa (1985), analizar la cosmovisión como representación simbólica tiene la ventaja de que permite definir los símbolos como entidades materiales (relaciones sociales, patrón de asentamiento, distribución del espacio doméstico, ordenamiento cultural del paisaje y, añadimos nosotros, tipos de juego infantil y juguetes) significantes de representaciones mentales (creencias, normas sociales y, nuevamente añadiríamos, las etnoteorías de los padres). Con ello, la cultura se concibe indisolublemente material y subjetiva; naturaleza y cosmovisión resultan no lugares sino símbolos con los que se expresa la cultura (Sosa, 1985). Esto permite lograr una metodología general para investigar la cultura como representación del medio natural y social, reconociendo a la construcción simbólica como el procedimiento universal para elaborar la cosmovisión. En este sentido, sobresale el juego como actividad

relevante. Entonces, el objetivo de estudiar el juego es análogo al objetivo que señala Sosa para el estudio del sistema lógico de otra sociedad: la interpretación de significados.

Por su parte, López Austin (1995) plantea que la cosmovisión o visión del mundo conforma una unidad cultural y se construye a partir de las relaciones prácticas y cotidianas entre los seres humanos y con la naturaleza, bajo la guía de una percepción del mundo y una tradición que dicta los comportamientos humanos frente a la sociedad y a la naturaleza. Señala que al constituir una unidad cultural, la cosmovisión se hace presente en todos los ámbitos de la vida social desde la producción y las relaciones de autoridad hasta la vida familiar y, añadimos nosotros, el juego, los juguetes y el nicho de desarrollo.

Al referirse a Mesoamérica, argumenta que, en su tradición, cosmovisión y religión se encuentran indiferenciadas y que su persistencia debe entenderse en función de los diversos elementos que la componen y su ritmo de transformación. Algunos componentes son casi inalterables, muy resistentes al cambio histórico y constituyen su núcleo duro. Otros son relativamente vulnerables al cambio y otros más pueden considerarse de naturaleza efímera.

Señala López Austin que la cosmovisión mesoamericana se construyó alrededor de la agricultura, en particular del cultivo del maíz, y que éste constituye la base del núcleo duro. Asimismo plantea que la cosmovisión es similar a la gramática en tanto que ambas son producto de la razón pero no de la conciencia, de manera que ningún miembro de la cultura puede enunciarla en su totalidad.

La base agrícola de la cosmovisión mesoamericana aún persiste en la Península, aunque no siempre con la misma centralidad económica ancestral, y mantiene su reproducción en los espacios rurales que sirven como nicho de desarrollo para el niño. En las comunidades rurales de Yucatán la práctica de la milpa como modo de producción pervive con sus diversas

prácticas complementarias como la producción del solar, que contiene una rica diversidad de especies tanto de plantas como de animales, lo mismo que de herramientas y utensilios con los que se les transforma. Así, el entorno del niño, desde su nacimiento, está en gran medida constituido por el medio natural socializado a la manera maya local: un solar con árboles, plantas y animales domésticos, un monte cercano, con sus vientos y sus ruidos, y unas casas y artefactos construidos con recursos del medio, incluyendo los objetos que el niño utiliza como juguetes. Es éste el espacio cotidiano en el que se desenvuelven sus juegos. Las etnoteorías de los cuidadores adultos juegan un papel mediador entre el entorno ecológico –moldeado culturalmente- y la experiencia inmediata del niño sobre ese entorno. Es a través de la observación y la instrucción –no siempre verbal y consciente– que el niño empieza a percibir y construir su entorno con el sentido y significado de la cosmovisión particular de su cultura.

Recapitulando, podemos decir que el juego infantil, en tanto mecanismo de desarrollo de las habilidades de representación simbólica dependiente del contexto, es también un mecanismo relevante mediante el cual la cosmovisión, que incluye valores, creencias y actitudes, es transmitida y aprendida, dada la naturaleza simbólica de ésta. La naturaleza simbólica abarca el universo total en que vive una cultura, confiriéndole sus rasgos tanto al ecosistema como a las relaciones sociales. Está presente en el nicho en que se desarrolla el juego, a través de los espacios en que éste se realiza, las condiciones en que ocurre, los objetos y las acciones con que se representan hechos ordinarios y extraordinarios, el contenido del juego, así como a través de las normas, creencias y prácticas relacionadas con el cuidado y socialización del niño en general y aquellas directamente dirigidas al juego infantil.

5. Estudios del juego en la cultura maya

Existen pocas investigaciones en el área maya que se centren en el estudio de las prácticas y creencias sobre cuidado de los niños como medio de transmisión de la cosmovisión y ninguno que haya estudiado el juego en este mismo sentido. Aunque diversos trabajos abordan estos temas, lo han hecho de manera limitada como parte de la etnografía del grupo estudiado (Gossen, 1989; Guiteras, 1986; Maas, 1983; Redfield y Villa Rojas, 1990; Villa Rojas, 1992).

Según esta literatura, los niños generalmente juegan imitando las actividades de los adultos, aunque también inventan algunos juegos. Entre los mayas de Chankom en Yucatán (Redfield y Villa Rojas, 1990) y del cacicazgo de X-Cacal en Quintana Roo (Villa Rojas, 1992) durante la década de los 30, se describe que los niños más pequeños (5-7 años) persiguen animales, hacen casitas de tierra y buscan semillas de *óxol* (ramón, *Brosimum alicastrum*) para hacer collares; si son mujeres, imitan las actividades de sus madres, como hacer tortillas, y si son varones imitan a sus padres jugando a lazar un toro o a cazar animales con su resortera. Las pocas muñecas que existen son hechas con madera por los padres. También se elaboran pequeños papalotes.

A partir de los siete años, se refiere que los varones van al monte a cazar pájaros y lagartijas con resorteras y que las mujeres permanecen en el hogar gran parte del tiempo, ayudando a sus madres en el cuidado infantil y las tareas domésticas. Se reporta también que los juegos no tienen un carácter competitivo.

Guiteras (1986) describe que entre los tzotziles, los primeros juguetes de los niños son cosas de su medio ambiente: flores, vainas secas, hojas de mazorca, cuerdas, pedazos de madera y barro. Los niños pequeños, de ambos sexos, imitan a sus mayores, haciendo tortillas de lodo o de la cera de las veladoras, y construyen corrales y casas. Además, los varones juegan canicas,

bailan trompo, se entretienen con cerbatanas o resorteras, ponen trampas, van de pesca y vigilan por horas los agujeros donde se meten conejos y tuzas. Las niñas, por su parte, hacen muñecas de trapo y las arrullan, visten, desvisten, envuelven y desenvuelven, imitando el cuidado que los mayores dan a los bebés. Más grandes, los niños también juegan a los encantados y, en la escuela, aprenden a jugar basquetbol. Señala Guiteras que los padres son muy consecuentes porque temen que sus hijos se enfermen por contrariarlos demasiado ya que piensan que son los padres quienes deben sufrir por ellos. Así, los niños tienen bastante libertad para jugar, aunque también desde pequeños se les encomiendan pequeñas tareas propias de su sexo. Desde los ocho años, los niños acompañan a su padre al campo y las niñas se quedan en la casa, continuando su aprendizaje de las tareas cotidianas de las que se responsabilizarán de adultos.

Por su parte, Gossen (1989), señala que entre los chamulas es poca la importancia que los adultos prestan al juego infantil, ya que consideran que no tiene la seriedad de las actividades de los mayores. Por ejemplo, refiere que la imitación de los juegos rituales y de cantos sagrados es vista como intrascendente porque es improvisada y no asume reglas. Sin embargo, considera que, a pesar de la poca importancia prestada por los chamulas al juego infantil, los niños representan y aprenden los valores de su cultura. Como en el caso de los mayas de Yucatán, reporta que, tradicionalmente, no se presta atención a la competencia individual y que no importa quien gana o pierde en los juegos.

Asimismo, Gossen se ocupa de describir los diferentes espacios del juego. Si bien, la mayoría de los juegos se realiza al aire libre, algunos requieren condiciones especiales. Al esconder la moneda para jugar a buscarla, lo hacen entre el polvo, la hierba o las hojas caídas de los árboles; en otro juego, en el que un niño se esconde mientras los demás lo buscan guiándose

por los silbidos de aquel, el espacio habitual es el monte; “el juego del diablo” también se juega en el bosque e involucra a dos niños, uno que se esconde y otro que hace del diablo que lo busca para llevárselo a su cueva. Hay otro que se juega en las áreas donde pastorean ovejas, cerca de los grupos de viviendas, en el que un niño sostiene un trapo atado a una vara larga a manera de bandera y la ondea hacia un grupo de niños colocados en círculo alrededor de él, intentando evitar que la atrapen. Gossen enfatiza que a través de estos juegos los niños aprenden su cultura, pero también las reglas de su mundo natural que es parte del mundo social.

Más recientemente, Maas (1983) describe el juego como parte de la endoculturación, es decir, el proceso de integración a la cultura, en Chemax, Yucatán. Así, se refiere a las formas de cuidado infantil de los padres y hermanos mayores y a los juegos que, comúnmente, practican los niños. Describe que, entre los varones, los más importantes son subirse a los árboles, matar animales pequeños, las canicas, el trompo, el brinca burro¹ y el papalote y, durante la adolescencia, además, el beisbol, el *kimbomba*², el balero y la lotería. Entre las niñas, señala el juego con animales domésticos, la comidita, la sirenita de la mar³, mecano, pesca-pesca⁴, guarda-guarda⁵ y que, en la adolescencia, éstas dejan de jugar ya que se les considera como adultas. Asimismo, refiere que difícilmente los maestros de la escuela pueden organizar juegos, tanto porque los niños no participan como porque no es bien visto por los padres, puesto que consideran que la función de la escuela es la enseñanza. Si bien Maas intenta

¹ El brinca burro es un juego en el que un niño flexiona su cuerpo para que los otros salten sobre su espalda.

² El *kimbomba* es un juego tradicional en la Península de Yucatán (ver descripción en la página 68).

³ En la sirenita de la mar una fila de niños pasa entre dos, melón y sandía, que hacen casita con sus manos.

⁴ El pesca pesca es el juego que en algunos lugares se le llama la roña o encantados.

⁵ El guarda guarda es también conocido como escondidillas.

analizar las características del cuidado y del juego infantiles, lo hace tan sólo a partir de comparaciones generales con descripciones de otros grupos no occidentales.

El único estudio publicado para el área maya que se centra en el juego como reflejo de la forma en que las etnoteorías de los padres proveen estructura al ambiente de los niños, es el que Gaskins (1996) realizó en una localidad de Chemax, Yucatán. Entendiendo las etnoteorías de los padres como el sistema de creencias asociadas a prácticas del cuidado infantil, como se describió antes (ver en la página 14), señala que el proceso de desarrollo es caracterizado por las madres mayas yucatecas como un proceso gradual, continuo, natural y automático de desarrollo del entendimiento que va desde la falta de éste en los recién nacidos, hasta la etapa en que comienzan a ser adultos, a partir de los 13 años aproximadamente y al cual poco pueden contribuir los padres y cuidadores.

En cuanto a la socialización, refiere que existe poca instrucción formal y que refleja la concepción sobre el desarrollo como proceso gradual, continuo y natural del entendimiento, por lo que los niños tienen una amplia libertad para tomar decisiones y la autoridad de los padres se ejerce a través de amenazas y, rara vez, del uso de la fuerza.

Sobre el juego señala que los padres mayas lo asumen como una actividad propia de niños que los hace felices, y, por tanto, no le conceden mucha importancia, ni se involucran mucho. Los resultados de las observaciones sobre el juego exploratorio en infantes de un año de edad mostraron que el juego con objetos comprende actividades exploratorias sencillas tales como golpearlos, tirarlos y recogerlos y que sus cuidadores no juegan con los infantes y los objetos sino que, más bien, se limitan a dárselos y quitárselos.

La autora concluye que estos patrones de juego exploratorio e interacción con los cuidadores reflejan las creencias sobre el desarrollo y juego infantiles, así como las restricciones que

impone el trabajo diario. El cuidado infantil, básicamente, se orienta a satisfacer las necesidades del infante para mantenerlo tranquilo, contento y asegurar su bienestar, y no tanto para estimular su desarrollo. La ausencia de interacción entre el cuidador y el infante, cuando éste tiene un objeto, puede explicar, según la autora, las características observadas del juego exploratorio en estos infantes y reflejar las formas de organización familiar y cargas de trabajo que imponen restricciones a la exploración del ambiente para evitar accidentes.

Como parte de un estudio sobre temperamento y estado nutricional en niños de 4 a 36 meses de edad, Cervera (1997a), describe también el proceso de entendimiento, en este caso en su relación con la concepción que las madres tienen de ciertas características individuales del comportamiento en Popolá, Yucatán. Asimismo analiza la ceremonia tradicional del *hetsmek'* como reproducción del mito maya de la creación (Cervera, 1997b). Sin embargo, en su estudio no consideró el juego y los juguetes.

En general, podemos señalar una distinción entre los trabajos etnográficos y aquellos que, aunque incorporan la investigación etnográfica, tienen por objeto el estudio de una característica específica de los niños. Los primeros contienen, básicamente, descripciones de los juegos de los niños. Y aunque no lo señalan, los juegos descritos reflejan la relación que los niños tienen con la naturaleza y la cultura a través de la imitación. El único que intenta ubicar el juego como transmisión de la cultura es Gossen (1989), quien incluso define los espacios naturales en que éste se realiza, aunque sin profundizar en el análisis de su construcción a partir de la cultura y su contenido simbólico. Los segundos, a su vez, aluden a lo que los padres piensan y hacen sobre el desarrollo infantil, y, desde esta perspectiva hacen énfasis en cómo la cultura conforma las teorías de los padres, entendiendo la cultura como conocimiento. Pero, aunque es importante ver la cultura de esta manera, en tanto se la

restringe a los sistemas de representaciones mentales, no permite analizar con mayor profundidad el contenido o la carga simbólica que está presente de manera material también y que puede considerarse como mediadora entre el hombre y la naturaleza.

En este trabajo se realiza una etnografía de los juegos y juguetes en una comunidad maya, describiendo el contexto en el que ocurren y enmarcándolo en las condiciones de vida actuales de la comunidad. Se basa tanto en el concepto de nicho de desarrollo elaborado por Super y Harkness (1986) como en las propuestas acerca del estudio de la cosmovisión hechas por Sosa (1985) y López-Austin (1995).

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Conocer los tipos de juegos y juguetes de los niños de una comunidad maya yucateca como medio de transmisión de la cosmovisión.

Objetivos específicos

- Describir el componente físico del nicho de desarrollo en el que se realizan las actividades lúdicas, en particular el juego simbólico.
- Describir el juego y los juguetes de los niños estudiados, de sus padres y de sus abuelos.
- Esbozar un modelo sobre las interacciones de los niños con su medio social y natural a través de la actividad lúdica.

III. METODOLOGÍA

Selección de la comunidad

Se hizo un recorrido por las comunidades de Ticum, Pencuyut y Xaya del municipio de Tekax, las de Maní y Typical del municipio de Maní, y las de Chapab y Citibcabchén del municipio de Chapab, localizadas al sur de Yucatán. Estas comunidades fueron preseleccionadas considerando las siguientes características: que la actividad predominante fuera la milpa, que la población fuera bilingüe maya-español y que tuvieran entre 300 y 2 500 habitantes.

Con base en este recorrido se seleccionó la comunidad de Xaya ya que era la que mejor cumplía con las características antes descritas y porque se contaba con el apoyo de un promotor de la Dirección General de Culturas Populares en el estado, oriundo de Xaya.

Acercamiento a la comunidad

Antes de iniciar el trabajo en la comunidad fue importante presentarse ante las autoridades locales, explicar el objetivo de nuestra estancia y solicitar permiso y apoyo para poder realizar la investigación. Ello favoreció que el comisario municipal y el secretario nos apoyaran avalándonos y presentándonos con diferentes familias de la comunidad; así como también la posibilidad de obtener hospedaje y alimento, requerido para el tiempo de trabajo de campo.

Selección de los informantes

Se seleccionaron cinco familias que cubrieron el perfil requerido que consistía en tener dos hijos, uno entre tres y cuatro años de edad y otro entre 5 y 11 años.

Para buscar a las familias que reunían estos requisitos, se consultó al comisario municipal, al promotor de la Dirección General de Culturas Populares y a sus familiares radicados en el pueblo.

En una primera fase se realizó una visita a la mayoría de las familias recomendadas⁶ para conocerlas, obtener información general de la familia y verificar si cumplían con el requisito de tener hijos de las edades estipuladas. Además se les informó del estudio y se les solicitó su consentimiento para participar. Luego se procedió a la selección tomando en cuenta, de manera accesoria al perfil buscado, la accesibilidad de los informantes.

En una segunda fase se visitó a las familias preseleccionadas para confirmar su disponibilidad y determinar el horario que mejor les convenía para las entrevistas. Asimismo, con el objeto de conocer variaciones en los juegos y juguetes a través del tiempo, se entrevistó a los abuelos paternos de tres de las familias estudiadas. Los de las otras dos familias ya habían fallecido.

Selección del intérprete traductor

En virtud de que no todas las familias dominaban el español y para facilitar el establecimiento de confianza, se buscó a un intérprete traductor local.

Por recomendación del comisario municipal se contrató a un joven de 18 años, estudiante de secundaria quien colabora en las actividades comunitarias de la iglesia en donde su padre es sacristán.

⁶ Los informantes continuaron sugiriendo familias para el estudio, aún cuando ya se contaba con diez a quienes se había visitado y de entre las que se seleccionaron las cinco familias que participaron. De ahí que no fuera necesario visitar a todas las familias sugeridas.

Encuestas

Se elaboró una encuesta para aplicar a los informantes adultos, padres y abuelos del niño, que contenía preguntas abiertas para obtener información sobre: a) juegos de sus hijos y los propios que realizaron cuando niños y explicación de los cambios observados; b) juguetes u objetos que se emplean como tales, su materia prima y los lugares en que se obtiene; c) espacios y tiempos en que se permite y se prohíbe jugar a los niños así como las razones para hacerlo; y d) las creencias sobre el juego como actividad de los niños (ver anexo Encuesta sobre Juego y Juguetes Infantiles).

La realización de las encuestas se vio restringida por cuestiones culturales y lingüísticas, de manera que sólo se aplicó a varones, padres hablantes de español, y abuelos. En algunos casos, las entrevistas a los abuelos se realizaron preguntando en español y recibiendo respuesta en maya con ayuda del traductor. Las mujeres no pudieron ser entrevistadas aunque intervinieron durante las entrevistas a sus maridos.

Observaciones

Se elaboró un guión de observación centrado en la actividad lúdica, atendiendo a los tipos y formas de ejecución de los juegos, sus espacios, los participantes y sus papeles, los objetos utilizados, así como a las intervenciones de los adultos y las normas sociales expresadas en reglas sobre las interacciones sociales como con los recursos y el medio natural (ver anexo Guión de observación).

La realización de las observaciones, no obstante, se vio dificultada por las restricciones culturales ya que, debido a que la mayor parte del tiempo las mujeres están solas en la casa con los niños, sólo se podían realizar cuando estaban los jefes de familia. De hecho, siempre

se contó con la presencia del varón durante las observaciones, ya que no es bien visto permanecer con la mujer sola en la casa.

Grabación y fotografía

La mayoría de las entrevistas fueron registradas en papel. Sin embargo, en dos ocasiones se utilizó una grabadora pues, debido a la cantidad de información proporcionada, no era posible tomar nota de todo. También se grabaron conversaciones sobre la historia del pueblo y algunas costumbres. Además, se contó con una cámara fotográfica que permitió captar imágenes de juegos, de juguetes, espacios en que los niños jugaban o andaban cotidianamente y de la comunidad en general.

Diario de campo

Se llevó un registro etnográfico en forma de diario de campo durante todos y cada uno de los días en que se estuvo en la comunidad, en total 22 efectivos, anotando datos cotidianos relevantes sobre la comunidad. Aparte del diario se tuvo siempre una libreta de campo para anotar, en el momento mismo, hechos relacionados con los aspectos estudiados tales como observaciones de niños jugando, de casos anecdóticos relacionados con ellos y actividades de la familia o de la comunidad.

Obtención y captura de Censo de Xaya

La Secretaría de Salud, a través de sus unidades médicas, elabora un censo que contiene información demográfica y socioeconómica básica.

Se tuvo acceso al último censo levantado en Xaya que data del mes de enero de 2000. La información del censo fue capturada en Microsoft Access y procesada con el mismo programa

y con Microsoft Excel para utilizar los datos socioeconómicos en la descripción de la comunidad.

Revisión bibliográfica

Se recabó información demográfica y socioeconómica de dependencias gubernamentales y sobre historia y características generales en diversas publicaciones. Esta información se utilizó, junto con la del censo, para elaborar una descripción de la comunidad.

