

El estudio de los juegos y deportes en Yucatán. Una aproximación desde la Antropología Social

The study of games and sports in Yucatan. An approach from Social Anthropology

O estudo de jogos e esportes em Yucatán. Uma abordagem da Antropologia Social

Dr. Gabriel Héctor Angelotti Pasteur*

gabrielotti@yahoo.com

Dra. Guadalupe Reyes Domínguez**

mardomin@uady.mx

*Profesor investigador de la Facultad de Ciencias Antropológicas
en la Universidad Autónoma de Yucatán. Doctor en Antropología Social por el COLMICH
Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores del CONACyT Nivel 1
Autor del libro *Chivas y Tuzos, íconos de México. Identidades colectivas y capitalismo
de compadres en el fútbol nacional*

**Profesora Investigadora. Titular C de Tiempo Completo
en la Facultad de Ciencias Antropológicas. Universidad Autónoma de Yucatán
Doctora en Ciencias Antropológicas por la Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Iztapalapa.
Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores de CONACyT Nivel 1

Recepción: 28/08/2018 - Aceptación: 04/06/2019

1ª Revisión: 04/04/2019 - 2ª Revisión: 03/06/2019



Este trabalho está sob uma licença Creative Commons
Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

Resumen

Este artículo presenta una visión general de los trabajos de titulación realizados para obtener el grado de Antropólogo Social en la Universidad Autónoma de Yucatán, de 1976-2017, teniendo como tema principal los juegos y deportes. Mediante una revisión del acervo de la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Yucatán y de la base de datos digital de la Licenciatura de Antropología Social, se encontró que solo el 3% de los trabajos terminales de los alumnos tuvieron como tema de estudio algún aspecto del campo de los juegos y los deportes. Esto deja al descubierto el poco interés de los estudiantes para investigar aspectos relacionados estas temáticas. Una situación llamativa dada la relevancia que dichas actividades han adquirido en nuestra sociedad durante las últimas décadas del siglo XX. Los resultados alcanzados mediante el análisis de los trabajos de titulación permiten observar cómo en Yucatán los juegos y los deportes constituyen prácticas sociales e integradoras que han contribuido a reforzar las identidades locales y nacionales, facilitando, además, que tanto niños, como adolescentes, ganen autonomía, desarrollen vínculos interpersonales y generen espacios propicios para el desarrollo de la personalidad.

Palabras clave: Deportes. Juegos. Antropología del juego. Ludismo. Antropología social.

Abstract

This article presents an overview of the degree work carried out to obtain the degree of Social Anthropologist at the Autonomous University of Yucatan, from 1976-2017, with the main theme of games and sports. Through a review of the library of the Autonomous University of Yucatan and the digital database of the Social Anthropology Degree, it was found that only 3% of the students' terminal works had some aspect of the study as their subject. field of games and sports. This reveals the little interest of the students to investigate aspects related to these topics. A striking situation given the relevance that these activities have acquired in our society during the last decades of the twentieth century. The results obtained through the analysis of the titling work allow us to observe how in Yucatan games and sports constitute social and integrating practices that have contributed to reinforce local and national identities, facilitating, in addition, that both children and adolescents gain autonomy, develop interpersonal bonds and generate spaces conducive to the development of the personality.

Keywords: Sports. Games. Anthropology of the game. Luddism. Social anthropology.

Resumo

Este artigo apresenta uma visão geral do trabalho de graduação realizado para obter o grau de antropólogo social na Universidade Autônoma de Yucatán, de 1976 a 2017, com o tema principal de jogos e esportes. Ao analisar o acervo da Biblioteca da Universidade Autônoma de Yucatán e o banco de dados digital para o Bacharelado em Antropologia Social, constatou que apenas 3% dos terminais de trabalhar os alunos tiveram como objeto de estudo alguns aspectos da campo de jogos e esportes. Isso revela pouco interesse dos alunos em investigar aspectos relacionados a esses tópicos. Uma situação marcante dada a relevância que essas atividades adquiriram em nossa sociedade durante as últimas décadas do século XX. Os resultados obtidos através da análise do trabalho das qualificações nos permitem observar como os jogos e esportes em Yucatán são práticas sociais e inclusivas que têm ajudado a fortalecer identidades locais e nacionais, facilitando ainda mais que as crianças e adolescentes, ganhar autonomia, desenvolver laços interpessoais e gerar espaços conducentes ao desenvolvimento da personalidade.

Unitermos: Esportes. Jogos. Antropologia do jogo. Ludismo. Antropologia social.