Manejo de la información de campo

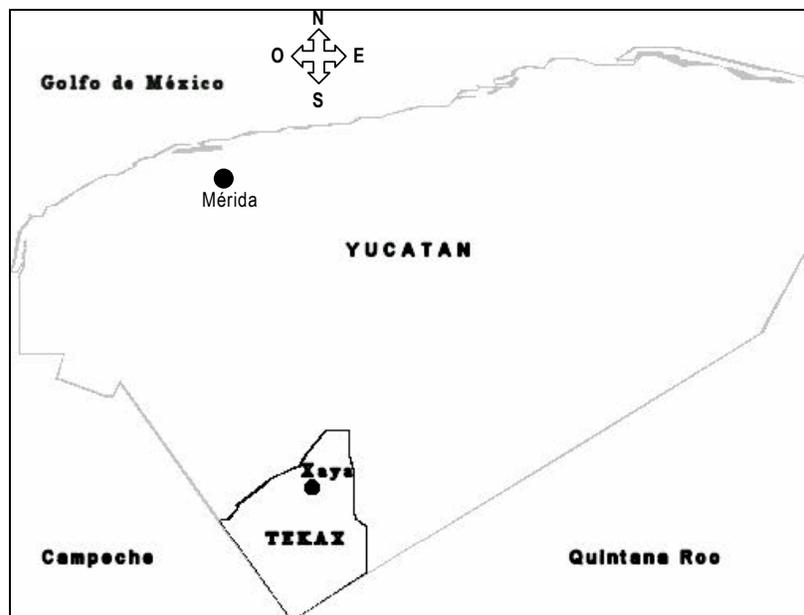
La información de campo (entrevistas y observaciones) fue vaciada en fichas de trabajo computarizadas y clasificadas según se refiriera a juego o juguetes.

IV. LA COMUNIDAD

EL ENTORNO COMUNITARIO

Ubicación

Xaya se encuentra ubicada a 18 km al noreste de la cabecera del municipio al que pertenece, Tekax, y a 106 km de la ciudad de Mérida. De acuerdo con una carta topográfica del INEGI (1995), Xaya se encuentra en el cruce del meridiano $89^{\circ}11'11''$ longitud oeste y el paralelo $20^{\circ}17'43''$ latitud norte con una altitud de 17 msnm (ver Mapa 1). Colinda al sur con la ciudad de Tekax, al norte con la villa de Teabo y el pueblo de Chicán y al oeste con el pueblo de Tixmehuac. El asentamiento tiene una extensión de 28 hectáreas y el terreno ejidal de 2400 hectáreas (Sánchez, 1981).



Mapa 1. Ubicación de Xaya, Tekax, en el Estado de Yucatán

Sinopsis histórica de la región

Tekax, junto con los otros municipios alineados a lo largo de la sierra de Ticul, desde Muna a Peto, forma parte de lo que se ha denominado región Sur o región Puuc de Yucatán. En esta región se ha desarrollado el cultivo comercial de cítricos. Sin embargo, es posible encontrar comunidades que, como Xaya, no han sido incorporados a la agricultura comercial o en las que los intentos fracasaron y, por lo tanto, continúan con la agricultura de subsistencia, basada en la milpa tradicional de roza-tumba-quema (Duch, 1991).

Según Rosales (1980), las estancias del siglo XVII en la región Puuc, se transformaron poco a poco en haciendas ganaderas a lo largo de la segunda mitad del siglo XVIII. Junto a éstas, las comunidades campesinas fueron importantes por su producción de maíz tanto para consumo como para el mercado, al grado que a los pueblos de la sierra se les refiere como el "granero del país" (Patch, 1978). A principios del siglo XIX las haciendas introducen la caña de azúcar, iniciando la industria azucarera en la región, aunque su verdadero auge ocurre después de la guerra indígena de 1847 o Guerra de Castas. Sobresale Tekax como productor desde entonces hasta mediados del siguiente siglo cuando la industria quiebra.

Rosales alude a que, desde el siglo XIX, la región transitó a un tipo de hacienda de producción diversificada, consolidándose después de la Guerra de Castas, con cultivos como la caña de azúcar, el maíz y el henequén –que apenas aparece en la zona–, además de productos hortícolas (Rejón, 1980). Todavía en el siglo XIX, este tipo de hacienda mantuvo una relación complementaria con las comunidades indígenas, permitiéndoles mantener su propia economía milpera en forma paralela al trabajo en las haciendas. El maíz llegó incluso a ocupar el segundo lugar en importancia, después de la caña, en las haciendas diversificadas de Tekax, a

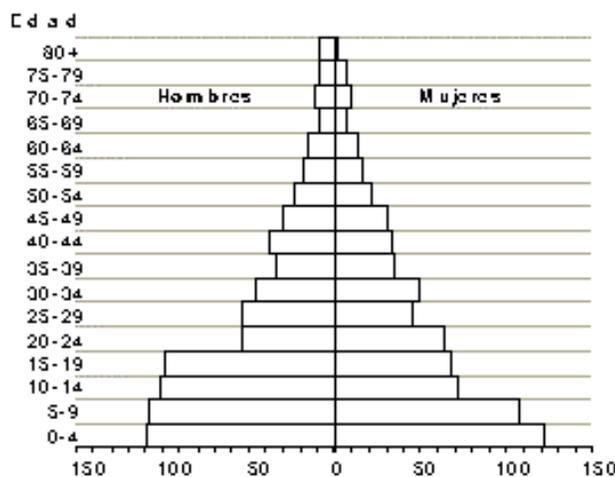
principios de siglo XX y hasta 1955 en que disminuyó su producción y perdió importancia como producto comercial de la región.

Con la Revolución Mexicana, al liberarse a los peones de las haciendas e iniciarse el reparto de tierras, el sur ve la llegada de migrantes de las haciendas henequeneras que se suman a la población local. Posteriormente, a partir de la década de los treinta se inicia la fruticultura comercial y la ganadería.

La intervención estatal comienza en 1959 y se orienta a desarrollar una agricultura capitalista. En 1964 se consolida con la creación del distrito de riego No. 48 que se suma a las ya existentes en Tekax. Durante este período se consolida el mercado de Oxkutzkab, en torno al cual empieza a girar gran parte de la región. Rosales concluye mencionando las deficiencias de los planes de desarrollo que no logran equilibrar la economía intensiva con la de autoconsumo.

Características demográficas

En 2000 Xaya tenía 1477 habitantes, 769 varones (52%) y 708 mujeres (48%). La Gráfica 1 muestra la distribución de la población.



Gráfica 1. Pirámide poblacional

Fuente: Censo de Microdiagnóstico Familiar, SSA, 2000

Servicios

En 2000, el 71% de las familias tenían luz eléctrica y el 77% agua entubada en sus casas. La comunidad contaba con su propia infraestructura (tanque, bomba y pozo) para el abastecimiento local del agua.

Una clínica de la SSA proporcionaba los servicios médicos. La atendían un médico foráneo y dos enfermeras, una local y otra foránea. La clínica funcionaba en horario matutino de lunes a viernes.

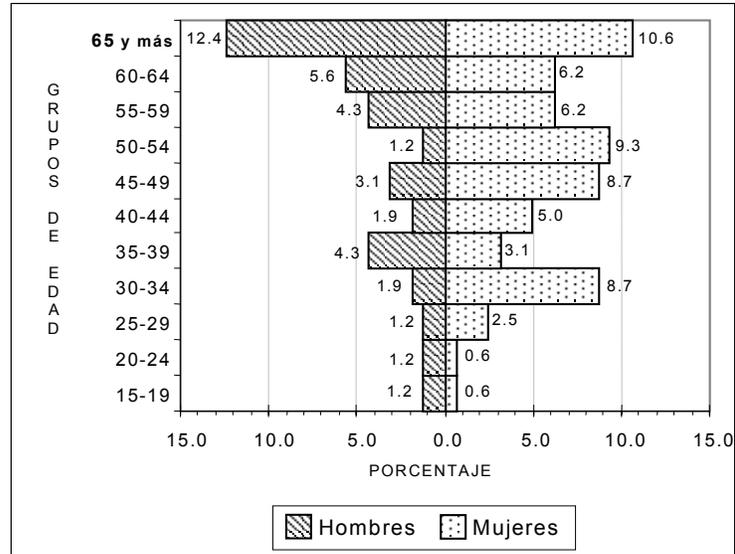
La comunidad contaba con servicios de educación preescolar, primaria y telesecundaria. Además, el INEA daba cursos de alfabetización, primaria y secundaria para adultos.

La CONASUPO tenía dos tiendas, atendidas por dos familias distintas. Otras tres tiendas importantes eran de propietarios particulares. También existían dos molinos, uno de los cuales era a la vez tortillería, aunque su venta era mínima pues no estaba generalizado su consumo.

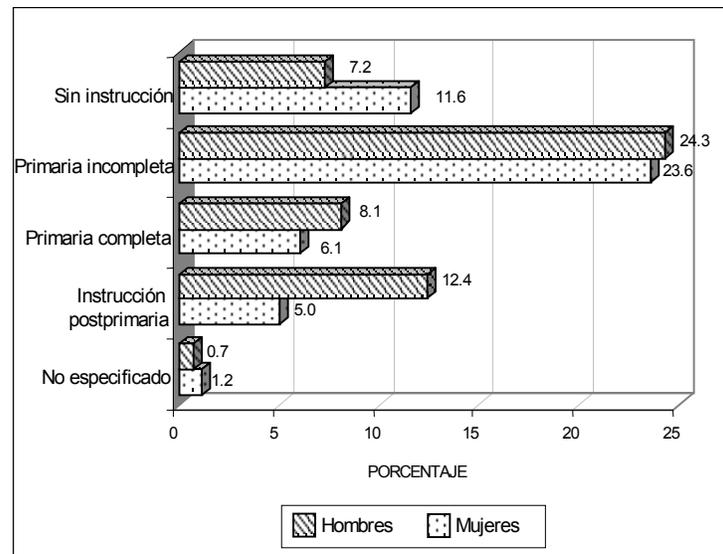
Escolaridad

De la población de quince años y más, las mujeres presentaron mayor porcentaje de analfabetismo (61.5%) que los hombres (38.5%). Ambos sumaban una población total analfabeta de 161 habitantes, que representaba el 18.8% de dicho grupo de edad. La Gráfica 2 muestra la relación de analfabetismo entre hombres y mujeres por grupos de edad.

Con respecto al nivel de escolaridad como se muestra en la Gráfica 3, la mayoría no terminó la primaria.



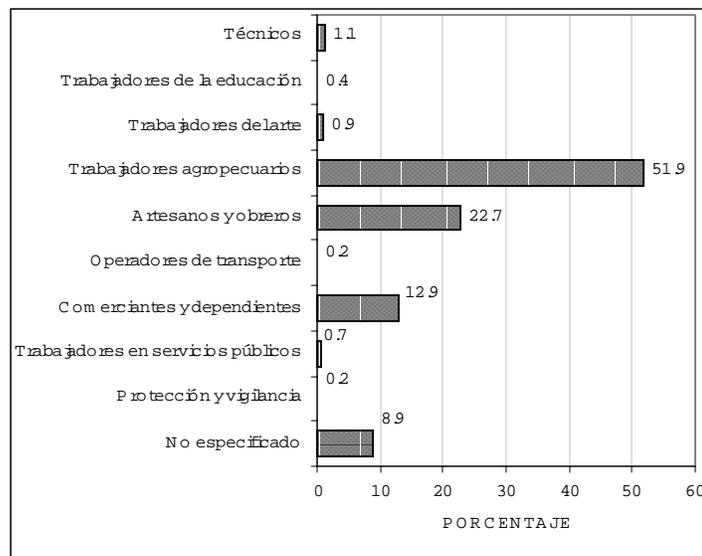
Gráfica 2. Población analfabeta de 15 años y más por sexo y grupo de edad
 Fuente: Censo de Microdiagnóstico Familiar, SSA, 2000



Gráfica 3. Escolaridad de la población de 15 años y más por sexo
 Fuente: Censo de Microdiagnóstico Familiar, SSA, 2000

Ocupación

El 46.9 % de la población de 12 años y más era económicamente activa. La Gráfica 4 muestra la distribución de ocupaciones, observándose que poco más de la mitad se dedicaba a la agricultura.



Gráfica 4. Distribución de las ocupaciones entre la población económicamente activa

Fuente: Censo de Microdiagnóstico Familiar, SSA, 2000

Por otra parte, de la población no activa de 12 años y más, 66.9% se dedicaba a las labores domésticas. En ese mismo grupo de edad, 19.7 % de los hombres y 11.4 % de las mujeres reportaron estar estudiando.

Viviendas y ocupantes

El censo registró 274 viviendas particulares habitadas. La Tabla 1 muestra la distribución de familias nucleares y extensas y el promedio de habitantes por viviendas

Tabla 1. Promedio de habitantes por vivienda en familias nucleares y extensas

Familias	No. Viviendas	%	No. Habitantes	%	Hab./Viv.
Nucleares	241	88.0	1178	79.8	4.9
Extensas	33	12.0	299	20.2	9.1
Totales	274	100	1477	100	5.4

Fuente: Censo de Microdiagnóstico Familiar, SSA, 2000

Material de la vivienda

En la mayoría de las viviendas de Xaya el material predominante en paredes era el embarro (41 %). En segundo lugar estaban las viviendas con paredes de mampostería (27 %) y en tercero las de bloques de concreto (15%)⁷.

En lo que respecta a los techos, predominaban los contruidos con huano (55 %), seguidos por los de lámina de cartón (21 %), bovedilla (9%) y mampostería (5%)⁸.

En cuanto a los materiales utilizados para los pisos, el 76 % cuenta con piso de cemento, mientras que son escasos los pisos de tierra (11%) y los de mosaicos (4%)⁹.

La lengua

La principal lengua de Xaya es el maya yucateco. Es hablado por los niños hasta ya avanzada su edad escolar –quinto o sexto de primaria- ya que sus clases de educación básica se imparten en maya. En la secundaria afianzan el español como lengua oficial, pero su competencia real la adquieren cuando empiezan a salir del pueblo principalmente por motivos laborales.

El monolingüismo se mantenía en niños, mujeres y ancianos. Las mujeres, aunque la mayoría eran monolingües, con frecuencia entendían el español. Sin embargo, su escaso uso y la inseguridad respecto a su competencia en el idioma les hacía negarse a hablarlo frente a extraños. Los varones, por el contrario, eran principalmente bilingües. Ellos se encargaban de mediar el intercambio de la comunidad con el exterior, sea en cuestiones políticas,

⁷ El 17% restante representa los casos con información insuficientemente especificada.

⁸ El 10% restante representa los casos con información insuficientemente especificada.

⁹ El 9% restante representa los casos con información insuficientemente especificada.

económicas, de servicios y hasta religiosas. Además, viajaban más que las mujeres a las ciudades cercanas o a Mérida, fuera por trabajo, de compras o cualquier pretexto.

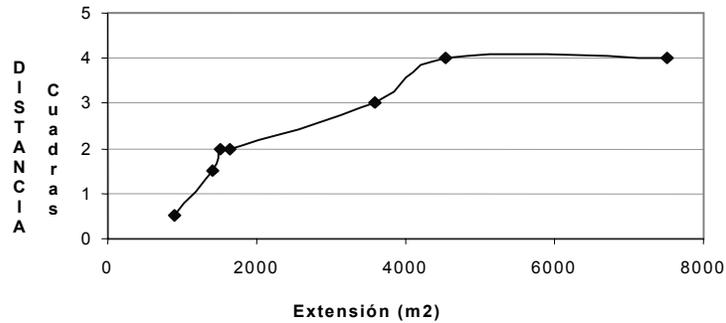
Los ancianos se encontraban también entre los monolingües debido a las condiciones de educación escolar restringida en épocas pasadas, aunque también entendían el español.

Patrón de asentamientos

Como en la mayoría de los pueblos, los asentamientos en Xaya se han construido combinando el patrón español con el prehispánico. Es decir, se observó una mayor concentración de asentamientos en el centro del pueblo, donde se encuentran la plaza, la iglesia y las oficinas administrativas de los poderes locales, y una mayor dispersión hacia la periferia. Todavía existía la costumbre de asentarse en las afueras del pueblo, cerca del monte.

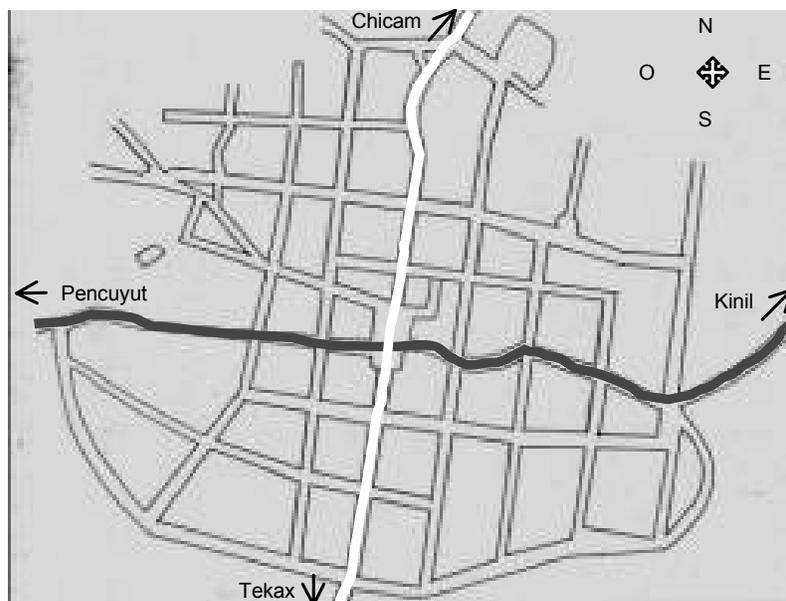
Asimismo, se observó que tanto la distancia de separación entre casas como el tamaño de los solares e, incluso, el tamaño de las manzanas, aumentaba conforme se apartaban del centro, así como también los manchones de vegetación internas al asentamiento. La Gráfica 5 muestra la relación entre distancia del centro y extensión del terreno doméstico de siete informantes estudiados.

Existía, no obstante, una tendencia a atenuarse la proporción de las diferencias. Con el tiempo los predios, tradicionalmente extensos, se han ido subdividiendo en varios lotes por división familiar o, a veces, por venta a terceros. Las casas grandes del centro se han subdividido, con paredes, en casas más pequeñas; y los lotes de las manzanas se han hecho también más pequeños.



Gráfica 5. Relación entre distancia del centro y extensión de terrenos domésticos
Fuente: Trabajo de campo.

El pueblo estaba constituido por un conjunto de 56 manzanas, divididas en cuatro sectores según el cuadrante en que se ubicaban tomando como ejes las calles principales. El orden, del uno al cuatro, sigue el de las manecillas del reloj, noroeste, noreste, sureste y suroeste respectivamente. El último trazo del pueblo, hecho en 2000 por el personal de la clínica local de la SSA, se muestra en el Mapa 2.



Mapa 2. Plano del pueblo con ejes (calles) principales
Fuente: Plano de Xaya para el microdiagnóstico familiar, SSA, 2000

Las calles de Xaya son accidentadas conforme al terreno natural. Sólo las calles principales, que son los dos ejes perpendiculares que dividen al pueblo, son diferentes. La que cruza el

poblado en el eje norte sur, con Chicán hacia el norte y Tekax hacia el sur, es un camino blanco que, antiguamente era el acceso principal al pueblo. La carretera principal, cruza el pueblo en el eje oriente poniente, teniendo hacia el oriente el pueblo de Kinil y hacia el poniente, por donde se viene de Tekax, el pueblo de Pencuyut.

El patrón de asentamiento de Xaya permite ver el claro ejemplo de fusión entre el trazo urbano y la vida silvestre. La estructura de las unidades domésticas requiere, además del área de vivienda, el espacio de crianza de animales, y de cultivo de plantas domésticas y de crecimiento de especies silvestres. La competencia entre los dos horizontes culturales, el occidental y el autóctono, resulta en una distribución espacial de las áreas de vegetación del pueblo en la que, hacia el centro se encuentran en menores dimensiones y más comprimidas entre los caseríos y hacia la periferia en extensiones cada vez mayores hasta confundirse con el monte ejidal. El límite entre el poblado y el monte del ejido casi queda borrado por la suave transición entre ambos espacios.

La estructura de las unidades domésticas comprende, además, una periferia marcada con una estructura de piedras, encimadas una sobre de otra, que son las albarradas. Ellas marcan los límites entre los predios y entre estos y las calles. De este modo, la apariencia del poblado es la de un conjunto de manzanas constituidas por amplios terrenos bardeados con albarradas; mostrando en su interior viviendas con un amplio solar, con animales y plantas, así como tramos en los que sólo se ve el monte denso entre las propiedades. Por las calles no pavimentadas, pedregosas y accidentadas, transitan también animales domésticos y silvestres como pájaros, iguanas y armadillos. Es el hábitat habitual de la gente.

Las unidades domésticas

Las viviendas tradicionales consisten generalmente en una habitación de, aproximadamente, un área de 30-40 m², con esquinas en forma ovalada, techo de huano o cartón, paredes de bajareque y pisos de tierra o firme. Generalmente se encuentran remetidas uno o dos metros, alineadas a la vía de acceso. Las viviendas no tradicionales, por el contrario, consisten en dos piezas rectangulares unidas, de dimensiones un poco mayores, con techo y paredes de mampostería o de bloques.

Generalmente, ninguno de los dos tipos de vivienda tiene ventanas; sólo dos puertas, una delantera y otra trasera que comunican a la calle y al solar respectivamente. Las habitaciones delanteras generalmente son multiusos durante el día y en la noche funcionan como dormitorios.

En ambos tipos de casa es aún común la cocina tradicional, generalmente una habitación pequeña, de paredes de bajareque y techo de huano, que se usa a veces también de comedor. Los baños son prácticamente inexistentes. Se practica el fecalismo al aire libre y para bañarse usan cualquier rincón del interior de la vivienda anteponiendo una cortina para cubrirse y delimitar el área.

Parte integral de la unidad doméstica es el solar, nombre con que se conoce al huerto familiar maya. Con él, las familias complementan el suministro de alimentos, hierbas medicinales y piedras para el fogón que obtienen de la milpa.

En él se encuentran plantas de uso cotidiano, *kanchés* (siembras elevadas), *kunchés* (semilleros), *so'oyex kaxó'ob* (gallineros) y corrales para otros animales. Se mantienen recursos como piedras y leños, palos y sogas; se tienen árboles de sombra y árboles frutales, así como plantas hortícolas, medicinales y de ornato. En el solar ocurre una intensa interacción

entre la vegetación, los animales domésticos y las actividades humanas. Los animales más comunes en los patios son los cerdos, los pavos, los pollos y los perros. En algunas casas existen además patos, gansos y palomas.

Economía y actividades domésticas

Xaya es una comunidad milpera. El tamaño ordinario de la milpa es de dos hectáreas. Normalmente se encuentran fuera del asentamiento, en los terrenos ejidales distantes cuatro o más kilómetros. Se siembran cuatro cultivos básicos, maíz, frijol, calabaza e íbes, aunque el maíz es el que más cosecha produce; los otros a veces no producen, a menos que se fertilice. Durante la cosecha, en algunas casas se almacena una parte para el uso cotidiano.

El horario habitual de la jornada en la milpa, realizada por los jefes de familia, es de siete a dos de la tarde, aproximadamente. La intensidad del trabajo varía según los ciclos agrícolas. Durante la tumba o la cosecha, cuando el trabajo es mayor, los señores a veces llevan a sus hijos pequeños, de 7 a 11 años, para ocuparlos en tareas menores, como llevar pronto una porción de cosecha a la casa o ayudar a coleccionar la cosecha.

De la milpa se obtienen, además de los productos para consumo alimentario, algunos que se emplean como utensilios domésticos, por ejemplo, calabazos usados como termos de agua llamados "*chú*" y frutos de una especie de calabazo redondo, usados como recipientes para las tortillas, llamados *lek*.

Antiguamente, de la milpa y del monte se obtenían todos los recursos para la autosubsistencia, incluyendo materiales para construcción de casas como varitas, bejucos, hojas de huano. Con diferentes tipos de bejuco se hacían canastos y trampas para animales. Actualmente, los

habitantes reconocen que muy poca gente puede depender de ello, además de que pocos son también los que saben aún las habilidades artesanales para fabricar muchos de los utensilios.

Además de la milpa para autoconsumo, se realizan actividades remuneradas que permiten contar con recursos pecuniarios para adquirir alimentos y otras mercancías y servicios. La mayoría trabaja como albañil o peón agrícola. Más recientemente, algunos jóvenes se han empleado como obreros en una maquiladora de ropa ubicada en Tekax. Esta última actividad impacta como un sistema laboral diferente pues consiste en cuatro días de trabajo por cuatro días de descanso y permite el retorno diario a la comunidad, mientras que quienes trabajan como albañiles y algunos de los que lo hacen como peones se ausentan desde el lunes hasta el sábado por la tarde.

También se encuentran aquellos que realizan actividades por cuenta propia en forma permanente o esporádica en lugar de las primeras dos descritas. Por el tipo de actividad, sólo una persona o unas cuantas las realizan. Así hay músicos; carpinteros; zapateros; rezadores; curanderos; parteras; quienes venden refrescos, jugos y hielo porque cuentan con refrigerador en su casa, *sascab* (tierra arcillosa) del propio terreno, frituras y golosinas en lugares públicos, animales (vivos o destazados) o en un puesto que colocan en la plaza durante las fiestas del pueblo; quienes vocean anuncios utilizando un aparato de sonido doméstico y colocando altavoces sobre el techo de sus casas; los que trabajan como técnicos reparadores de artículos eléctricos y electrónicos y como mecánicos; quienes se emplean al servicio de otra familia para realizar trabajo doméstico o en la milpa.

La práctica de diversas actividades productivas no es nueva, es característica de la milpa en tanto sistema productivo (Teran y Rasmussen, 1994). Sin embargo, en la actualidad y desde hace un largo tiempo, las actividades productivas se realizan a cambio de una remuneración

monetaria, son indispensables para satisfacer las necesidades básicas de la familia y, en particular entre los jóvenes, desplazan a la milpa ya sea como actividad principal o sustituyéndola. Todo como reflejo del proceso de inserción de la economía campesina en la estructura económica de mercado.

A todas estas actividades económicas se agrega el urdido de hamacas. Este se realiza bajo la modalidad de trabajo domiciliario, basado en el aprovechamiento de una actividad tradicionalmente orientada al autoconsumo, dominado por comerciantes e intermediarios del producto, remunerado escasamente y que sujeta a los productores al impedirles elaborar el producto completo¹⁰.

El urdido de hamacas es la actividad remunerada más difundida entre las mujeres, aunque en su elaboración muchas veces también participan los hijos y cónyuges. Además de esta actividad o de algunas otras remuneradas, las mujeres se encargan del trabajo doméstico al que consideran como ocupación principal.

Las mujeres se encargan de la administración del hogar; de la comida, el lavado de la ropa y la vigilancia de los niños. Durante la tarde preparan la faena del día siguiente: cuecen el *nixtamal* para la masa y para el *pozole*. El *pozole* es un tipo de masa de maíz que se disuelve en agua para preparar la bebida del mismo nombre, que se acostumbra llevar para la jornada en la milpa. A la mañana siguiente, mientras preparan y sirven el desayuno del esposo y los niños que van a la escuela, muelen la porción de *pozole* que llevará el señor a la milpa. Cuando él parte, se encargan de preparar la comida y de llevar el maíz, ya cocido, a moler. La plaza y los molinos se llenan de mujeres, niñas y adultas. Esperando cada una su turno en los molinos,

¹⁰ En este caso, sólo se elabora la hamaca propiamente dicha y no los brazos que sirven para colgarla.

convierten esta actividad en un espacio de socialización. Al regresar del molino, se encargan de dejar todo listo para la llegada del esposo. Apenas llega lo atienden, así como a los niños y a los jóvenes que llegan de la escuela. Algunos días, ocupan las mañanas para lavar la ropa de toda la familia.

Las fiestas

En Xaya se hacen dos fiestas al año, de cuatro días de duración: una para el 2 de febrero, día de la Candelaria, y la otra para el 13 de julio, día de San Buenaventura. La más grande es la fiesta de la Candelaria. Ese día se preparan para recibir más gente con mayor inversión en el grupo musical contratado, mejores toreros y toros para las corridas y más gradas en el ruedo.

En general, la estructura de las fiestas es la misma que en otras localidades de la región. Su motivación religiosa es la fiesta de un santo, generalmente patrono de la iglesia. Pero también son realizadas como medio para reafirmar los vínculos de relación entre comunidades vecinas.



Foto 1. Puesto de juguetes durante la fiesta de San Buenaventura

Las fiestas se planean con la expectativa de atraer mucha gente de fuera. También por ello, es un motivo para hacer negocios como la venta de lugares en el ruedo y de los puestos ambulantes, así como de mercancías de todo tipo.

La fiesta se compone de varios elementos. De tipo religioso son las procesiones, misas, rezos y actividades de los gremios¹¹; de tipo social, las corridas de toros y los bailes populares nocturnos; y comercial, los puestos y los vendedores ambulantes.



Foto 2. Vista superior del interior del ruedo, la ceiba y las gradas y puestos en derredor.



Foto 3. Vista frontal de la Iglesia con el ruedo junto durante la fiesta de San Buenaventura.

La parte más llamativa y ostensible de la fiesta son las corridas de toros. Para ello se construye días antes un ruedo de madera. Con las corridas inician diariamente las actividades de las fiestas. Cuando suenan las campanas de fin de misa, la gente ocupa sus lugares en el ruedo y fuera de él. Las corridas duran toda la tarde, desde las tres hasta que oscurece. Mientras, fuera del ruedo, están activos los puestos de juegos como futbolito o tiro al blanco, los de

¹¹ Agrupaciones de gente del mismo oficio que cumplen la responsabilidad religiosa de enaltecer la fiesta del santo, realizar las procesiones y participar en las actividades de la iglesia y del pueblo.

mercancías, con juguetes y bisutería, y los de comida. La venta de cerveza es controlada por las autoridades y el expendio se instala en la comisaría.



Foto 4. Los gradas ocupadas principalmente por niños y mujeres.

Los bailes terminan de configurar la estructura de la fiesta. Terminando las corridas, la gente se dispersa. Los que viven en pueblos vecinos regresan a él a descansar y prepararse para la noche. Como a las once empieza a tocar el conjunto musical, la gente empieza a llegar y el baile da comienzo. Los bailes son oportunidades de cortejo.

Con respecto a la duración de las fiestas, éstas empiezan cuatro días antes de la fecha en que se celebra al santo. Casi siempre procuran que abarque un fin de semana para que puedan asistir los que trabajan fuera del pueblo. Cabe señalar que en esos días la gente acostumbra matar el primer toro de la corrida del día y se aprovecha para consumo de la población. Son días de comer carne.

El entorno natural

Respecto al clima, Xaya comparte las condiciones macroclimáticas de la Península. Yucatán se encuentra en el cinturón intertropical mundial, por lo que está sujeto a fenómenos típicos como son lluvias veraniegas, vientos alisios, ciclones, tormentas tropicales y "nortes", entre los principales. El clima es predominantemente caluroso y subhúmedo, con lluvias en verano.

Sin embargo, la cantidad de precipitación es relativamente homogénea durante el año, pues en los meses de noviembre a febrero, ocurren las lluvias provocadas por los nortes (Duch, 1991). La temperatura anual en Xaya oscila entre 25°C y 26°C (con base en información de Duch, 1991). El monto anual de la precipitación es de 1100 mm en la zona en que se encuentra Xaya.

Las condiciones del suelo de la Península son, en general, propias de una misma edad geológica (Cuaternario) y proceso de formación. El suelo consiste en una extensa y sólida masa de naturaleza calcárea, producto de la consolidación de sedimentos fósiles, conformados por residuos conchíferos de origen marino, constituidos a su vez por carbonatos de calcio y de magnesio (Duch, 1991). No existen corrientes superficiales de agua, tan sólo subterráneas que afloran en cenotes y aguadas. Sin embargo, en Xaya no se encuentran este tipo de afloramientos por localizarse en una zona de mediana altitud. Existen algunas rejolladas, que son hondonadas que almacenan un tiempo breve el agua de la lluvia, que pronto se filtra al subsuelo (Duch, 1991).

Con respecto a los suelos, pertenece a la zona de luvisoles profundos, que en terminología maya son llamados *kancab* (tierra anaranjada o rojiza). Son suelos rojos arcillosos y profundos, por lo general libres de piedras tanto internas como superficiales y se caracterizan por su drenaje eficiente, no obstante su textura arcillosa. Son suelos duros cuando secos y pegajosos cuando húmedos, lo cual es una condición ambiental que afecta su utilización agrícola (Duch, 1991).

Todas estas características, tanto orográficas y climáticas como su tipo de vegetación, han impedido la tecnificación de la producción agrícola, lo mismo que favorecido la milpa con tecnología prehispánica de roza-tumba-quema al igual que en otras comunidades mayas (Terán y Rasmussen, 1994).

EL ENTORNO INFANTIL

Niños en Xaya, como es común en las poblaciones mayas, se consideran a aquellos que aún no cumplen los doce años, edad en que ya deben empezar a asumir responsabilidades adultas.

A los niños se les permite gran libertad de actividades y decisiones, siempre y cuando no se expongan a algún peligro. Así, los niños hacen prácticamente lo que quieren: trepan árboles, juegan tierra, corretean animales o se internan en el bosque cercano. Tanto el patrón de asentamiento de la comunidad como las características de las viviendas favorecen una interacción constante con los espacios de vegetación y fauna, silvestre y doméstica.



Foto 5. Una familia y vivienda tradicional en Xaya

Pocas son las demandas hacia los niños, especialmente en los primeros años de vida. El cuidado infantil se orienta a satisfacer sus necesidades y mantenerlos tranquilos y contentos. Así, la alimentación al pecho se ofrece a libre demanda y no sólo cumple una función alimentaria sino que sirve para calmar al infante o evitar que llore (Cervera 1997a; Gaskins, 1996).

El primer año de vida es un período de intenso contacto entre la madre y el niño. Aunque la madre es la cuidadora principal del niño, otros intervienen en su cuidado, especialmente hermanas y hermanos mayores, abuelas y tías (Cervera, 1994). Es común ver a los primeros

cargando a los pequeños en *hetsmek'*, es decir, a horcajadas en la cadera, mientras juegan o pasean por el solar o la comunidad. Conforme el niño crece, las salidas se hacen más frecuentes. Se les ve en la plaza, el molino, la iglesia. Cuando ya caminan es frecuente verlos detrás o junto al cuidador, aunque si se tiene prisa se le lleva en *hetsmek'*.



Foto 6a y 6b: Niñas cargando a sus hermanitos en *hetsmek'*.

Pocos niños acuden al jardín de niños. Generalmente, inician la educación formal con la primaria. En la escuela, gozan de muchas horas de recreo que los profesores les conceden. Al regresar a sus casas al mediodía, generalmente, se dedican a jugar pues son pocas las obligaciones que tiene que cumplir, con excepción de la tarea. No obstante, desde los tres o cuatro años, se les empieza a explicar que deben colaborar en los quehaceres de la casa (Cervera, 1997a). Ya entrando la noche, se bañan y ya no se les permite que vuelvan a salir para evitar que se ensucien, pero también porque la noche encierra más peligros. Además de alimañas, existe la creencia de que algún *alux*¹² puede llevárselos y perderlos en el monte.

A partir de los diez años, aproximadamente, niños y niñas empiezan a jugar y realizar actividades por separado. Los adultos consideran que es la edad adecuada ya que pronto

¹² Los *aluxes* son seres diminutos que cobran vida por la noche y durante el día se transforman en estatuas de barro. No es que sean malos los *aluxes* pero sí pueden perder a la gente en el monte. Don Agrifino Naal, uno de los padres de la muestra me contó de un niño perdido, hallado en una cueva meses después, que no quería volver

crecerán, es decir, entrarán a la pubertad. Esta separación se acentúa con la edad, los mismos niños descubren la vergüenza —como la gente llama al “descubrimiento” de la sexualidad y la atracción al sexo opuesto. Empieza a observarse cómo la distinción de género contiene toda la seriedad que deviene de la posibilidad de contrato conyugal entre los muchachos y del emparentamiento de las familias.

Si bien a los niños se les enseña a colaborar en las actividades del hogar desde los tres o cuatro años y paulatinamente incrementan su colaboración, es hasta los 12 años que ésta se vuelve obligatoria. Las niñas realizan actividades tradicionalmente femeninas como cocinar, lavar, ir al molino y cuidar a los hermanitos. Los varones realizan actividades propias de su género como recoger la leña para la cocina y colaborar en las labores de la milpa.



Foto 7. Niños regresando del monte con sus tercios de leña.

A lo largo de la niñez, y posteriormente la adolescencia, la experiencia y enseñanzas que se reciban de los adultos están más vinculadas a las labores del hogar y la milpa que con la instrucción escolar. Sin embargo, en general los padres reconocen la importancia de la educación para que al menos aprendan a leer, escribir y hacer cuentas o para que tengan una vida mejor y también como un factor que contribuye a cambiar el carácter y aprender a ser sociables (Cervera, 1997a). La experiencia escolar tiende a incidir cada vez más en la vida de

la comunidad, aunque todavía se privilegia más a los varones para que estudien, especialmente la telesecundaria.

V. RESULTADOS

INTRODUCCIÓN

Los cinco jefes de familia estudiados eran milperos aunque, como se muestra en la Tabla 2, la mayoría realizaba otra actividad económica complementaria. En la misma Tabla se describen otras características generales de los jefes de familia y niños estudiados.

Tabla 2. Relación de jefes de familia y sus niños informantes.

Nombre del Jefe de familia	Edad	Ocupación complementaria	No. de hijos	Hijo(a) observado(a)	Edad del niño (años)
1. Agrifino Naal Chan	40	Albañil	7	Margarita	4
2. Apolinario Collí	40	Ninguna	7	Adelina	3
3. Idelfonso Chan Collí	44	Albañil	4	Brenda Maribel	3
4. Julio Chan Chuc	40	Músico	6	Diego Ivan	3
5. Maximiliano Sánchez Chan	35	Carpintero	6	Hebert Julián	4

Don Agrifino vive hacia el norte, por la salida a Chicán, a poco más de tres cuadras del centro. El lado norte del predio colinda directamente con el monte. Vive sólo con su familia. Su padre, viudo, que vive enfrente, acostumbra tomar sus alimentos con ellos. Los niños de sus vecinos del lado sur conviven diariamente con los suyos, jugando habitualmente en casa o en el monte alledaño. Su hijo mayor, Leonardo, fue mi ayudante traductor en el pueblo.

Don Apolinario vive a tres cuadras del centro, en una esquina hacia el sureste del pueblo. Tiene una casa tradicional de bajareque que cuenta con dos cuartos, una cocina y un amplio solar. En uno de los cuartos vive su mamá y en el otro vive él con sus niños. En el predio

adjunto vive su hermano y su familia, por lo que los niños de ambos conviven cotidianamente. Con frecuencia juegan trepando los árboles.

Don Idelfonso vive a dos cuadras hacia el norte del centro. Su casa, ubicada en una esquina, tiene dos piezas corridas de mampostería que sirven de dormitorios. Junto a ellas, otra habitación de bajareque y huano funciona como cocina y comedor. Su padre vive con ellos. No teniendo división entre su solar y el de su hermano el comisario, los hijos de este último, que aún son pequeños, juegan con los suyos en el solar.

Don Julio tiene el cargo de Secretario en la Comisaría Municipal, pero además es músico y toca en una banda foránea y, por temporadas, pasa mucho tiempo fuera del pueblo. Su casa es de mampostería y se encuentra en una esquina, a una cuadra de la plaza hacia el noreste, en la zona de construcción colonial. La casa, junto con la de sus vecinos, forma parte de una misma construcción antigua, por lo que sus solares son muy pequeños. Sus niños pequeños son cuidados por los mayores y, como la mayoría son mujeres, permanecen en casa la mayor parte del tiempo.

Don Maximiliano es carpintero. Vive a media cuadra de la plaza, hacia el poniente. Su casa, que es de mampostería, tiene dos piezas y un terreno tan pequeño que las maderas y el aserrín lo ocupan casi por completo. Los niños juegan en este espacio reducido con muchos juguetes fabricados por el papá, como mesitas, sillitas y caballitos de madera. Conviven regularmente con su hermano y su familia residentes en Mérida, con quienes intercambian visitas mutuas. Los hijos de don Maximiliano son sociables y desinhibidos con los forasteros.

Además de entrevistar a los padres de cada niño seleccionado, se entrevistó a los abuelos paternos de tres de ellos. En los casos de don Apolinario y de don Julio los abuelos son finados.

Don Antonio Naal, de 65 años, sólo habla maya, pero entiende el español. Es padre de don Agrifino, quien estuvo presente en todas las entrevistas ayudando en la traducción. Ambos son una de las familias consideradas humildes en la comunidad y viven casi exclusivamente de la milpa.

Don Gualberto Chan Galera, de 74 años, padre de don Idelfonso, también habla sólo maya y entiende español. Vive en casa de su hijo Idelfonso y casi siempre lo vi ocupado arreglando algo en el solar de la casa. Es muy platicador y durante las entrevistas y charlas informales con él siempre me asistió el intérprete, Leonardo.

Don Julio Sánchez es padre de don Maximiliano. Tiene 76 años y vive con su esposa en una casa del centro del pueblo. Se comunica bien en español en charlas informales pero durante las entrevistas quería hablar en maya si las preguntas parecían formales, por lo que fui asistido por el intérprete. Está acostumbrado a tratar con personas foráneas, pues con frecuencia lo visitan.

Además de los jefes de familia y abuelos estudiados, se realizaron entrevistas con otras personas que se ofrecieron a colaborar. Se trata del otro carpintero del pueblo, conocido como don Chabelo, que a veces hace artesanías de madera; don Javier, hermano y vecino de don Apolinario y su nuera, de 17 años, Claudia Yamá, quien proviene de Playa del Carmen, Quintana Roo; Fermín, un señor de 23 años, vecino del comisario municipal, que trabaja como peón agrícola, y don Juan Francisco, hermano de don Maximiliano.

DISTINCIÓN ENTRE JUEGOS Y JUGUETES

En maya yucateco no existen términos diferentes para juego (nombre acción), juguete (nombre objeto) y jugar (verbo). La palabra *baxal* es la que engloba los tres significados. Así, cuando

se comunican en español, se refieren a juegos y juguetes indistintamente, como en la lengua materna. Sin embargo, el término juguete se usa para designar a los juguetes industriales, pero no para los elaborados en la comunidad, pues éstos los identifican por sus nombres.