Lecturas: Educación Física y Deportes, Vol. 24, Núm. 253, Jun. (2019)

Introducción

El estudio de los juegos y deportes resulta relevante dado el valor que las personas les confieren en la actualidad, entre otros aspectos, porque los perciben como actividades que permiten mejorar la salud, la apariencia física, tonificar el cuerpo, alcanzar metas y logros atléticos, desarrollar el pensamiento creativo y, además, se les considera un medio para generar lazos identitarios (Angelotti, 2010b; Fábregas, 2001; Magazine et al., 2012), imágenes y estereotipos nacionales (Alabarces, 2002; Arbená, 1991; Archetti, 2001; Guttman, 2004; Vinnai, 1986); y estimular la sociabilidad de participantes y aficionados (Alonso, 2014; Dunning y Elías, 1986). Sin embargo, los científicos sociales dan poca importancia a estos temas como foco de sus investigaciones (Escamilla, 1987). La producción académica sobre estos asuntos es escasa en comparación con las abundantes publicaciones que abordan otros ámbitos de la realidad social. En un estudio previo se señala que en México los juegos y deportes constituyen campos “periféricos”, cuando no “secundarios”, de la investigación. Esta circunstancia, al parecer, está motivada por la preferencia de los investigadores a abordar asuntos de relevancia más inmediata en la realidad, tales como los relacionados con el panorama laboral, la tenencia de la tierra, los conflictos políticos, la situación de grupos discriminados, entre otros (Angelotti, 2010a). En este sentido se puede preguntar ¿Existirán otras razones por las cuales los científicos omiten el estudio de las actividades lúdicas y deportivas?

Eric Dunning (1979) indica que son cuatro los motivos que pueden suscitar esta situación:

1. La tendencia a suponer que estas son actividades ociosas y de escaso valor real en comparación con la lectura, música, arte y otras que se califican de *highbrow* (intelectuales). Los deportes y los juegos representarían actividades *lowbrow* (no intelectuales), ocupando un lugar marginal en la vida de los adultos.
2. Considerar a los juegos y deportes como hechos irreales, una especie de “alucinación voluntaria” que se ejecuta fuera de la realidad y después del trabajo (Dunning, 1979).
3. Dar por sentado (como hacen algunos autores neo marxistas) que son producto de una “conciencia errónea” o un pensamiento enajenado y
4. Suponer que los deportes y juegos son hechos poco productivos. Una opinión que, encuentra raíces, en aquellas personas que conceden al trabajo un lugar destacable en sus vidas (Dunning, 1979).

¿Algunos de estos argumentos habrá influido en los educandos de la Licenciatura en Antropología Social de la Universidad Autónoma de Yucatán al momento de escoger sus temas de titulación? A ciencia cierta, no se sabe. Aunque, por los resultados obtenidos al revisar los trabajos terminales de los estudiantes se puede sospechar que tales ideas pudieron haberlos influenciado, motivándolos a priorizar otras áreas y problemáticas de la realidad de Yucatán.

Este artículo presenta una visión general de las investigaciones de tesis realizadas para obtener el título de Antropólogo Social en la Universidad Autónoma de Yucatán, de 1976-2017, teniendo como tema principal los juegos y deportes en Yucatán. De este modo, se busca ofrecer a quienes se interesen en el estudio de estos temas algunas pistas que en el planteamiento de futuras investigaciones puedan servirles de inspiración al respecto: a) la variedad de problemas de investigación que se pueden abordar desde este campo de indagación antropológica; b) las diversas aproximaciones metodológicas de las que un antropólogo en formación puede hacer uso cuando se acerca al estudio de este tipo de actividades sociales; c) los cruces posibles con otros subcampos de la antropología.

Para analizar cómo los estudiantes han abordado estos temas se recurrió a la consulta de bases de datos, digitales y trabajos de titulación en formato físico. En las bases de datos digitales se realizó la búsqueda por medio de palabras clave, tales como juego, deportes, juguetes, gimnasia y educación física. Esta manera de proceder se facilitó por dos motivos:

1. porque los motores de búsqueda digital, conocidos vulgarmente como buscadores, constituyen poderosos instrumentos informáticos que rastrean información en sitios web y archivos almacenados en internet, facilitando el hallazgo de datos y páginas relacionadas con el tema en cuestión. En el caso que nos compete, esto permitió detectar con rapidez todos los trabajos de titulación publicados hasta la fecha, y
2. por la composición de los títulos de las tesis, monografías y trabajos integradores, los cuales emplean términos apropiados que dan cuenta de su contenido.

En Antropología Social, los asesores de investigación de ese centro de estudios sugieren a sus alumnos redactar títulos que contengan cuatro datos relevantes:

1. el tema de estudio o problema de investigación,
2. la temporalidad,
3. el lugar, y
4. los sujetos de estudio.

De este modo, los títulos permiten al lector saber de qué trata el trabajo publicado. Los resultados obtenidos mediante esta incursión, posteriormente, facilitaron la consulta de los textos en formato físico. Otro hecho que facilitó la búsqueda se debe a que, quienes esto suscribimos, han participado como directores de tesis o sinodales en los exámenes de titulación de los trabajos analizados.