JUGUETES

El *wanche'*

El *wanche'* es un muñeco de palo. Las personas consultadas no supieron decirme el significado del término *wanche'*. Don Agrifino me dijo una vez, "A lo mejor es Juan, no sé", pero en otra ocasión me dijo que se llama así porque es de madera. Así, parece que el término deriva de la combinación de 'Juan' y la palabra *che'* (árbol, madera o palo). El nombre puede derivar de la palabra *wal* que significa 'hijo de mujer' antepuesta a *che'*, para significar 'hijo de palo' y designar al 'muñeco de palo' que se juega como un crío. En el *Diccionario Maya CORDEMEX* no aparece la entrada *wanche'*; sólo *wa'an che'* que significa 'lo largo de la tabla, del madero' y 'madero enhiesto'. Existe, sin embargo, un término recogido de un manuscrito de 1850, *wal nok'* que significa 'figurita de trapo, muñeca de niñas para jugar'. Este último se adecúa más al *wan che'* ya que *wal* significa 'hijo de la mujer', y *nok'* 'ropa', 'pañó, manta en general', por lo que *wal nok'* resulta ser 'hijo de trapo' y *wal che'*, 'hijo de madera o de palo'. La construcción *wan che'* podría derivarse de un cambio fonético o de la asimilación entre *wal che'* y *wa'an che'*.

El juguete se elabora haciendo una figura humana con el tronco de un árbol (ver Figura 1). El tronco debe ser de consistencia compacta, no necesariamente dura, y tener en uno de sus extremos dos ramas en forma de horqueta. Las ramas de la horqueta son utilizadas para

representar las extremidades inferiores y en el tallo principal son repujadas, en relieve, las extremidades superiores y otros detalles como la cara y los dedos.

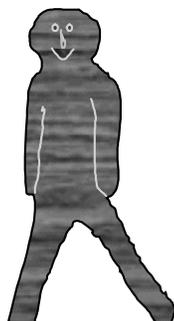


Figura 1. *Wanche'*

Las niñas lo juegan como si fuera su bebé. Adelina, hija de don Apolinario, cargaba uno, poniendo las piernas del muñeco, a horcajadas sobre su cadera, es decir, lo cargaba en *hetsmek'*, (ver Foto 8). Resulta importante señalar que la gente adulta diferencia el *wanche'* del "muñeco"; no se dice que el *wanche'* es un muñeco ya que este concepto se aplica solamente a los muñecos producidos comercialmente, generalmente de plástico.

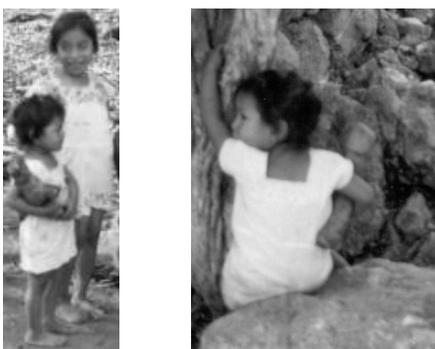


Foto 8. Adelina, de tres años, con su *wanche'*

Para su elaboración, se usa el tronco de cualquier árbol que cumpla con las características adecuadas, sin embargo, algunas plantas cumplen mejor con esta finalidad. Don Gualberto y don Antonio Naal, que son ancianos, mencionaron la mata de *beek* (roble, *Ehretia tinifolia*) para su elaboración. Otros informantes mencionaron el *chakah* (palo mulato, *Bursera simaruba*) y el zapote (*Manilkara zapota*). De ello se aprecia la diversidad de plantas que se

usan para elaborarlo. Informaron que para hacer el *wanche'*, utilizan las herramientas cotidianas, cortan la rama con el machete y la tallan luego con éste o con la coa. El corte del tronco se hace cuidando que el tallo y las ramas en horqueta tengan la forma y tamaño adecuados que mantengan proporciones análogas a los del tronco y piernas de la figura humana. El relieve y forma del acabado depende del gusto de cada persona. Don Apolinario relató que cuando hizo el *wanche'* de Adelina, le había pintando los ojos con lápiz de color, pero se los tuvo que borrar después porque le dio miedo a la niña.

Actualmente es un juguete exclusivo para las niñas. Sin embargo, también fue hecho para niños. Don Agrifino me dijo que, cuando era niño, su padre le hizo uno y jugaba con él.

Muñecas de tela

Son muñecas de elaboración doméstica y generalmente se emplea ropa vieja en desuso. La madre corta la tela, la prepara y la cose en forma de muñeca. El relleno, igualmente, es de trapo.

Estas muñecas son comunes en el pueblo. Margarita, de cuatro años, hija de don Agrifino, tenía una muñeca de trapo que su mamá le había hecho. En otras casas pude observar otros ejemplares. La costumbre de su manufactura es antigua. Don Julio, el secretario municipal me hizo un comentario de su niñez:

"A veces mis hermanas hacían mis juguetes o mi papá. A veces, por ejemplo, las muñequitas lo hacen con tela".

La tradición de este tipo de muñecas es antigua en la Península. Como señalamos antes (ver página 56) en el Diccionario Maya CORDEMEX, aparece la palabra *wal nok'* que significa "figurita de trapo, muñeca de niñas para jugar". Sin embargo, este término no fue empleado por los informantes.

Las muñecas incorporan elementos accesorios. Don Chabelo me contó que las niñas recogen retazos de ropa vieja y los emplean como pañal o vestido. Las niñas más ingeniosas, incluso, elaboran ropa con los retazos.

Figuras de animales

En la comunidad hacer figuritas de animales es muy común. Estos consisten en armazones que se hacen con flores y frutos de ciertos árboles, poniéndoles patitas, para asemejarlos a un cuadrúpedo en miniatura. La mayoría de las veces se mencionó el cerdo como la imagen representada en estas figuritas, por lo que a veces las llaman genéricamente "figuras de cochinitos" o simplemente "cochinitos".

La planta tradicional para su elaboración es el cedro (*Cedrela odorata*), del cual se usa su fruto en forma de flor. También se usan el fruto del *ya'axche'* (*Ceiba pentandra var caribaea*).

El fruto del cedro consiste en una cápsula seca de color café oscuro y de consistencia dura que se abre en cinco gajos como una especie de flor. Las figuras de animalitos se hacen desprendiendo los pétalos e incrustando en la semilla desnuda algunos de ellos en posición de patitas; ocasionalmente uno más puede servir de cola del animalito.

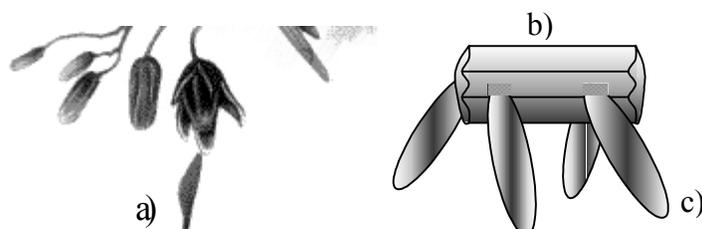


Figura 2. A) Fruto del cedro, b) semilla del cedro y c) gajos del fruto

Con el fruto del *ya'axche'* hacen algo semejante. Tiene forma de cápsula oblonga o elíptica de 8 a 14 cm de largo por 4.5 a 7 cm de ancho. Los niños cogen estos frutos y les incrustan palitos recogidos del suelo, como patitas. En general, pueden hacerse con otros frutos como

observé en casa de don Idelfonso. Edwin, hijo del comisario municipal y Brenda, hija de don Idelfonso, ambos de 3 años, ensamblaron unos cochinitos de cedro para mostrármelos, mientras su abuelo me decía cómo se hacen. Más tarde los vi jugando con los frutos caídos del mango de la misma manera, poniéndoles patitas.

El ts'itrillo

Ts'itrillo (de *ts'it*, saltar) es un término que designa, en general, a las cosas que brincan. En especial, se usa para nombrar a este juguete cuya propiedad es saltar. Tiene la apariencia de una cucaracha –según algunos– o un escarabajo –según otros– y puesto en el suelo brinca por el tirón que da un hilo tenso sobre un palito, como más adelante se explica. Don Maximiliano hizo la observación de que hay personas que le llama *tukuch* aludiendo a que así es el sonido que hace cuando salta. Este nombre, sin embargo, es menos común. El nombre *ts'itrillo* se utiliza a veces para designar otros juguetes como los *cirqueros* (ver página 61).

El juguete se elabora con la cáscara de la semilla de un bejuco conocido como *cuchara ak'* (de *ak'* = bejuco¹³). El nombre de la planta tal vez se deba a que, separadas sus mitades, la media cáscara tiene forma semejante a una cuchara. La cáscara tiene una consistencia dura y semiflexible, mide 4-5 cm por 2-2.5 cm y parece ser la única materia prima con que se elabora este juguete.

Don Agrifino trajo de la milpa una cáscara y me mostró cómo hacía el juguete. El procedimiento consiste en tomar una de las mitades y enrollarle un hilo a la mitad de su eje más largo. Haciendo varias vueltas, se presionan las paredes de la cáscara, forzándolas a

¹³ No se encontraron referencias, en la literatura, de su nombre científico.

cerrarse. En la parte abierta de la concavidad, se atora un palito, en el centro del tramo de hilos. Entonces, los hilos se empieza a corchar girando el palito; haciendo en cada vuelta, más fuerte la tensión de resorte. Bajo esta tensión, el extremo exterior del palito se pega con chicle a una de las orillas de la cáscara y se asienta de inmediato en el suelo. No tarda mucho en que la tensión venza al chicle y dé un tirón al palito, haciendo saltar la cáscara. Los niños de don Agrifino hicieron dos piezas más con los otros frutos traídos de la milpa, mostrándome sus habilidades.

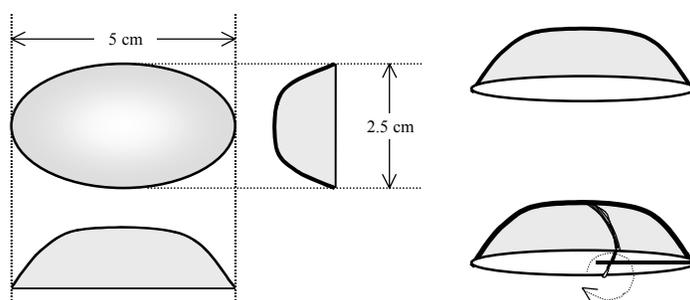


Figura 3. Ts'itrillo

Según don Agrifino, la planta no tiene temporada específica, florece en cualquier época del año, por lo que el juguete tampoco la tiene. Sin embargo, sólo se puede hacer cuando el fruto del bejuco se encuentra seco, y ello puede ocurrir después de varios días sin lluvia principalmente en la época de secas. La planta, aunque es silvestre, se encuentra a veces en los solares y es identificada incluso por los niños. En la casa de don Javier, hermano de don Apolinario, por ejemplo, cuando el señor me iba a mostrar algún bejuco salido en su patio, los niños se apresuraron buscarlo.

Los cirqueros

Los cirqueros son una modalidad de muñecos articulados con hilos, que hacen piruetas. Se elaboran con formas de cirquero, boxeador o futbolista; sin embargo, no importa la variante de muñeco pues, en general, todos son llamados cirqueros posiblemente porque sus piruetas

recuerdan a un trapecista. En cualquiera de sus formas el mecanismo es el mismo, sólo cambia el dibujo de la figura. En Xaya, también lo llaman *ts'itrillo*, como al juguete anterior, porque salta aunque en forma de maroma. Por esta razón, don Agrifino me comentó que también le dicen maromero. El y Fermín coincidieron en que "es *ts'itrillo* porque salta", mientras que don Apolinario lo describió así:

"... Hay otro que hacemos [que] es como un títere; nosotros lo llamamos *ts'itrillo*. Es como hacen los cirqueros, hacen ejercicios, voltean así. Con un hilo lo preparamos; cuando jalamos brincaba".

Se elabora dibujando en una tabla y recortando cada una de las extremidades por separado y el tronco y la cabeza unidos. A cada una de las piezas y a las manos se les hacen orificios. Las extremidades se atan al cuerpo con hilos pasados por los orificios; ensamblando así el rompecabezas de la figura humana. A las manos se les perforan cuatro orificios por donde se pasa un hilo largo cuyas puntas son anudadas. De esta manera el muñeco, con las manos en medio del tramo de hilo, representa un cirquero asido al columpio de su trapecio. Al jalarlo por sus extremos, el hilo se enreda y desenreda, haciendo girar al muñeco (ver Foto 9).

En casa de don Apolinario tuve la oportunidad de ver un ejemplar de este juguete. Los niños lo trajeron cuando su padre lo mencionó durante la charla. Edilberto, de diez años, lo agarró y me mostró cómo hacía piruetas mientras los hermanos lo observaban atentamente.

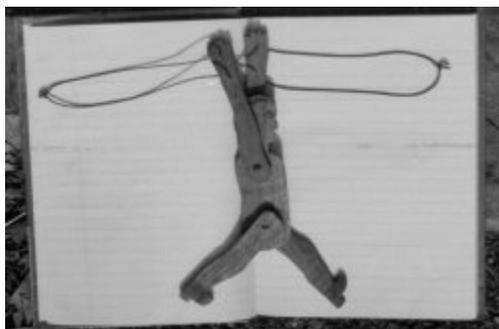


Foto 9. Cirquero

Según don Gualberto, padre de don Idelfonso, antiguamente se usaban hilos de *sosquil*, pero actualmente es más fácil emplear el hilo que se usa para el urdido de las hamacas. Para el cuerpo del muñeco, según don Apolinario, se utiliza madera de cedro (*Cedrela odorata*); sin embargo, puede usarse cualquier tabla de que se disponga.

Los carros

Existen dos juguetes denominados carros. El primero es parecido a una carretilla. Se trata de una horqueta cuyas ramas son largas y el tallo de unión muy corto, de manera que se asemeja a una V, a la que se le agregan dos ruedas en el vértice y cuyos extremos funcionan de agarraderas para las manos (ver Figura 4).

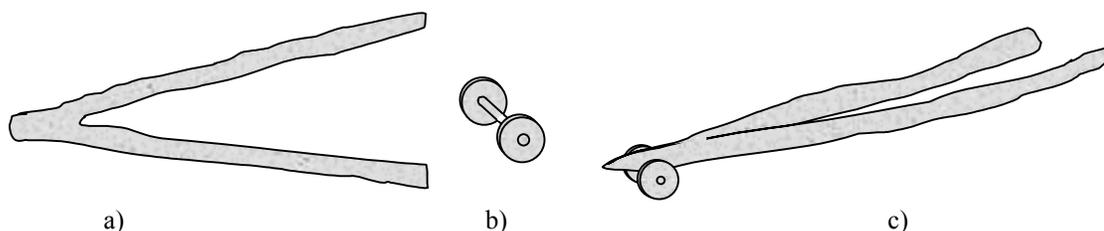


Figura 4. Carro: a) horqueta, b) llantas y c) armado

Para su elaboración se utilizan dos tipos de madera: una dura y resistente para la estructura y otra suave, que pueda tallarse, para las llantas. Las ramas de la horqueta deben ser largas, hasta de metro y medio, y el tallo principal corto (de 10 a 15 cm). Bajo la juntura se le ponen las ruedas que consisten en dos discos tallados y unidos con un eje de madera dura.

Al igual que en otros casos, los informantes especificaron las propiedades estructurales de la madera utilizada y citaron algunas especies de árboles que se usan en su elaboración. Todos distinguieron el *chakah* (palo mulato, *Bursera simaruba*) para elaborar las ruedas. Don Chabelo fue más específico distinguiendo tres tipos de madera: *xu'ul* (*Lonchocarpus xuul*) para el eje, *chakah* (palo mulato, *Bursera simaruba*) para las llantas y *siliil* (*D. Cuneta*

Standley), *tsalam* (*Lysioma latisiliquum*) o *kitimche'* (*Caesalpinia gaumeri*) para la estructura. Don Antonio Naal añadió el *sak katsim* (*Mimosa bahamensis*). La dureza de estos árboles permite que el carro tenga también un uso funcional: cargar cosas pesadas que los niños mismos pueden hacer. El procedimiento incluye el uso de herramientas tradicionales como me explicó don Idelfonso:

"Con un hacha chica se corta el *sak katsim* y se le da la forma con el machete."

Elaboradas las piezas por separado se procede a ensamblarlas para terminar el juguete.

Para jugarlo, un niño debe subir en el carro mientras otro lo lleva, empujando la carretilla por las extremidades de la horqueta. En una de las visitas, los hijos de don Apolinario jugaban en el solar con uno de estos carros: el menor iba montado en cuclillas sobre la horqueta, apoyándose hacia atrás con las manos, mientras que el mayor empujaba el carro tomándolo de los extremos.

Don Maximiliano me relató que cuando era niño se acostumbraba ponerle unas linternas de gas con mecha de tela, llamadas *wecheros*, nombre que deriva del maya para armadillo, *wech*, ya que ese tipo de linternas se usaban para su caza.

"Aprovechábamos la luz de la luna para jugar con los carritos. Les poníamos unas lucecitas que les llamamos *wecheros*, que servían cuando se iba a cazar *wech*, producido con gas, con una mechita de tela".

Ahora ya no son comunes estas linternas.

El otro tipo de carro consiste en una tabla o una caja de madera con cuatro llantas. Al igual que el anterior, se elabora con dos clases de madera. Una dura para la base y una suave para las llantas. Estas, que son cuatro, llevan ejes de madera resistente ya que soportarán el peso del niño.

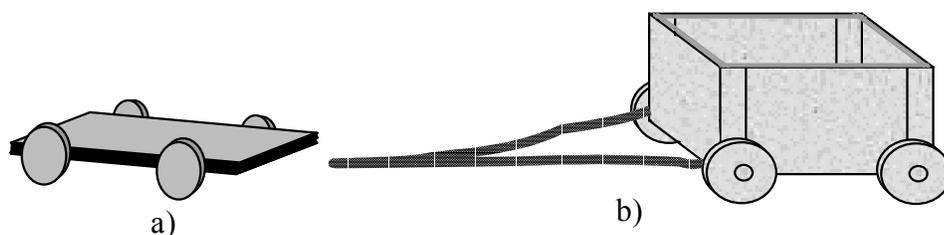


Figura 5. Carro: a) con una tabla y b) con una caja

Don Antonio me hizo la observación de que su elaboración requiere de dos días porque un día hay que ir a cortar la madera con el hacha y al día siguiente tallarla con el machete.

Las materias primas que me mencionaron son casi las mismas que para el otro tipo de carro. Para la base se usa el *kitimche'* (*Caesalpinia gaumeri*) o el *sak katsim* (*Mimosa bahamensis*) y para las llantas el *chakah* (palo mulato, *Bursera simaruba*). La razón por la cual las llantas requieren madera suave, como en el caso anterior, es que deben ser talladas. No se mencionó madera especial para el eje de las llantas, pero por su función debe tratarse de madera dura.

A diferencia del otro carro, éste no se juega empujando sino jalando. Se le ata una soga y un niño tira de él, mientras otro va sentado en la tabla o en la caja.

Camioncitos o cochecitos

Camioncito o cochecito es el nombre que se da a un tipo de juguete de madera elaborado por los padres a manera de estos vehículos y de un tamaño generalmente proporcional al que los niños requieren para sentarse en ellos y poner los pies a los costados sobre el suelo.

Estos camiones son elaborados por los adultos. En casa de don Javier, el juguete lo hizo el esposo de Claudia Yamá (ver Foto 10).

Se elaboran de madera. Aunque los informantes no mencionaron el tipo de árbol utilizado pude notar que habían usado restos de madera sobrantes que tenían en el solar.

Los niños pequeños son montados en el carro o camión mientras los más grandes los entretienen arrastrándolo o jalándolo con las manos o con una soga.

Estos camioncitos también pueden ser elaborados en pequeña escala para su uso de mano, pero son menos comunes.



Foto 10. Par de bebés en su camión de madera

Caballitos de palo

Estos son más bien juguetes de carácter universal. En Xaya, el caballito de palo consiste, generalmente, en cualquier palo montado a manera de caballo. Es así que, el niño es quien le confiere su función a un objeto que poco o nada se asemeja al caballo, en la medida que puede montarlo y correr como si el animal fuera galopando.

Los adultos elaboran una variedad más definida y acabada; tallan una figura en forma de cabeza de caballo y la ensamblan en un palo (ver Foto 11). No se menciona ningún tipo de madera especial para la elaboración de este juguete.



Foto 11. Niño con su caballito de palo

El arro

El arro es en realidad un aro, es decir, una rueda que el niño juega haciéndola girar junto a él mientras va caminando o corriendo. Podemos entender que le dicen arro y no aro por la carencia del sonido de la r en lengua maya; pero se ha lexicalizado.

En la casa de don Apolinario, su hijo Edilberto, de diez años, me explicó la técnica para jugar. El niño controla el arro con un palito que recoge del suelo, lo impulsa haciéndolo rodar mientras corre junto a él. Para hacerlo doblar a la derecha o a la izquierda, se presiona suavemente con el palo en la parte superior y en la dirección deseada. Por lo que observé, a veces omiten el palito y juegan el arro directamente con la mano.

Casi siempre se usa el *ring* sin rayos de una llanta de bicicleta. Sin embargo, don Fermín me comentó que:

"Hay otro. Con la rueda del camión, con la ceja de la llanta que es de alambre de acero, también se usaba como arro".

Además, se puede usar también la llanta misma de bicicleta sin *ring* o ambos ensamblados.

Puede notarse, que sólo el palito es la parte componente de origen natural de este juguete.

La *kimbomba*

La *kimbomba* es un juguete que consiste en un trozo de palo entallado con puntas en ambos extremos que, junto con un palo más largo que sirve de bate, se usa para el juego del mismo nombre, conocido en toda la Península de Yucatán.

Los niños eligen para su elaboración un palo de aproximadamente tres centímetros de diámetro y treinta de largo, del cual se puedan sacar las dos piezas del juego. Las medidas son estimadas pues no hay un estándar preciso. De este palo cortan un trozo de ocho a diez centímetros que servirá de *kimbomba*, mientras que el resto lo utilizan como bate. Toman el trozo cortado y le tallan los extremos en forma de punta (ver Figura 6); esta pieza acabada será la *kimbomba* (el juguete). Esta se asienta horizontalmente en el suelo y salta girando al ser golpeada una de sus puntas con el bate. En su forma más simple, el juego consiste en batear la *kimbomba* en el aire después de hacerla saltar.



Figura 6. La *kimbomba* y su bate

Aunque puede tener variantes inventadas por los niños en cada ocasión, en general en Xaya consiste en lo siguiente. Se juega en dos equipos, que pueden reducirse a dos niños, uno que batea y otro que hace el servicio de receptor. El que batea intenta lanzar la *kimbomba* lo más lejos posible con el golpe, mientras que él o los que reciben intentan atraparla en el aire. En caso de lograrlo, como en el béisbol, se hace *out* y se intercambian los puestos de bateador y receptor. Puede imitarse el béisbol y esperar a que se logren tres *outs* para hacer el cambio. En caso de no lograrlo, el receptor debe calcular la distancia en palos (la medida del bate), entre la base de bateo y el lugar donde quedó la *kimbomba*, y anunciar su cálculo. Entonces, procede a tomar el bate y a medir la distancia desde la base hasta la *kimbomba*. Si coincide con la

distancia estimada se considera *out* y el niño acumula tantos puntos como palos hayan sido los atinados. Si falla, el bateador se adjudica los puntos y puede seguir bateando. En caso de que los equipos se compongan de varios niños, los turnos de batear y de recibir se rotan. Los puntos acumulados se suman por equipo. Al final gana quien haya hecho más puntos.

Respecto a su elaboración, el carpintero don Chabelo me dijo que se usa la madera de *ch'obenche'* (*Trichilia arborea*, árbol meliáceo) que es de consistencia dura. Sin embargo, los otros informantes no privilegiaron ningún tipo de árbol, lo que hace suponer, como en otros casos, que su elección es abierta. Su elaboración es lo bastante simple como para que sean los propios niños quienes lo hagan.

Pistolas

La pistola es un lanzador de proyectiles tipo cerbatana constituido por tres elementos: a) un cañón que consiste en el tallo hueco de una planta, que se le introduce un objeto que funciona como b) proyectil que es impulsado por c) un "gatillo" que no es más que un palito que desliza por el hueco del tallo. Generalmente le llaman pistola, aunque también algunos informantes le llamaron rifle, carabina o escopeta (ver Figura 7).

La descripción más clara de su elaboración me la hizo don Maximiliano, aunque don Agrifino me dio explicaciones anecdóticas y me llevó a conocer la planta. De acuerdo con ambos, la elaboración es sencilla: del tallo hueco de la planta se corta un fragmento y se limpia su interior para allanar las impurezas que puedan estorbar el deslizamiento del proyectil. Se buscan proyectiles tales como fragmentos de la corteza de algún árbol, un tarugo hecho de papel mojado o bien una piedra del tamaño adecuado. Como "gatillo" se selecciona algún

palito resistente cuya longitud debes ser mayor a la del cañón. Al ser deslizado con fuerza por este último, el palito empuja el proyectil y lo hace salir disparado

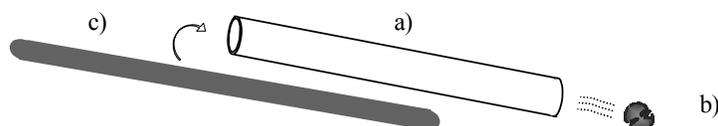


Figura 7. Pistola: a) cañón, b) proyectil y c) "gatillo"

Todos los informantes coincidieron en que la materia prima de este juguete es una planta silvestre llamada *tsaah* (chaya de monte, *Cnidosculus souzae*, ver Foto 12) que tiene un tallo hueco semejante al de la papaya, a la cual se parece. Esta debe ser tratada con precaución ya que tanto su tallo como sus hojas se encuentran cubiertos de espinas, finas como vellos, que al contacto fácilmente se introducen en la piel produciendo una comezón intensa e hinchazón leve de la zona. Uno de los informantes señaló que por ello le llaman "princesa que no se puede tocar". Andando los niños en el monte se cuidan mutuamente de no rozar esta planta. Pude observar que Gilberto, de 10 años, hijo de don Agrifino, siempre prevenía a su hermanito cuando veía una mata de *tsaah*. No obstante, observé que tanto adultos como niños saben manipularla para su uso y que lo hacen con frecuencia.



Foto 12. Mata de *tsaah*

Maximiliano me cuenta que el juguete lo conoció desde que era niño:

"Jugábamos a cazar venados. Utilizábamos puro... [pensando] ¡Es un pedazo de madera hueca! Le adaptábamos la cáscara de cualquier árbol para que sirva de bala.

Se utilizaba una madera, *tsaah*, muy espinosa, hasta le dicen que es 'una princesa que no se puede tocar'."

Don Agrifino me dijo que todavía, de vez en cuando, los niños hacen sus pistolas y las juegan; aunque durante mi estancia en el campo no tuve oportunidad de verlo.

Existen también otras variantes. Don Agrifino mencionó una forma común que consiste en coger un palo curvo casi parecido a una pistola y usarlo como tal. No requiere mayor elaboración que seleccionar la rama adecuada, cortarle los sobrantes y, si acaso, tallar partes salientes. Otra versión más elaborada consiste en utilizar ligas o algún material con propiedades similares, por ejemplo pedazos de cámara de llantas de camión que, al estirarlas, sirven para lanzar el proyectil. Otra más, mencionada por don Julio, consiste en tallar en madera la forma de una pistola o rifle.

Pitos

Es un juguete que consiste en un tallo hueco de bejuco cortado y tallado artesanalmente en forma apropiada para que pueda producir su sonido característico. También le llaman flauta por asemejar a ésta (ver Figura 8).

Don Juan Francisco me explicó que se elabora principalmente del bejuco de una planta llamada *siit* (*Lasiacis divaricata*). El tallo de esta planta es hueco y está dividido en su interior en tramos, formando una serie de cámaras huecas a todo su largo. Su apariencia es similar a la de la caña. Tiene la propiedad de ser delgado, favoreciendo su uso como flauta. También se puede usar el bejuco de la *caña brava* (*Gynerium sagittatum*), el cual es de morfología semejante pero de diámetro más grueso, por lo que se emplea menos.

Se elabora cortando una de las cámaras huecas del tallo, procurando que por un lado quede el hueco abierto y por el otro quede una de las paredes divisorias de la caña. En esta parte se hace

un corte oblicuo, dejando una pequeña entrada de aire. De esta manera, al soplarle suena como flauta.

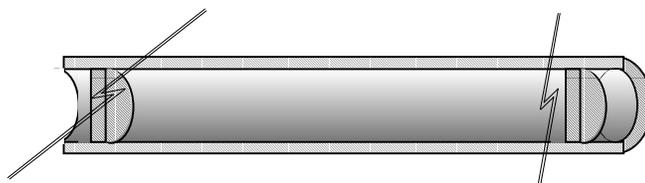


Figura 8. Pito o flauta mostrando los cortes

Otro pito más simple, mencionado por don Idelfonso, consiste en usar las semillas y flores del árbol de siricote (*Cordia dodencantra*) para producir el sonido. Se toma la semilla y soplándola por un extremo, al salir el aire por el otro, suena como un pito. Con las flores, también, al soplarle por el extremo en embudo, producen un sonido agudo de pito, haciendo reverberar las membranas de los pétalos. No requiere elaboración, sólo disponer de la flor o fruto y saber cómo soplarle. Don Idelfonso compara el sonido de este juguete con el de un saxofón o trompeta.

El tinjoroch

El *tinjoroch* es un juguete semejante a una hélice que gira por el impulso que ejerce sobre él la fuerza de desenrollamiento de un hilo corchado que atraviesa su centro. Puede también tener forma circular o estrellada, ya que la característica principal del juguete es su mecanismo de funcionamiento.

Para elaborarlo se talla una madera en forma de hélice. Al centro se le hacen dos agujeros de diámetro adecuado para hacer pasar un hilo como de 80 cm de largo que se amarra por las puntas. La hélice se coloca a la distancia media de la longitud del hilo y se le hace girar para que se corche. Ya corchado, se tensa jalándolo hacia fuera. La fuerza con que se desenreda

hace girar la hélice en ambos sentidos, con lo que el hilo se vuelve a enredar. El juego consiste en mantener la hélice girando.

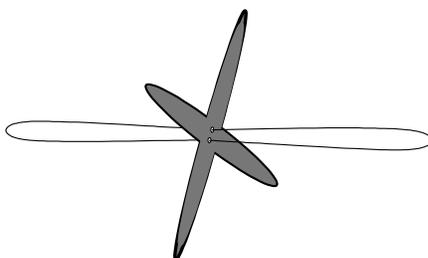


Figura 9. Tinjoroch

La gente mayor recuerda que tradicionalmente se elaboraban con madera de cedro (*Cedrela odorata*) e hilo de *sosquil* (henequén)¹⁴; sin embargo, actualmente los niños usan también las corcholatas aplanándolas y el hilo que se utiliza para el urdido de hamacas.

Las pelotas tejidas

Las pelotas tejidas son elaboradas con hilo de cáñamo, el cual envuelve un objeto redondo. Este tipo de pelota es muy común en la Península e, incluso, se puede elaborar con fines comerciales.

En el pasado, el centro de la pelota era elaborado con retazos de tela o con un pedazo de madera suave, tallado en forma casi redonda. Actualmente es más común la utilización de un material liviano, compacto y flexible llamado espolin. Don Fermín –de 23 años– me contó que hasta hace no mucho tiempo se usaba tela:

"Las pelotas para jugar aquí los hacemos de antes. Ponemos pedazos de ropa adentro, puro con tela, y luego le hacemos con hilo así [mostrando cómo] para que quede duro. No le ponían espolin porque antes no tenían dinero".

¹⁴ *Sosquil* es una palabra maya que deriva de *tsots kiil* en donde *tsots* = 'pelo o cabello o cerda de animal', *ki* = 'el maguey' e *-il* = 'sufijo de genitivo o posesivo', significando 'pelo de maguey'. Con el término *soskil* se designa específicamente a la fibra de henequén.

A la bola del centro se le va enredando el hilo (ver Figura 10), primero dividiéndola en cuatro partes, luego rotándola y repitiendo el mismo procedimiento sucesivamente hasta alcanzar un diámetro que varía entre 6 y 8 centímetros.

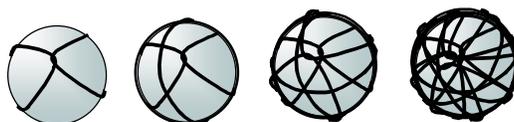


Figura 10. Elaboración de la pelota tejida

Según las explicaciones de don Fermín, la pelota terminada se usa de varias maneras: para practicar lanzamientos atinándole a cualquier blanco, lanzándosela uno a otro, golpeándola usando el puño de la mano como bate o, incluso, elaborando un bate de madera para jugar una versión improvisada de béisbol.

Don Julio recuerda que cuando niño, su madre elaboraba la pelota, usando como centro una maraña de retazos de ropa vieja. También recuerda que desde aquel tiempo ya se podían adquirir en alguna tienda de la ciudad y que ellos mismos, como hasta ahora, cortaban un trozo de madera para hacer el bate.

Teléfono

Los teléfonos consisten en botellas cortadas a la mitad y unidas con un hilo. Su tecnología es simple y su materia prima, desechos. Aún en los libros de primaria se muestra cómo hacerlo.

Se cortan dos fondos de botella para usar como bocinas y se les abre un huequito en el centro.

Se consigue un hilo largo y sus extremos son ensartados en cada uno de los fondos de botella.

Al tensar el hilo, separando las dos bocinas, puede hablarse y escucharse al funcionar el hilo como vehículo de la onda sonora. En la casa de don Javier había un ejemplar elaborado con botellas de cloro y un hilo de hamaca como de cinco metros de longitud. Para probarlo, una

niña se fue con una bocina hasta la otra habitación, extendiendo el hilo, mientras yo mantenía la otra bocina. Tensamos el hilo y ella me hablaba desde el otro lado.

El tirahule

El tirahule es el juguete conocido como resortera en México o tirador en otras latitudes¹⁵. Consiste en un palo con horqueta que sirve para lanzar proyectiles al estirar unas ligas atadas a dos puntas de la horqueta. Los adultos también usan tirahules como arma, pero sus ligas son más duras que las de los niños.

El tirahule es uno de los juguetes más comunes entre los niños de la población de Xaya. Durante mi estancia en el pueblo, casi todos llevaban un tirahule colgado en el cuello con la horqueta hacia la espalda. Es tan usado que cualquier niño pequeño tiene necesidad de aprender a elaborarlo por sí mismo. Los niños mayores se encargan de enseñarles cómo hacerlo.

Para su elaboración se requiere, además de la horqueta de palo y las dos ligas, hilo y un retal de piel o tela. Los proyectiles pueden ser piedras u otros objetos. La horqueta debe ser de madera dura puesto que será sometida a tensión. Don Javier mencionó que se usa el *kibche'* (*Bunchosia swartziana*) que, aparte de ser de consistencia dura, presenta cierta propiedad de lisura. Los niños usan como ligas, tiras de recámara de llanta de camión o bien compran unas ligas especiales de colores llamativos. El hilo lo toman de los desechos del urdido de hamacas y el retal de piel lo obtienen de los sobrantes que les vende el zapatero del pueblo, previamente cortados a la medida, o bien un retazo de tela.

¹⁵ El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española registra como "tirador" el juguete con las características de la resortera.

En casa de don Agrifino se reunieron los niños en torno a Gilberto, de 10 años, que nos enseñaba a Waner, de 8 años, y a mí, cómo hacer un tirahule. Después de cortar la horqueta al tamaño adecuado a la mano del usuario, se le hacen unas hendiduras alderredor de las puntas superiores, casi en el remate, rebajando su grosor para atar ahí uno de los extremos de las ligas. Los otros dos se amarran a cada lado del retal.

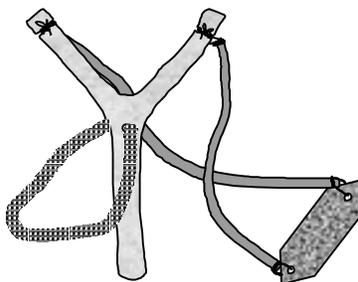


Figura 11 Tirahule

Terminado el tirahule, se le hace una agarradera. Para ello, se abre un hoyo en el centro de la "Y", se atraviesa un hilo lo suficientemente largo como para rodear la mano y se anuda. El propósito de esta agarradera es prevenir accidentes que pueden ocurrir en caso de que, al estirar mucho las ligas, se venza la mano que agarra el mango y suelte la horqueta, haciéndola precipitarse hacia la cara.

Además de utilizar el tirahule para lanzar piedras a blancos diversos, los niños frecuentemente las emplean, como sus padres, para cazar animales pequeños. También hacen prácticas de tiro y compiten entre ellos. Explicaré otros detalles al abordar el juego de leñar (ver página 90).

Barrilito

El barrilito es el nombre que en Xaya le dan al juguete conocido en México como balero. Este consiste en un pequeño barril unido con una cuerda a un palito, el cual debe ensartarse en el

agujero del barril (ver Figura 12). En Xaya conocen el nombre de 'balero' pero prefieren usar el de barrilito.

Aunque generalmente se emplea madera para elaborar el barril, ésta puede remplazarse en caso necesario con cualquier cosa que cumpla la función. Por ejemplo, se puede utilizar el cuerno de toro como cuenta don Javier:

"...se hacía con los cuernos de las vacas. En la punta se agarra porque está más pequeño el hueco. Eran baleros chicos. Cuando se termina de preparar queda negro (...) A veces lo hacen con madera el barril".

La otra pieza consiste en un palo delgado de madera al que se le talla una punta para adelgazarla de tal manera que pueda ser introducida en el hueco del barril.

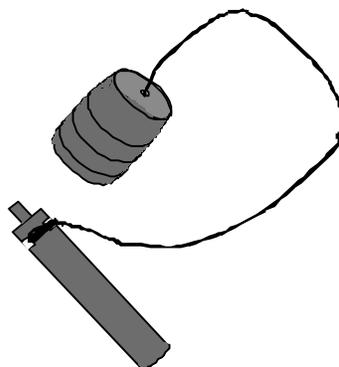


Figura 12. El barrilito

Cuando se usa madera, los informantes mencionaron el *yaax ek'* (*Pithecellobium manguense*), el *saramuyo* (*Annona squamosa*), el *canasín* (*Leguminosae faboideae*), el *beek* (roble, *Ehretia tinifolia*) y el *chakah* (palo mulato, *Bursera simaruba*). El mismo don Javier me cuenta cómo lo elaboran y le hacen el huequito con un punzón:

"A veces lo hacen con madera, el barril, de *yaax ek'*. Se corta un gajo y se hace el barril. Con un punzón, lo calientan y lo meten para que sea más fácil hacer el hueco. El hilo era de cáñamo"

Sin embargo, este procedimiento puede variar según el ingenio de cada quien. Don Agrifino me lo explicó un tanto diferente:

"El barrilito lo fabricaba porque no hay dinero para comprarlo. Lo hacen con *canasín*... también con *beek*. Cortan la madera y le dan forma con machete. Con lima le hacen el huequito. En ese tiempo usábamos hilos de sosquil"

La manera de jugarlo consiste en tomar el mango del palito dejando caer el barril sostenido por la cuerda, entonces se impulsa con un movimiento circular intentando que caiga ensartado en la parte superior del palito que se tiene agarrado. Cuando se ensarta se dice que se ha hecho capirucho. El juego requiere práctica. El hijo de don Agrifino, Leonardo –muchacho de 18 años– hizo el comentario de que su mayor logro era de veinte capiruchos continuos, evidenciando con ello un valor añadido al juego: sobresalir en el ingenio.

Don Agrifino y don Maximiliano coincidieron en que el *barrilito* se juega en temporada de finados y hasta diciembre y a veces enero. Sin embargo, no me supieron explicar la razón de su temporalidad.

Barritos y canicas

El barrito es un tipo de canica hecha artesanalmente de barro. Contiene varias capas, de manera que si se rompe la más grande, la exterior, queda siempre una más pequeña en su interior y así sucesivamente hasta llegar a una tan pequeña como un balón de 2 mm de diámetro. Los informantes comentaron que se hace formando una bolita con retacería de barro. No son elaborados en Xaya sino que provienen de Ticul, que es un pueblo productor de artesanía de barro. Los hay de varios colores, todos ellos en tonos oscuros: cafés, grises, rojos. Este juguete comparte todos los usos y funciones con las canicas convencionales, por lo que los usuarios las usan indistintamente. Una diferencia entre ambos consiste en que los barritos siempre son pequeños mientras que las canicas pueden ser de varios tamaños. Los barritos, como las canicas, también son comprados en las tiendas.

En Xaya, existen varias formas de jugar a las canicas, desde golpear unas con otras hasta practicar la manera de tomar las canicas entre los dedos y de afinar puntería. Una forma más compleja del juego consiste en dibujar en el suelo un círculo, en el cual se ponen las canicas, y una raya a 2 m de distancia, desde la cual se tira, además de que delimita el área fuera de juego. El círculo, denominado a veces "troya", se traza con ayuda de un hilo usado a manera de compás. Cada participante debe donar una canica para empezar el juego. Las canicas se colocan una en el centro y el resto se distribuyen a la misma distancia unas de otras. Los jugadores se van tras la raya y desde ahí empiezan a jugar por turnos. El juego consiste en sacar las canicas de la troya adquiriendo propiedad sobre ellas. Si en la jugada, la canica del niño se queda dentro de la troya tiene que dejarla ahí como una de las canicas donadas y puede ser también sacada y adquirida por otros jugadores. Se tira desde la raya hacia las canicas directamente o bien se hace un tiro hacia un área más cercana a la troya. Quien logra darle a una canica puede continuar tirando hasta que ya no atine a ninguna o su canica quede dentro de la troya.

Una variante del juego consiste en apostar dinero, poniendo las monedas en lugar de las canicas. Otra consiste en dibujar un triángulo en vez de círculo; el jugador cuya canica queda dentro del triángulo no puede seguir jugando hasta que otro compañero lo saque de ahí o hasta que salgan todas las canicas donadas.

Trompo

El trompo es un juguete de carácter universal, hecho originalmente de madera, con figura cónica y terminado en una púa de hierro, a la cual se enrolla una cuerda para lanzarlo y hacerlo bailar. Como otros juguetes, el trompo puede comprarse o elaborarse.

Para elaborarlo, a un trozo de madera de tamaño adecuado se le clava un clavo previamente descabezado. Enseguida se talla la madera con el machete o la coa, dándole poco a poco la forma, de tal manera que la punta del cono quede hacia el lado del clavo. A veces se pintan de varios colores, hasta cinco, pero generalmente varían de acuerdo al tipo de madera utilizado. Antiguamente se usaba hilo de *sosquil* para bailarlo, actualmente se puede comprar un hilo grueso.

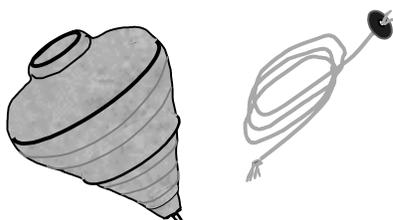


Figura 13. Trompo

La madera debe ser dura para resistir el uso. El árbol más empleado es el *chakté* (palo colorado, *Caesalpinia violacea*), del cual sale una madera de color rosado. Los informantes mencionaron también el *ja'abim* (*Piscidia piscipula*), el *beek* (roble, *Ehretia tinifolia*) e incluso la naranja.

El juego que me explicó don Agrifino es semejante al de las canicas. Se dibuja un círculo en la tierra y al centro se hace un hueco, dentro del cual cada participante pone una moneda de acuerdo con la cantidad que se esté apostando. Se rifan los turnos. Por ejemplo, bailando todos los niños sus trompos a la vez, el orden se establece de acuerdo al orden en que dejan de bailar. Así, le toca jugar al último al que su trompo caiga más pronto y primero al que su trompo dure más tiempo bailando.

Para apropiarse de una moneda, se requiere que el trompo la saque a la caída, recién liberado del hilo. Si el trompo detiene su baile dentro del círculo, su dueño debe pagar una moneda para liberarlo. Si no tiene dinero para pagar, el otro jugador se queda con todo el dinero. Si son

varios niños, los demás siguen jugando y el niño del trompo que quedó dentro del círculo queda fuera del juego y pierde su dinero. A veces se permite que otro jugador le libere su trompo para que pueda seguir jugando. Cuando no se emplean monedas, se utilizan trozos de madera. En tal caso, se permite levantar con la mano el trompo mientras está bailando y asestar otros golpecitos al madero tratando de sacarlo.

Don Antonio Naal me describió otro juego conocido desde antaño al que llaman sol y luna. Se dibuja en el suelo un círculo como de un metro de diámetro, que será el sol, a 3-4 metros una figura de luna y, entre ambos, una calle con curvas del ancho del trompo. Se seleccionan los turnos de juego y, mediante una rifa, se determina el trompo que, al inicio del juego, quedará castigado en el centro del sol. El juego consiste en que uno a uno, el resto de los participantes intenta llevar al trompo castigado del sol a la luna a través de la calle, empujándolo con su propio trompo al bailar (ver Figura 14). El turno o jugada dura desde que se lanza el trompo hasta que deja de bailar y durante ella debe tocarse, por lo menos una vez, el que está puesto en castigo. Si no lo logra o si al golpearlo lo saca de la calle, su trompo reemplazará a aquel en la posición del trayecto en que se encuentre y le cederá su turno. El juego continúa, intercambiando el trompo castigado cada vez que un niño falla y acercándose más y más a la meta, hasta que uno haga llegar al castigado a la luna y pierda. El perdedor pone, entonces, su trompo a disposición de los demás niños para que lo golpeen con los suyos hasta romperlo.

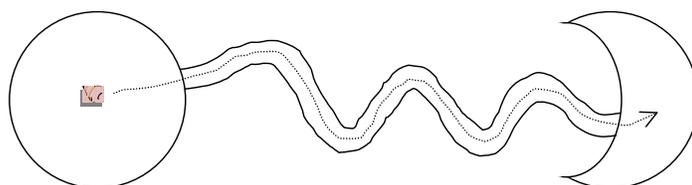


Figura 14. Sol, luna y calle, con la posición inicial del trompo castigado y la trayectoria.

Existen otras variantes del juego. En una, un jugador baila su trompo y los demás intentan darle puntazos con los suyos bailando sobre él. Se hacen también algunas suertes tales como

atrapar el trompo una vez liberado del hilo, haciéndolo caer bailando en la palma de la mano. O bien, estando en movimiento, se rodea la punta del trompo con el hilo, lazándolo de manera que se le puede hacer bailar en la cuerda. Otra suerte consiste en girar la palma de la mano mientras el trompo baila sobre ella sin que éste caiga o deje de girar. Don Fermín hizo alusión a las variaciones en la forma tanto de agarrar el trompo para el lanzamiento como de lanzarlo para lograr diferentes efectos. Por ejemplo, se puede hacer caer el trompo de puntazo como sembrándose con fuerza en el suelo (o sobre otro trompo) o hacer que se deslice suavemente por el suelo, describiendo un círculo en su baile al liberarse del hilo. El baile de puntazo no todos lo practican porque se le sume la punta al trompo.

El trompo se acostumbra jugar desde la temporada de finados –la celebración de los días de muertos- a finales de octubre, todo noviembre y hasta que decaiga el interés. Los informantes no supieron dar razón de la temporalidad, sólo don Agrifino sugirió que, antaño, para esas fechas llegaban vendedores ambulantes al pueblo trayendo mercancías; sin embargo no estaba seguro de que esa fuera la razón.

Yoyo

El yoyo es un juguete que consiste en dos discos unidos por un eje, formando una especie de polea que se hace subir y bajar a lo largo de una cuerda atada al eje. Es también un juguete universal.

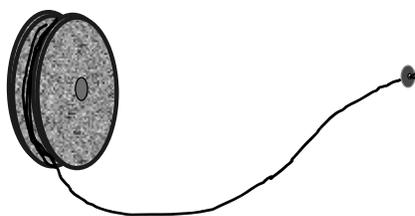


Figura 15. Yoyo

Aunque no se juega mucho, en Xaya se elabora cortando un pedazo de tronco de *chakté* (palo colorado *Caesalpinia violacea*) que al ser descortezado, queda todo rojo. Se tallan dos roldanas delgadas, de cinco centímetros de diámetro, con un hueco en el centro por el que luego se unen con un eje. También pueden atravesarse las roldanas con un clavo o con un rayo de bicicleta, en lugar de hacer el hueco y ponerle un eje. Se anuda un hilo de 1 a 1 ½ m de largo en el eje y se enrolla. Con la otra orilla atada al dedo se lanza el yoyo que, girando, se desenrolla y con el mismo impulso vuelve a enrollarse y regresa hacia la mano.

Los papagayos

Papagayo es el nombre que usan en la Península de Yucatán para llamar al papalote o cometa, el cual es un juguete universal. Es semejante al astro celeste cuyo núcleo en movimiento (cabeza) deja en su paso una estela luminosa (cola). Consiste de dos partes, una estructura plana que funciona como cabeza del cometa, de forma generalmente rectangular, y una especie de cola que le sirve de contrapeso al batir del viento. Su elaboración es, generalmente, artesanal en casi cualquier lugar y lo mismo ocurre en la comunidad donde es muy común que los niños lo elaboren.

En Xaya, tradicionalmente hacían los papagayos del papel que se obtenía de bolsas o envolturas que se usaban en las tiendas o bien se compraba papel "de seda" o "de china". Actualmente es más fácil usar plástico de las bolsas o envolturas.

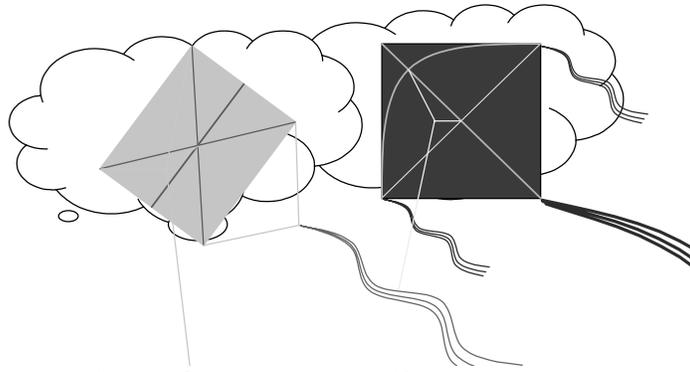


Figura 16. Papagayos con diferentes estructuras

Para las varas que forman la estructura, en diversas regiones, se usan las hojas de huano, de coco o bien de flamboyán. En Xaya se utilizan las varitas del *taj* o *tajonal* (romerillo de la costa, *Vigueira dentata*). Esta planta resulta favorable ya que brota donde sea y en la época de los vientos es abundante, además de ser ligera y flexible, apta para el uso requerido. En su elaboración, antaño las varitas se amarraban con hilos a la cabeza, pero ahora usan pegamento o cinta adhesiva.

Las colas del papagayo, por su parte, son elaboradas con papel o plástico, pero principalmente con retacería de tela anudada con hilos. Antiguamente estos últimos eran exclusivamente de *sosquil*; ahora es más común el de cáñamo o el de *nylon* que se usa para el urdido de hamacas. Los niños se ocupan previamente de coleccionar los restos de hilo, uniéndolos y devanándolos luego en un carrete, logrando longitudes de hasta cuarenta metros. A veces la colecta y devanado de hilos se vuelve un juego en sí mismo y los niños cambian y cambian hilos de carrete, el cual es generalmente un palo, o practican el devanado con otras cosas, como cintas de cassette.

Lo que vincula al papagayo con los recursos locales, más que el juguete mismo, es su proceso de elaboración y el lugar en que se juega. El proceso de elaboración incluye la incursión al monte o entre las hierbas del solar, localizando y seleccionando las varitas de *taj* adecuadas.

Ya que se requieren espacios abiertos para poder elevar el papagayo, muchos niños usan el campo de béisbol, ubicado en las afueras del pueblo hacia el norte. Este terreno rectangular, como de cien metros por lado, es un claro cuya periferia está marcada por un cerco de árboles que, hacia el norte y el oriente, lindan con el monte y hacia el sur y poniente con un área grande de vegetación antes de las últimas casas del pueblo. El viento sopla generalmente hacia el oriente, es decir, hacia el monte, marcando la dirección hacia la cual van a caer los papagayos accidentados y por tanto, hacia donde se dirigen los niños a buscarlos.

Existen diferentes diseños del papagayo. Varían en su tamaño, en el arreglo de sus partes, en la forma de la estructura y en los tipos de cola. La más común es la forma rectangular de la cabeza con la estructura en forma de estrella y la cola de tela; otra forma es de cabeza cuadrada, con la estructura en forma de arco y flecha y que, además de cola, lleva una especie de orejas; otra más es en forma de estrella. Además, don Idelfonso distinguió uno al que llaman papagayo chino que se caracteriza porque no lleva cola.

Con respecto al tamaño, generalmente la cabeza es de 60 x 40 cm, base y altura respectivamente, aunque puede llegar a ser de un metro cuadrado; la cola es diez a quince veces más larga que la altura del papagayo. Don Fermín resaltó la importancia de la medida de la cola pues no debe pesar de más porque si no, no se eleva.

Es común añadir un pedazo de papel a la parte superior de la cabeza, de tal manera que con el aire se produce un sonido similar al de una matraca. El sonido hace saber que hay un papagayo y la gente voltea a localizarlo en el cielo.

El papagayo se juega elevándolo por la fuerza eólica que golpea el área plana de resistencia de la cabeza mientras es retenida con el hilo de sostén. Cuando hay mucho viento puede bastar sólo un niño, pero a menudo se reúnen varios, todos participando en la elevación. Un niño

agarra la cabeza del papagayo por los extremos, procurando no aprisionarlo, y el otro se aleja unos cinco o diez metros con el rollo de hilo. Cuando llega una ráfaga de aire, se libera de las manos y el niño que sostiene el hilo, lo desenrolla y enrolla para intentar que se eleve cada vez más. Una vez elevado, sólo basta mantener sostenido el hilo, a veces turnándose entre los niños, otras veces atándolo en un lugar y unas más, haciendo combate de papagayos.

Un juego común, citado por los informantes, es el "pasa cola". Habiendo varios papagayos en el aire, uno de los niños intenta que la cola del suyo se enrede en el hilo del de otro, mientras este último intenta hacer lo mismo con el del primero. Al lograrlo uno de ellos, ambos cometas empiezan a girar dando tumbos hasta que los dos se precipitan al suelo. Si uno de ellos logra mantenerse en el aire mientras el otro cae, gana el combate; frecuentemente se trata del papagayo más grande. Una variante de este juego consiste en ponerle una navaja a la cola del papagayo para tratar de cortar el hilo del compañero.

Cuando se trata de papagayos muy grandes y pesados, el hilo de uno de ellos se ata a una rama suelta, de manera que se libera el hilo de las manos para que la rama sea arrastrada por el papagayo. Así, un grupo de niños espera a unos metros a que la rama llegue hasta ellos para intentar atrapar el hilo. El que logra asirlo corre tirando del papagayo con fuerza hasta el sitio donde se encontraba la rama y suelta de nuevo el hilo para que sea otra vez arrastrada. Así se van turnando los jugadores. Cuando el papalote se escapa, el juego consiste en ir a buscarlo al monte, rescatarlo de su enredo en una rama y tratar de recuperar el máximo de hilo posible.

Puesto que el juego del papalote depende del viento, se practica durante la temporada de secas, denominada en maya *yax k'in*¹⁶. Esta temporada abarca de febrero a mayo, aunque el viento es más fuerte en marzo y abril.

Lotería

El juego de la lotería es una especie de bingo, pero en lugar de números se usan imágenes impresas tanto en tarjetas de cartón estilo naipes como en las cartillas.

Existe una amplia variedad de loterías con imágenes distintas que pueden adquirirse en el mercado, pero en Xaya se juega la elaborada por la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado. Esta contiene imágenes de animales, plantas y objetos característicos del área maya, tales como el comal, el *leek*¹⁷, la silla, el machete, la caña, la libreta y el tirahule, por citar algunos.

Después de barajar las cartas, un niño canta las imágenes que van saliendo al azar mientras que los otros van marcando las correspondientes en sus cartillas. Cuando alguien logra llenar la cartilla debe anunciar con un grito fuerte: ¡lotería! y es el ganador.

El columpio

El columpio es universalmente conocido. La versión local es juguete y juego a la vez, ya que se disfruta tanto columpiarse en él como hacerlo y deshacerlo. Los columpios locales no

¹⁶ Aunque *yax* significa "cosa primera" y *k'in* "sol" o "día", la palabra compuesta por estas dos, tiene un significado especial, ya que se usa para nombrar la temporada de vientos. Literalmente sería "el primer sol" o "el sol nuevo" significando la primera temporada de sol del ciclo anual.

¹⁷ Se trata de una especie de calabaza que, seca y excavada, sirve de vasija para guardar tortillas.

pueden ser permanentes ya que se elaboran con las sogas que los adultos usan cotidianamente como instrumento de trabajo, además de que muchos otros juegos requieren de ellas.

Observé en casa de don Agrifino que los varones trepaban a un árbol con su soga para anudar sus puntas en la rama y hacer un columpio. Además de su característico movimiento pendular, hacía otro de sube y baja producido por la flexión de la rama. Las niñas proporcionaban ayuda desde abajo, alcanzando la soga al niño e indicándole la altura adecuada.



Foto 13 Niña en un columpio

Es común poner una tabla como asiento del columpio, la cual no requiere más procedimiento que colocarla en la onda que hace la cuerda colgante en una posición de equilibrio. En muchas casas observé que los columpios tenían su tabla de asiento. Don Fermín me dijo que en su casa los niños a cada rato suben con la soga al árbol para hacer el columpio.

Juguetes comerciales

Generalmente, los niños los usan integrándolos a sus juegos y cuando cambian de actividad, los abandonan donde sea, pudiéndolos tomar cualquier otro niño. Así, pueden verse juguetes de plástico, muchas veces rotos, dispersos por todo el solar.

JUEGOS

A continuación describimos los juegos más comunes. En la mayoría, los niños utilizan los recursos que encuentran a su alrededor (piedras, hojas, palos) para representar los objetos reales y se involucran en actividades de exploración de su entorno, ya sea porque, en su propósito, hurgan aquí y allá buscando y recogiendo los objetos adecuados para su juego o porque ofrecen el espacio ideal para su realización.

La comida

Niñas y varones, aunque más aquéllas, hacen el montaje de la escena familiar, cada uno asumiendo su papel de género. Las niñas usan hojas de árbol para simular las tortillas en el comal, buscan piedras que sirven para el fogón y pedazos de palo que sirven de leña, mientras los niños participan, simulando leñar. Ellas cocinan mientras ellos van a trabajar y, más tarde, regresan de la milpa a comer.



Foto 14. Niña jugando a la comida

La escenografía, en su forma mínima, se reduce con frecuencia al fogón (piedras, leña y comal) y a los alimentos (hojas, flores, tierra) pero puede ampliarse a los utensilios de cocina (ollas, platos, vasos), a la elaboración de una mesa y sus sillas, y así hasta hacerlo lo más complejo que se les ocurra a los niños.

Don Agrifino hizo notar que los niños imitan la acción de cocinar de verdad, desde cómo se cuece la comida y cómo se pone la pimienta y el achiote, hasta cómo se sirve y se atiende a los comensales. Don Apolinario señala que sus hijos usan las hojas de *jabín* (*Piscidia piscidia*) como tortillas, haciendo como que las tortean y las echan al comal. En este juego, sus niños usan, además de los elementos ya citados, tierra como masa para elaborar tortillas y agua como refresco. Los niños de don Idelfonso, en una ocasión limitante –durante la hora del rezo de los adultos– improvisaron rápidamente, una mesita con bloques y platitos con tapas de refresco, a los que sumaron hojas y tierra, mientras jugaban casi en silencio.

Ir al monte a leñar y de cacería

Leñar es una actividad que, generalmente, realizan los hombres. En tanto función necesaria para la subsistencia cotidiana, su práctica ordinaria es responsabilidad adulta, a la que se incorporan los varones desde los doce años. Sin embargo, los niños menores leñan tanto en serio –ya que traen leña y cubren una pequeña porción de esta necesidad- como jugando, ya que pueden regresar con las manos vacías si se entretienen hasta el olvido.

La cacería, por su parte, es una actividad adulta que aún se practica en Xaya. La cacería mayor es de muy baja escala por la escasez y las restricciones legales; pero su práctica menor es mucho más cotidiana; cualquiera, internado en el monte, puede atrapar los animales que se le crucen en el camino y regresar con su presa a casa. Es así que, viviéndolo cotidianamente, los niños imitan la actividad usando sus tirahules e internándose en el monte tras pajarillos y otros animales, casi siempre con el fin de comerlos.

El espacio de estos dos juegos es el monte. Con frecuencia ambos se combinan. En la aventura participan grupos de niños de diferentes edades, generalmente varones. Ir a leñar es, por tanto, ir de caza e ir a jugar al monte. Resulta ser una intensa actividad exploratoria del entorno.

Para desarrollarla, requieren algunos instrumentos básicos tales como el machete y la coa, los tirahules y las sogas. Estas últimas con frecuencia son sustituidas por bejucos que ellos conocen y encuentran en el monte y con los que amarran sus leños. En su práctica, desarrollan actividades físicas tales como trepar a los árboles hasta alcanzar la rama adecuada para cortarla e intelectuales como planear el recorrido por el monte y seleccionar el árbol y los bejucos adecuados. La experiencia que tuve con los niños me mostró su conocimiento sobre el árbol adecuado, sobre cómo deben cortarse y colectarse los leños, qué bejuco deben encontrar para hacer su atado de leña y cómo debe ser el nudo, así como sobre la tensión apropiada. Durante la práctica de observación que realicé con ellos, el hijo de Agrifino me dirigía y me explicaba.

Trepan árboles para cortarles sus ramas secas y se ayudan entre sí, compartiendo sus descubrimientos de los bancos de leña que los adultos dejan para ellos. Mientras lo hacen, están pendientes de los movimientos y ruidos a su alrededor. Apenas detectan que un pájaro se ha parado en alguna rama o alguna iguana se ha movido entre unas piedras, detienen su actividad, preparan sus tirahules sigilosamente y disparan tratando de atinarle a la presa. A veces desdeñan tirarle a un pájaro que no puede comerse, por ejemplo un zopilote. Tal parece que la fortuna de tirarle a un animal es poder comerlo después. Así, Waner, hijo de don Agrifino, comentaba que tal pajarito, por ejemplo una tortolita, sólo alcanza para un bocado o que tal otro, algún tipo de cuervo, no se come, además de que saben los nombres mayas de cada uno y algunos de sus hábitos de vida. Así por ejemplo, viendo pasar un pájaro llamado

Ch'ich'ha' (pájaro de agua) le apuntan mientras vuela y si no le atinan corren a donde suponen que está un estanque de agua, pues saben que frecuenta esos lugares. O bien, oyen cantar un pájaro y dicen que es el *Pu'huy* (tapacaminos yucateco, *Nyctiphynus yucatenicus*), una especie de búho pequeño que tiene un canto semejante a su nombre maya y saben que éste frecuenta los caminos, poniéndose en medio de ellos.



Foto 15. Niños leñando

Los niños menores, que vienen guiados por los más grandes (mayores de 8 años), aprenden con el grupo los nombres de árboles, animales y pájaros, la manera de evitar plantas o bichos nocivos y a realizar las actividades.

Corrida de toros

Existen muchas maneras de improvisar este juego y se les llama de manera diferente según el momento representado. Así, se puede jugar a “lazar ganado”, al “torero” o a “hacer el ruedo”; a veces un mismo juego recibe nombres distintos, por ejemplo, “lazar al toro”, “jugar a las corridas” y “toreo” designan la misma actividad.

Cada variante representa una parte de la trama de las corridas de toros y cada una requiere diferentes objetos para su representación. Jugar a lazar ganado requiere de una soga con lazo de nudo corredizo, a veces se utiliza un palo como caballo, aunque la mayoría de las veces

sólo consiste en lanzar la soga a un niño, tratando de atinarle, y tirar de ella para amarrarlo. En algunas ocasiones, el niño que laza, tira de la soga haciendo caer al niño lazado o incluso arrastrándolo.

Jugar al torero es también frecuente. Este juego requiere objetos que representen los cuernos del toro, los cuales pueden ser dos palos encontrados al momento o un palo más largo pero curvo; el capote, para el que se utiliza un trapo o un costal, y la espada que consiste en un palo largo. Durante su ejecución, los niños asumen las poses y actitudes tanto del toro como del torero. Mientras un niño sostiene sobre su cabeza los "cuernos" y trata de embestir al niño torero, éste cruza la "espada" en diagonal, escondida en su "capote".

Hacer el ruedo es una actividad mayor, un juego que puede durar varios días y requerir mucho trabajo. Los niños colectan varas para el cerco y levantan el ruedo formando un círculo. Con una tabla, los hijos de don Apolinario hicieron un tablado durante mi estancia en el pueblo, amarrándola a un árbol de naranja. Un pedazo de tronco, cuya forma se asemeja a un animal con cuatro patas y cuernos, es puesto dentro del ruedo como si fuera el toro. La cerca se amarra con bejucos o sogas



Foto 16. Ruedo construido por los niños con el toro dentro.

Conjunto musical

Varios niños se reúnen, a veces, para imitar los conjuntos musicales que visitan el pueblo durante las fiestas. Para ello, usan las cubetas invertidas como tambores y con un pedazo de

tubo imitan el sonido del saxofón. En ocasiones producen humo, quemando hierbas secas dentro de alguna lata para simular los efectos especiales que traen los grupos musicales. Algunas veces hacen una labor más complicada, construyendo incluso el entarimado donde se instalan los músicos en las fiestas. El juego consiste en hacer ruido y cantar las canciones populares de los grupos escuchados en el pueblo

Milano

Los niños forman una ronda y, quedando uno de ellos fuera del círculo, dan vueltas y cantan:

"Milano ya está aquí/ estaba en su Belén/ abriendo la rosa (la ronda se abre)/ y cerrando el clavel (la ronda se cierra)".

Se termina el canto y un niño se suelta para ir a preguntar al que quedó fuera: "¿qué está haciendo Milano?". El niño puede responder de diversas maneras:

- a) "Está tomando *pozole*"
- b) "Está en el monte"
- c) "Ya mero llega en el *ya'ax che'* "
- d) "Ya llegó al *ya'ax che'* "

Cuando la respuesta es a), b), c) o alguna similar la ronda continúa girando; cuando la respuesta es d), el niño que preguntó tiene que correr para que no lo atrapen, integrarse al círculo agarrándose de los otros niños de la ronda y agacharse. Si se agacha pero todavía no se ha agarrado a la ronda puede ser atrapado, lo mismo que si se integra a la ronda pero no se agacha. El niño que funge como Milano, empieza a dar vueltas en torno a la ronda, tratando de atrapar al niño que no se agache o no se haya incorporado al círculo. Cuando un niño es atrapado, sale de la ronda para ser Milano, sustituyendo a quien lo atrapó.

Al niño que le toque ser Milano tres veces, le ponen un castigo que puede ser cantar y/o bailar una canción que les guste a todos.

Chácara

Es el juego conocido en otros lugares como rayuela o avión. Se dibujan unos rectángulos en el suelo formando una especie de avioncito: tres en línea, luego dos en cruz, uno mas en línea, otros dos en cruz, seguidos por uno en línea y finalmente un círculo.

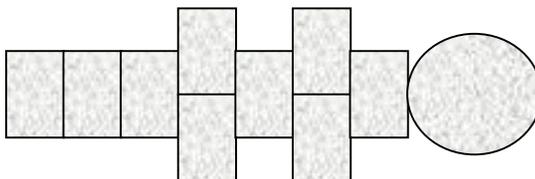


Figura 17. Chácara

A los rectángulos en línea se llega brincando con un pie y a los rectángulos en cruz y al círculo con los dos pies. Así, el juego se inicia arrojando un papel al primer rectángulo en línea, brincando hacia él y regresando, también con un brinco, hacia la posición inicial. Si el niño lo logra, seguirá arrojando la piedra o el papel a cada uno de los siguientes rectángulos y brincando hacia ellos. Si no, debe esperar que los otros niños pasen, antes de continuar. Gana el que llega primero al círculo.

Pesca-pesca

Este juego es semejante al conocido en otros lugares como la roña. Los niños forman dos equipos: uno que se encarga de pescar (atrapar) al otro. Se rifa con moneda el equipo al que le tocará perseguir primero. El que pesca tiene que contar hasta tres para permitir que los niños del otro grupo se alejen un poco. Entonces empiezan a perseguirlos para atraparlos. Se señalan hasta tres distintos lugares (una pared o un poste, por ejemplo) a los que se designa como bases. Cuando los niños perseguidos tocan una de ellas no pueden ser pescados. El niño atrapado se queda parado en su lugar hasta que otro compañero lo toque para liberarlo y correr de nuevo. Una vez que todos son atrapados, el equipo perseguidor pasa a ser el perseguido.

Debido a su condición dinámica y de mucha actividad, los niños buscan espacios amplios y sin obstáculos como árboles o construcciones para jugar. Todos los domingos, mientras sus padres oyen misa, los niños se reúnen afuera de la iglesia para jugarlo.

Deportes

Los jóvenes actualmente juegan basquetbol por las tardes. El juego fue introducido por los maestros de la escuela secundaria. A veces se arman los partidos en la cancha del centro por las tardes o noches. Es la única cancha pública con aros como canasta que permite el juego. Existen otras canchas dentro de las escuelas. Es el juego preferido de la generación de adolescentes y jóvenes.

El beisbol casi ya no se juega, a diferencia del pasado en que algunos señores lo practicaban e incluso participaban en liguillas. El pueblo cuenta con un campo deportivo en el que tienen dibujado el diamante. Es el juego preferido de la generación de los abuelos.

El futbol tampoco se juega mucho, aunque tuve la oportunidad de observar que en el campo deportivo había piedras delimitando porterías. El voleibol ha sido muy popular entre los adultos jóvenes. Lo aprendieron de jóvenes y lo jugaban mucho haciendo retas –como llaman a los encuentros entre equipos– en la cancha del centro. La gente comenta lo emocionante que se ponían las retas. Apostaban los refrescos. Aún lo juegan de vez en cuando en la cancha del pueblo o en la explanada de la plaza. Es el juego favorito de la generación de los padres, aunque algunos adolescentes también lo practican.

VI. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

INTRODUCCIÓN

El juego es uno de los mecanismos de aprendizaje en los niños, contribuye al proceso de enculturación y al proceso de renovación cultural, su desarrollo es paralelo al intelectual y tiene como base la acción (Bornstein y Lamb, 199s; New, 1994; Pan 1994).

A través del juego, el niño percibe e incorpora elementos de la versión de la naturaleza construida por la cultura a la que pertenece mientras interactúa, en espacios arreglados culturalmente, con los recursos, objetos y personas que conforman su entorno inmediato y que funcionan como mediadores entre él y los contextos social y natural más amplios.

El proceso de aprendizaje de la cultura implica adquirir una concepción particular de la naturaleza o cosmovisión. Cultura y cosmovisión son indisolubles en la medida en que la visión del mundo se construye con los símbolos propios de la cultura local, a partir de las relaciones prácticas y cotidianas entre los seres humanos y con la naturaleza y guiada por una percepción e interpretación de los ambientes natural y social (López Austin, 1995; Sosa, 1985). En breve, se puede decir que la cosmovisión contiene la concepción que una cultura tiene sobre la relación sociedad-naturaleza.

En el área cultural conocida como Mesoamérica, la cosmovisión desarrollada a partir de la actividad agrícola, en particular el cultivo del maíz, se ha reproducido hasta el presente porque constituye la base del núcleo duro, es decir del componente más resistente al cambio, puesto

que fue elaborado en la relación cotidiana de apropiación de la naturaleza (López Austin, 1995).

En la comunidad estudiada, Xaya, los espacios del juego se extienden desde el hogar, su solar y el pueblo hasta la milpa y el monte.

Muchos de los objetos que se utilizan para la representación de las rutinas cotidianas en el juego forman parte de los recursos naturales locales (una hoja, una piedra) y muchos de los juguetes empleados se elaboran con ellos (frutos, tallos, madera).

Espacios, juegos y juguetes reflejan elementos ligados a la tradición mesoamericana que interpreta y ordena el mundo social y el mundo natural en torno a la milpa como sistema productivo con una cosmovisión propia (Terán y Rasmusen, 1994).

En este sentido, ha resultado importante enfatizar la dimensión simbólica de la cultura por el hecho de reconocer que los símbolos ligados a la concepción de la naturaleza se manifiestan tanto en entidades materiales como en significantes de representaciones mentales (Sosa, 1985). Así, los espacios del juego, los juguetes y el propio juego forman parte del acervo cultural que el nicho de desarrollo pone a disposición del niño, a través del cual se moldean sus habilidades de representación simbólica y estructuras cognitivas (Bornstein y Lamb, 1992; Piaget, 1961).

La cultura, considerada como sistema complejo de símbolos, modela el nicho de desarrollo ofreciéndole los elementos que cotidianamente asimila, reproduce y adapta a lo largo de la vida. En particular, la cosmovisión como concepción cultural de la naturaleza se manifiesta y es aprendida, en un primer nivel, a través del subsistema del nicho de desarrollo conformado

por el medio físico y social en el que se realiza la actividad lúdica y del que se extraen elementos para su realización.

Si desagregamos conceptualmente los elementos de la actividad lúdica en acciones (juegos) y objetos (juguetes), vemos por una parte, cómo los niños representan las actividades cotidianas mediante los primeros y los artefactos y productos correspondientes por medio de los segundos y, por otra, cómo manejan el entorno inmediato al preparar y ejecutar las escenificaciones. Así, en la interacción entre juegos y juguetes, notamos que las experiencias de reconocimiento y manipulación de materias primas están guiadas por los fines de representación de actividades sociales propias de su cultura.

En Xaya, por ejemplo, los niños exploran el solar buscando piedras, leños y hojas para montar el escenario en que realizarán la representación de la cocina y la comida, exploran el solar y el monte en busca de materias primas para elaborar juguetes que, aún teniendo carácter universal y poca o nula relación con la vida cotidiana, adquieren el sello propio de la cultura a través de los recursos utilizados, o bien utilizan el monte, el solar y el propio pueblo como escenario de la actividad lúdica.

LOS JUGUETES

Al igual que hace setenta años en Yucatán y Quintana Roo (Redfiel y Villa Rojas, 1990; Villa Rojas, 1992), en Xaya todavía se elaboran muñecos de madera, papalotes y tirahules. Los primeros, conocidos con el nombre de *wanche'* en la comunidad estudiada, son cargados en *hetsmek'* por las niñas tal y como sus madres y otros cuidadores lo han hecho con ellas, como lo hacen o lo harán con sus hermanos menores y, posteriormente, con sus propios hijos. Al *wanche'* se le nombra así y no muñeco, término reservado para aquellos producidos

comercialmente que poca relación guardan con la materia prima y la forma del primero. En el pasado, no sólo las niñas jugaban con él, sino también los niños.

Papalotes y tirahules siguen siendo juguetes populares pero, a diferencia del pasado en Xaya y seguramente en Chankom e X-Cacal, varias de sus materias primas han cambiado; por ejemplo, las ligas de colores llamativos sustituyen en muchas ocasiones a las tiras de recámara de las llantas y a otros materiales utilizados para el tirahule; el plástico ha sustituido al papel y el pegamento a los hilos para elaborar los papagayos o papalotes.

Como en Chemax en la década de los 80 (Maas, 1983), las canicas, el trompo, la *kimbomba*, el balero y la lotería son juguetes comunes entre los niños.

Es muy probable que varios de los otros juguetes encontrados en Xaya, también hayan sido elaborados en Chankom, X-Cacal y/o Chemax y que no hayan sido reportados por los estudios realizados en esas poblaciones ya que no se enfocaron a investigar el juego y los juguetes infantiles.

A pesar de los cambios en varios de los materiales utilizados en Xaya, no sólo para elaborar papalotes y tirahules sino canicas, trompos y baleros, platitos en el juego de la comida o bocinas de teléfono, y de una creciente incorporación de reemplazos comerciales (baleros, trompos y canicas), los juguetes descritos, en su gran mayoría, hacen uso de los recursos naturales disponibles: agua, tierra, lodo, piedras, tallos, troncos, ramas, flores, frutos y hojas. Así, por ejemplo, el *ts'itriillo* y los cochinitos (figuras de animales) se elaboran con frutos diversos; los papagayos, la pistola y algunos pitos se hacen con flores de siricotes; los proyectiles y tirahules con piedras y varas; la *kimbomba* con palos; el balero con cuerno de vaca; los carros con tablas, troncos y palos.

Cada tipo de juego o juguete involucra una forma de relación con el entorno. La búsqueda y reconocimiento de la materia prima lleva a los niños a veces a trepar árboles, cortar ramas y partes de ramas para hacer, por ejemplo, un tirahule; su elaboración los sitúa en un espacio del solar donde, sentados, utilizan instrumentos de corte y tallado sobre la madera, haciéndoles reconocer sus propiedades de suavidad o dureza, textura, color, peso y resistencia. El reconocimiento del medio es condición para la ejecución.

Para juguetes elaborados localmente los informantes mencionaron 25 especies distintas de plantas, algunas utilizadas en la elaboración de varios de ellos y otras exclusivas de uno, pero prácticamente todas con usos diversos como puede observarse en la Tabla 3.

Tabla 3. Plantas citadas por los informantes y otros usos distintos a la elaboración de juguetes

Nombre utilizado	Nombre científico	Usos
1. <i>Beek</i>	<i>Ehretia tinifolia L.</i>	Curar heridas, ornamental
2. <i>Canasín</i>	<i>Leguminosae faboideae</i>	Maderable
3. Caña brava	<i>Gynerium sagittatum</i>	Ornamental
4. Cedro	<i>Cedrela odorata</i>	Medicinal, ornamental, maderable
5. Cuchara <i>ak</i>	–No se encontró referencia–	Se desconocen otros usos
6. <i>Chakah</i>	<i>Bursera simaruba</i>	Maderable, medicinal
7. <i>Chakté</i>	<i>Caesalpinia violacea</i>	Maderable, tintórea, cerco vivo
8. <i>Ch'obenche'</i>	<i>Trichilia arborea</i>	Maderable
9. Henequén	<i>Agave fourcroydes</i>	Textil
10. <i>Jabín</i>	<i>Piscidia piscipula</i>	Maderable, ceremonial, medicinal
11. <i>Kibche'</i>	<i>Bunchosia swartziana</i>	Maderable
12. <i>Kitimche</i>	<i>Caesalpinia gaumeri</i>	Construcción
13. Naranja	<i>Citrus sinensis</i>	Fruto comestible
14. <i>Sak katsim</i>	<i>Mimosa bahamensis</i>	Curtiente
15. <i>Saramuyo</i>	<i>Annona squamosal</i>	Hojas para desintería, fruto comestible
16. <i>Siit</i>	<i>Lasiacis divaricata</i>	Ornamental
17. <i>Siliil</i>	<i>Cuneta standley</i>	Maderable
18. <i>Siricote</i>	<i>Cordia dodecantra</i>	Medicinal, maderable, comestible, ornamental
19. <i>Taj</i>	<i>Viguiera dentata</i>	Melífera, forrajera
20. <i>Tsaah</i>	<i>Cnidocolus souzae</i>	Medicina para reumatismo
21. <i>Tsalam</i>	<i>Lysioma latisiliquum.</i>	Maderable, melífera, medicinal
22. <i>Xu'ul</i>	<i>Lonchocarpus xuul</i>	Maderable
23. <i>Ya'ax Che</i>	<i>Ceiba pentandra</i>	Industrial, maderable, ornamental, medicinal
24. <i>Yaax ek</i>	<i>Pithecellobium manguense</i>	Maderable
25. Zapote	<i>Manilkara zapota</i>	Fruto comestible, industrial

Por ejemplo, el papagayo, el *ts'itrillo* y las flautas emplean plantas pequeñas como el *taj*, de importancia melífera, el bejuco llamado cuchara *ak*, y el *siit*, que es un bejuco de uso ornamental. Los niños mostraron conocer las plantas, algunas veces por su nombre y otras por identificación visual, como en el caso de la *cuchara ak'*, del *taj*, del *ya'ax che'*, la naranja, el cedro, el zapote, el saramuyo, el siricote, el *chakah* y el *tsaah*.

En cada uno de estos casos se requiere el conocimiento previo de las materias primas, dónde localizarlas, cómo cortarlas, tallarlas, acabarlas, en fin, un conjunto de procesos que van desde su obtención y elaboración hasta su acabado. Los juguetes descritos, en este sentido, revelan una continua y necesaria interacción de los niños con su medio natural que involucra la apropiación intelectual y manual de las propiedades de los recursos utilizados. Sin embargo, carecemos de información que permita establecer si la identificación de las especies y sus propiedades se limitan entre los niños, a la elaboración de juguetes o si al mismo tiempo, aprenden sobre su uso múltiple.

Independientemente de si el aprendizaje sobre los usos múltiples de esas especies es paralelo o no a su utilidad en la elaboración de juguetes, éste último en sí mismo refleja la identidad local.

Aparte de la obvia relación con los recursos y procedimientos para elaborarlos, la figura, sea de muñeco, de trompo, de balero o de papagayo, resulta en un peculiar acabado en el que, por ejemplo, el pulido de las formas no termina de borrar las asperezas naturales. Antes bien, las conserva como marca de su calidad artesanal y del origen natural de sus materias primas y les imprime su valor en la medida de su uso y no como valor de cambio, es decir, de mercancía. Esto puede decirse de los juguetes de carácter universal localmente elaborados como el barrilito o el papagayo, pero también y, quizá con mayor razón, de los juguetes como el

ts'itrillo y el *wanche*', cuya identidad local se refleja no sólo en el acabado sino en el propio diseño.

La relación entre los juguetes y la cultura se manifiesta de manera más básica en los juguetes improvisados, menos restringidos a reglas y más dependientes de la creatividad inmediata. Guardando una relación de semejanza con artefactos y productos culturales, las hojas o la tierra con agua convertida en lodo se transforman en tortillas, los palos en los cuernos del toro o las espadas del torero. En ocasiones, un mismo material puede representar distintos objetos. En el juego del ruedo, por ejemplo, un pedazo de tronco fue identificado inmediatamente como un toro pero también como una motocicleta. A los recursos naturales, se agregan materiales de desecho de productos comerciales, entonces las latas se transforman en tambores y las tapas de refresco en platitos o vasitos.

En muchos de los juguetes descritos se observa una creciente complejidad de acuerdo con la edad. Los niños mayores son capaces de representar con detalles extremos el ruedo, por ejemplo.

LOS JUEGOS

Como en el caso de los juguetes, varios de los juegos observados en Xaya fueron reportados para la población infantil en Chankom y X-Cacal en la década de los 30 (Redfield y Villa Rojas, 1990; Villa Rojas, 1992) y/o para la de Chemax en la década de los 80 (Maas, 1983). Así, las niñas juegan a hacer tortillas y a la comidita y los niños a lazar al toro, a cazar animales con el tirahule, a las canicas, el trompo, la *kimbomba* y el balero. Aunque Maas reporta que en Chemax, son las niñas las que juegan pesca-pesca, en Xaya observamos que los niños también lo hacen.

Los juegos, al igual que los juguetes, pueden tener carácter universal como la comida, milano, pesca-pesca y chácara o bien representar instancias de eventos cotidianos y especiales estructurados culturalmente y, por tanto, reflejar cómo el proceso de desarrollo del juego y del pensamiento representacional, común a toda la especie, se concreta en niños y niñas de carne y hueso inmersos en la cultura en que nacieron. Más allá de esta distinción, en el carácter representacional de todos los juegos se manifiestan elementos culturales que modelan un proceso de desarrollo universal. De esta manera, niños y niñas asumen desde temprana edad los papeles correspondientes a su género y representan actividades relevantes de la comunidad, sean rutinas cotidianas (leñar, cocinar) o festividades (música, baile, corridas de toros).

A su representación, los niños procuran imprimirle el mayor realismo posible de acuerdo con su edad: al jugar a la comidita, a los menores (6 a 7 años) les bastan hojas, piedras y palos mientras que los mayores (7 a 10 años) diseñan escenarios más complejos haciendo el fogón, el comal, los trastes y la masa. Los más grandes (10 a 12 años) al descubrir “la vergüenza”, prefieren otro tipo de juegos, especialmente la representación de las corridas de toros. Para ella, colectan varas con las que construyen el ruedo, las tarimas para el público, el toro, los tablados para los músicos y hasta sus instrumentos. El resultado muestra un mayor refinamiento no sólo en la elaboración del escenario sino en el conocimiento de los detalles de las corridas de toros, aún muchos de los más sutiles. Practican los movimientos de la soga para lazar al toro, tocan las melodías acostumbradas en las corridas y, en general, siguen el ritual completo.

En este proceso de creciente complejidad de la representación de las actividades relevantes de la cultura se manifiestan al mismo tiempo las diferencias en los roles de género. Primero,

independientemente de la edad y, por tanto, de la complejidad de la escenificación, niños y niñas participan en el juego de la comidita. En general, los primeros se encargan de la leña y las piedras y las niñas de las hojas, el lodo y los trastes, es decir, de los componentes del fogón y de las tortillas y los recipientes en que se habrá de colocar la comida. Más adelante, los niños dejan de jugar a las comidas y prefieren jugar a las corridas de toros sin la participación de niñas. Debido a restricciones culturales, no fue posible observar el juego de las niñas mayores por lo que no se describen aquí sus juegos una vez que se inicia la segregación genérica.

Los juegos como formas de exploración del ambiente influyen en la manera en que los niños interactúan con su entorno no sólo porque requieren de la obtención de recursos para la escenificación sino porque, además, involucran a los jugadores en el uso de distintos espacios físicos. En el caso de los varones que fue el que pudo ser observado, los juegos involucran la utilización de las características físicas del entorno. Así, para jugar a las canicas y el trompo se aprovechan pequeños desniveles del suelo; para el pesca-pesca se aprovechan oquedades, matorrales y árboles como escondites o bases y para otros más, se aprovechan espacios abiertos o más extensos como en el caso del juego con papagayos y las excursiones al monte para leñar.

Entre los más pequeños, el juego de la comida se adapta al espacio del solar. Los varones lo exploran para “leñar” o “ir a la milpa” y las niñas para obtener hojas, tierra y agua con que representar las tortillas y otros objetos que sirvan para representar platos y vasos, sean de origen natural o desecho de productos comerciales.

Como en cualquier otro espacio, en Xaya los juegos y juguetes permiten a los niños, asimilar su cultura, en tanto su contenido y características están inmersos y dependen del nicho de desarrollo.

EL NICHOS DE DESARROLLO

Los juegos y juguetes son actividades y objetos mediante los cuales los niños se apropian de la cosmovisión de su cultura al interactuar con el entorno natural y representar eventos sociales.

Los espacios en que se desarrollan los juegos, así como donde se obtienen las materias primas para elaborar juguetes, estén o no relacionados con la representación de eventos sociales, forman parte del subsistema más básico, es decir el entorno físico y social. Hasta aquí, hemos centrado nuestra discusión en el primero, entendiendo que sus características han dejado de ser meramente naturales al haber sido percibidas y codificadas, es decir construidas culturalmente. De la misma manera, los juegos y juguetes han sido discutidos en términos de los arreglos y rutinas cotidianas y especiales de la cultura maya.

Sin embargo, a través de esta discusión, de las observaciones generales hechas durante el trabajo de campo y de la revisión de la literatura, es posible inferir algunos aspectos relacionados con los otros dos subsistemas del nicho de desarrollo: las costumbres de cuidado y crianza infantil y las etnoteorías de los padres.

Iniciemos recapitulando las características del entorno físico. El espacio en que tiene lugar la actividad lúdica se extiende desde el interior de la casa hasta el monte, pasando por el solar, el pueblo y la milpa. Con excepción del monte, el resto de los espacios han sido humanizados, transformados. En la tradición mesoamericana, esto significa que se ha establecido una relación de préstamo y restitución con la naturaleza (López Austin, 1995) o mejor dicho con el monte (García, 2000). Niños y niñas ocupan los tres primeros espacios (casa, solar y pueblo) para sus juegos mientras que los otros dos (milpa y monte) quedan reservados para el juego de los varones.

La segregación genérica de los espacios de juego se corresponde con la tradición milpera de Yucatán en particular y con la mesoamericana, en general. Aunque la mujer puede incursionar en el monte para leñar o en su camino a la milpa, lo hace, en el primer caso, en espacios relativamente cercanos a la comunidad y, en el segundo, acompañando a su padre o a su marido para ayudar en el trabajo agrícola. El solar y el hogar son los espacios culturalmente dominados por la mujer. El pueblo, aunque es compartido por ambos géneros, también muestra elementos de segregación.

La diferenciación genérica de los espacios involucra necesariamente la diferenciación de actividades. Ambos se reflejan tanto en los espacios de juego como en su contenido y en los juguetes utilizados por niños y niñas.

La asignación de espacios, entendida como arreglos y rutinas cotidianas y especiales (festividades, por ejemplo), expresada en el juego y los juguetes, se estructura básicamente a partir de las etnoteorías y se refleja también en las costumbres de crianza.

Como en el resto de las comunidades mayas yucatecas, los niños gozan de gran libertad. Desde temprana edad, el cuidado del niño se orienta a mantenerlo tranquilo y contento (Cervera, 1994, 1997a; Gaskins, 1996). El desarrollo se concibe como un progreso sucesivo del entendimiento (Cervera, 1997a; Gaskins, 1996) al menos si se le mira desde fuera (Cervera, comunicación personal, marzo 2, 2003).

En este contexto, los padres permiten una gran libertad a los niños. En especial a los varones mientras más edad tienen. Estos pueden internarse en el monte y explorarlo, pues se reconoce que es el medio habitual donde realizan sus principales actividades productivas y que su conocimiento es necesario para reproducir el estilo de vida. La facilidad que proporcionan a los varones para moverse en ese amplio entorno, conocerlo, manipularlo y saberse defender es

una de las maneras en que las prácticas de crianza y las creencias de los padres confluyen para que los niños se apropien de esa manera de entender y tratar la naturaleza.

En las niñas, por su parte, los espacios de juego se restringen más al ámbito doméstico, la casa y el solar, y a la proximidad de la madre. Tradicionalmente, se considera que las mujeres son las encargadas de la administración del hogar y la crianza de los niños. Las niñas asumen tempranamente la responsabilidad del cuidado de sus hermanitos, lo cual limita las posibilidades de sus juegos al tener que vigilarlos. En este sentido, las niñas exploran el ámbito doméstico, las actividades de la madre y el manejo de otros niños durante sus juegos con mayor detalle que los varones. Como en el caso de los niños, la crianza y las creencias de los padres estructuran el ambiente y las posibilidades del aprendizaje que mediante juegos tienen los niños.

Ahora bien, durante eventos que podemos llamar especiales (fiestas del pueblo y rezos, por ejemplo), la rutina cotidiana se modifica y con ello también los espacios y alcances del juego. De esta manera, los horarios se ordenan en función de los requerimientos específicos del evento, así como en función del espacio disponible. Por ejemplo, durante un tiempo de rezo de los adultos, unos niños improvisaron con los objetos que tenían a su alcance, una cocina y jugaron, casi en silencio, a la comidita.

Considero que el principal aporte del trabajo ha sido la descripción detallada de los juegos y juguetes, en función de los recursos naturales que son empleados y de las actividades de exploración del entorno, y el intento de utilizar el nicho de desarrollo como marco teórico para entender el impacto de la cultura en los procesos de su adquisición y del desarrollo del pensamiento simbólico. En este sentido, también se apuntaron algunos aspectos generales para relacionar, este último proceso con el de la adquisición y reproducción de la cosmovisión,

entendiendo que ésta se construye a partir de las relaciones prácticas y cotidianas con la naturaleza y, que en el caso de la comunidad estudiada, se centra en el cultivo del maíz.

La conclusión a la que arriba este trabajo es que el juego simbólico o representacional permite a los niños aprender la cultura local y conocer el ecosistema y los recursos naturales como una experiencia indisoluble. La representación lúdica requiere de la utilización del entorno para convertirlo en artefacto (juguete) o en escenario, confiriéndole un valor cultural y simbólico. La actividad lúdica en los niños resulta ser un mecanismo importante de aprendizaje de la apropiación local del entorno y los recursos naturales.

Finalmente, esta investigación deja abiertas varias vertientes que requieren de una exploración más profunda para integrar el cuerpo de explicación acerca del juego (y los juguetes) como mecanismo de transmisión de la cosmovisión en particular y de la cultura en general. Permite reconocer la necesidad de realizar estudios más amplios y detallados de los juegos y juguetes de niños y niñas de varias comunidades mayas; de los comportamientos y concepciones de los adultos en torno al juego infantil; de las etnoteorías de los padres en torno al juego como mecanismo de aprendizaje de la cosmovisión y, en forma más general, la cultura; y el desarrollo teórico de la relación entre desarrollo del pensamiento simbólico y cosmovisión (cultura), en tanto sistema de símbolos, y el impacto de esta relación en la reproducción de un tipo de relación sociedad-naturaleza.

REFERENCIAS

- Bateson, G. (1991) Una teoría del juego y de la fantasía. En: Bateson, G. (ed.) *Pasos hacia una ecología de la mente*. Planeta-Carlos Lohle, Buenos Aires, pp. 205-221.
- Bjorkund, D.F. y Brown, R.D. (1998) Physical play and cognitive development: Integrating activity, cognition, and education. *Child Development*, 69: 604-606.
- Bornstein, M.H. y Lamb, M.E. (1992) *Development in infancy. An introduction*. McGraw-Hill, New York.
- Cervera, M.D. (1994) *Caretaker-Infant interaction and nutrition among Yucatec Mayan children: an intervention study*. Tesis doctoral. Boston University, Boston, MA, EUA, (no publicada).
- Cervera, M.D. (1997a) *Del maíz a la probeta: ¿son todos los niños iguales?* Ponencia presentada en el I Congreso Regional de Psicología para Profesionales en América. México, D.F.
- Cervera, M.D. (1997b) *Becoming a Yucatec Maya: the first three years of life*. Ponencia presentada en la sesión "Yucatec Maya: Cultural and Political Ecology: Papers in Honor of Mary Elmendorf" del 96th Annual Meeting de la American Anthropological Association. Washington, D.C.
- Codere, H. (1956) The amiable side of Kwakiutl life: the potlatch and the play potlatch. *American Anthropology*, 58: 334-351.
- Duch, G. (1991) *Fisiografía del estado de Yucatán. Su relación con la agricultura*. Universidad Autónoma Chapingo, Estado de México, México.
- Freysinger, V.J. (1998) Play in the context of life-span human development. En: Pronin, D. y Bergen, D. (eds.), *Play from Birth to twelve and beyond. Contexts, perspectives, and meanings*. Garland Publishing, Inc., New York, pp. 14-21.
- García, A. (2000) El dilema de ah kimsah k'ax, "el que mata el monte": significados del monte entre los milperos mayas de Yucatán. *Mesoamérica* 39: 255-286.
- Gaskins, S. (1996) How Mayan parental theories come into play. En: Harkness, S. y Super, C.M. (eds.), *Parents' cultural belief systems: their origins, expressions, and consequences*. Guildford, New York, pp. 345-363.
- Goldman, L.R. (1998) *Child's play. Myth, mimesis and make-believe*. Berg, Oxford.
- Gossen, G. (1989) *Los chamulas en el mundo del Sol*. INI-CNCA, México, D.F.
- Guiteras, C. (1986) *Los peligros del alma. Visión del mundo de un Tzotzil*. Fondo de Cultura Económica, México, D.F.

- Harkness, S. y Super, C.M. (1992) Parental ethnotheories in action. En: Sigel, IE, McGillicuddy-De Lisi, A.V. y Goodnow, J.J. (eds.), *Parental belief systems: the psychological consequences for children*. Erlbaum, Hillsdale, NJ, pp. 373-391.
- Harkness, S. y Super, C.M. (1996) Introduction. En: Harkness, S. y Super, C.M. (eds.), *Parents' cultural belief systems: their origins, expressions, and consequences*. Guilford, New York, pp. 1-23.
- Hinde, R.A. (1970) *Animal Behavior*. McGraw-Hill, New York.
- Howe, N., Petrakos, H. y Rinaldi, C.M. (1998) "All the sheeps are dead. He murdered them": Sibling pretense, negotiation, internal state language, and relationship quality. *Child Development*, 69: 182-191.
- Hughes, F.P. (1999) *Children, play, and development*. Allyn and Bacon, Boston, MA.
- Huizinga, J. (1984) *Homo ludens*. Alianza Editorial, Madrid.
- INEGI. (1995) Carta topográfica F16C73: Chumayel, Yucatán. INEGI, Mérida, Yuc.
- Lancy, D.F. (1980) Play in species adaptation. *Annual Review of Anthropology*, 9: 471-945.
- López-Austin, A. (1995) *Tamoanchan y Tlalocan*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Maas, H. (1983) *Transmisión cultural: Chemax, Yucatán: un enfoque etnográfico*. Tesis de Licenciatura. Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida. (no publicada).
- McCune, L. (1998) Immediate and ultimate functions of physical activity play. *Child Development*, 69: 601-603.
- McGillicuddy-De Lisi, A.V. y Subramanian, S. (1996) How do children develop knowledge? Belief of Tanzanian and American mothers. En: Harkness, S. y Super, C.M. (eds.), *Belief Systems: their origins, expression, and consequences*. Guilford, New York, pp. 143-168.
- New, R.S. (1994) Child's play-una cosa naturale: an italian perspective. En: Roopnarine, J.L., Johnson, J.E. y Hooper, F.H. (eds.), *Children's play in diverses cultures*. State University of New York Press, Albany, New York, pp. 123-147.
- Pan, H.W. (1994) Children's play in Taiwan. En: Roopnarine, J.L., Johnson, J.E. y Hooper, F.H. (eds.), *Children's play in diverses cultures*. State University of New York Press, Albany, New York, pp. 31-50.
- Patch, R. (1978) El mercado urbano y la economía campesina en el siglo XVIII. *Boletín de la Universidad de Yucatán de la Escuela de Ciencias Antropológicas.*, 5: 52-66.
- Pellegrini, A.D. y Smith, P.K. (1998) Physical activity play: the nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*, 69: 577-598.
- Piaget, J. (1961) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica, México, D.F.
- Redfield, R. y Villa Rojas, A. (1990) *Chan Kom. A Maya village*. Waveland Press, Inc. Chicago, USA.
- Rejón, L. (1980) La hacienda diversificada en el desarrollo regional del Puuc, Yucatán. *Yucatán: Historia y Economía*, 18: 54-63.

- Roopnarine, J.L. y Johnson, J.E. (1994a) The need to look at play in diverse cultural setting. En: Roopnarine, J.L., Johnson, J.E. y Hooper, F.H. (eds.), *Children's play in diverse cultures*. State University of New York Press, Albany, New York, pp. 1-8.
- Rosales, M. (1980) Etapas en el desarrollo regional del Puuc, Yucatán. *Yucatán: Historia y Economía*, 18: 41-53.
- Sánchez, G. (1981) Monografía de Xaya (Tekax, Yuc.). Dirección General de Culturas Populares, Mérida.
- Sosa, J.R. (1985) *The maya sky, the maya world: a symbolic analysis of yucatec maya cosmology*. Disertación Doctoral. State University of New York at Albany, New York. (no publicada).
- Super, C.M. y Harkness, S.H. (1986) The development niche: A conceptualization at the interface of child and culture. *International Journal of Behavioral Development*, 9: 545-569.
- Terán, S. y Rasmussen, C. (1994) *La milpa de los mayas. La agricultura de los mayas prehispánicos y actuales del noreste de Yucatán*. DANIDA, Mérida.
- Villa Rojas, A. (1992) *Los elegidos de Dios. Etnografía de los mayas de Quintana Roo*. INI-CNCA, México, D.F.

ANEXOS

ENCUESTA SOBRE JUEGOS Y JUGUETES INFANTILES

Xaya, Tekax, Yucatán. Fecha: _____

Datos Generales

Nombre de entrevistado: _____
Edad: _____ Edo. Civil.: _____ Parentesco con el niño: _____
Nombre del niño estudiado: _____

Buenos días: estoy estudiando sobre los juegos y juguetes, de los niños de ahora y los de antes, para saber qué juegan, si han cambiado los juegos, y que piensan los mayores sobre los juegos de los niños. ¿Podría platicar con usted y hacerle unas preguntas?

1. ¿A qué jugaba usted cuando era niño?

2. ¿Y los demás a qué jugaban?

3. ¿Qué otros juegos recuerda?

4. ¿Quién le enseñó a jugar o cómo aprendió estos juegos?

5. ¿Con quién jugaba usted?

6. ¿A qué le gustaba jugar?

7. ¿Con qué jugaba?

8. ¿Con qué le gustaba jugar?

9. ¿Con qué se hacían los juguetes cuando usted era niño, cómo los conseguían?

10. ¿Quién hacía los juguetes?

11. ¿A qué edad dejó de jugar?

12. ¿Por qué dejó de jugar?

13. Ahora ¿a qué juegan los niños?

14. ¿Qué juegos de los que usted jugaba juegan todavía los niños?

15. ¿Ahora cómo son diferentes los juegos de los niños?

16. ¿Por qué cree que han cambiado los juegos?

17. ¿Hay algún juego de los que usted jugaba que cree que los niños de ahora deberían jugarlo o que deberían recordarlo para que no se pierda?

18. ¿Han desaparecido algunos juegos que antes se jugaban?

19. ¿Con qué juegan los niños (juguetes y objetos)?

20. ¿Quién hace ahora los juguetes de los niños?

21. ¿Qué juguetes con los que usted jugaba todavía juegan los niños?

22. ¿Ahora cómo son diferentes los juguetes?

23. ¿Por qué cree que han cambiado los juguetes?

24. ¿Hay juguetes que ahora ya no existen?

25. ¿Por qué cree usted que juegan los niños?

26. ¿Para qué sirve el juego?

27. ¿Hay juegos –o algún tipo de juego- que son necesarios para los niños? ¿por qué?

28. ¿A la gente le gusta que los niños jueguen? ¿Por qué?

29. ¿Cuándo (tiempo del día) pueden jugar?

30. ¿Cuándo no deben jugar?

31. ¿En qué lugares se les deja jugar a los niños?

32. ¿En qué lugares los niños no deberían jugar? ¿por qué?

33. ¿A qué juegan los niños varones?

34. ¿A qué juegan las niñas?

35. ¿Hasta qué edad los niños y las niñas juegan juntos los mismos juegos? ¿Por qué?

36. ¿Cómo saben los niños cuando ya no deben jugar con las niñas y las niñas que no deben jugar con niños?

37. ¿A qué edad los niños ya no juegan? ¿Por qué?

38. ¿Qué juguetes tienen sus niños?

39. Además de los juguetes ¿con qué otras cosas juegan sus niños? [Por ejemplo: piedras o cajas o papeles, hojas de árbol, frutos, etc. enfatizando objetos de la naturaleza]

40. ¿Dónde compran los juguetes?

41. ¿Con qué les gusta más jugar a sus niños?
-
-
42. ¿Qué tipo de juegos son traídos de fuera, por la escuela o por gente que viene de fuera?
-
-
43. ¿Sus hijos han jugado los juegos que usted acostumbraba jugar?
-
-
44. ¿Qué juegos les han enseñado a sus hijos?
-
-
45. ¿A qué edad empezaron a jugar sus niños?
-
-
46. ¿Dónde acostumbran jugar sus niños?
-
-
47. ¿Qué juego les ha enseñado usted a sus niños?
-
-
48. ¿Alguien más les ha enseñado algún juego?
-
-
49. ¿Usted juega con los niños?
-
-
50. ¿Cada cuándo juega usted con los niños?
-
-
51. ¿Qué es lo que usted juega con los niños?
-
-
52. ¿A los niños les gusta que los grandes jueguen con ellos?
-
-
53. ¿Existen juegos que se jueguen por temporadas? ¿Cuáles? ¿Por qué?
-
-
54. ¿Hay algún juego actual que a usted le agrade en especial? ¿Por qué?
-
-
-

3. Descripción de los actores del juego

Quién inicia los juegos

Quién conduce los juegos

Quiénes participan (edad, sexo, número de participantes)

Cómo participan los diferentes actores

4. Descripción del área de juego

Lugar en el que juegan (casa, solar, calle, parque) [dibujo del lugar]

Área específica en que se desarrollan los juegos en ese lugar [señalar en dibujo]

5. Descripción del solar

Hacer dibujo

Flora, fauna y artefactos

Ubicación de los espacios de juego dentro del solar

Ubicación de espacios preferentemente usados por adultos o por niños

6. Descripción de los padres y/o adultos mientras juegan los niños

Qué hacen durante el juego de los niños

Cómo están pendientes de ellos

Cómo, cuándo y en qué circunstancias intervienen en sus juegos y actividades

Cómo intervienen en los juegos de los niños (juegan, enseñan, prohíben, ordenan, castigan, moderan)

Actividades adultas en que no se permite niños jugando

Actividades adultas en que sí toleran a niños jugando