El acervo de la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Yucatán, está ubicado en el Campus de Ciencias Sociales, Económicas-Administrativas y Humanidades de la Universidad Autónoma de Yucatán, y está integrado por libros, revistas, tesis y otras publicaciones. El catálogo se puede consultar en Internet y se encuentra en la siguiente dirección web: <http://opac.uady.mx/opac/sisbiuadyOPAC.php>

Los datos obtenidos en el catálogo digital de la biblioteca fueron cotejados con la base de datos que posee la propia Licenciatura en Antropología Social, misma que posee toda la información actualizada relativa a esta materia. Posteriormente, y con la disposición de esta información, se consultaron los ejemplares en formato físico. Los interrogantes que guiaron la revisión de la tesis fueron los siguientes: ¿Cuál es el problema a investigar? ¿Cuáles fueron los conceptos clave? ¿Qué teorías y modelos utilizan los autores? Y, ¿cuáles fueron las conclusiones y los resultados del estudio?

El total de tesis publicadas en la Licenciatura en Antropología Social desde 1970 a la fecha es de 331 ejemplares; habiéndose encontrado que 10 de ellas corresponde a estudios vinculados con el campo de los juegos y deportes. Al respecto, es relevante aclarar que en el plan de estudio vigente hasta el año 2019, la Licenciatura en Ciencias Antropológicas reconoce tres formas de titulación: Trabajo integrador, Monografía y Tesis. La diferencia entre éstas, corresponde a la manera de presentar los resultados de una investigación que incluya una etapa de trabajo de campo etnográfico. La importancia de la tesis radica en que, para la mayoría de los estudiantes, representa la primera obra producto de una investigación metódica en el ámbito de la disciplina (Bosch García, 1977: 7).

El primer estudio realizado en la Facultad de Ciencias Antropológicas sobre los juegos data del año 2005, mientras que el tema deportivo recién fue estudiado en el año 2012. Si atendemos que esta licenciatura se fundó en el año de 1970, se puede concluir que en sus primeros 35 años estos asuntos fueron omitidos como problemas para la investigación antropológica. Fue recién, a partir de la primera década del siglo XXI, cuando los alumnos comenzaron a interesarse sobre este novedoso campo de las ciencias sociales.

La información obtenida se compiló en tres apartados generales: a) tesis y monografías sobre el ámbito deportivo, b) Sobre juegos y videojuegos y c) Juegos y juguetes tradicionales. De este universo, se encontró que solo 2 de ellas, es decir, el 0.60 %, corresponden a estudios enfocados al ámbito deportivo; 7 trabajos (2.1 %) versan sobre juegos o videojuegos y 1 (0.30 %) aborda juguetes tradicionales.

Las tesis y monografías sobre juegos y deportes en Yucatán

A continuación, se describen los trabajos presentados en los tres subcampos mencionados arriba:

a. **Ámbito deportivo**

1. *Procesos de identificación en torno a la charrería en Yucatán.* Tesis presentada en 2012 por Chehaly Abril Torres Ruz.

La charrería, considerada deporte nacional de México, nació a fines del XIX en Jalisco. Esta actividad comenzó a practicarse, preferentemente, en las zonas ganaderas del centro y occidente del país. Posteriormente, al declararse de interés nacional, se expandió a todo México y el mundo. En este caso de estudio se buscó conocer el desarrollo de la charrería en una región tropical, donde las condiciones extremas de temperatura y calor no facilitan la actividad ganadera ni caballar. En la tesis la autora analiza el papel que la charrería tuvo en la constitución del nacionalismo mexicano, devela el origen de la charrería en la península de Yucatán, expone cómo se conforman las relaciones sociales entre los charros y las escaramuzas de la región. Además, muestra la importancia que las asociaciones charras yucatecas han adquirido en años recientes. Concluye que existe una fuerte identidad entre los practicantes de este deporte, misma que se sustenta en prácticas y símbolos compartidos. La metodología empleada fue la etnográfica, con especial énfasis en la observación participante ya que la autora participó en diversos torneos como miembro de una de las escaramuzas. Además, se recurrió a la investigación histórica, hemerográfica y documental.

2. *Boxeo yucateco: origen, formación de los peleadores y desigualdad social.* Tesis presentada a dictamen por Isay Galicia Castillo en 2017.

Este estudio constituye un acercamiento a la práctica del boxeo en Yucatán, lugar donde se forjaron ocho campeones mundiales: los yucatecos Miguel Canto, Guty Espadas, Freddy Castillo, Juan Herrera, Lupe Madera, Guty Espadas Jr. y Gilberto Keb y, en la actualidad, el cancenense, Miguel "Alacrán" Berchelt. Para investigar sobre la materia, el autor siguió los pasos de Loic Wacquant (2004) y durante unos meses "se hizo boxeador", practicando en un gimnasio de la ciudad de Mérida. De este modo, logró adentrarse a este universo tan particular y esquivo: "La etnografía la encarné y sentí, y, por momentos, dejaba de ser un aprendiz de antropólogo y me convertía en un aprendiz de pugilista".

Desde una perspectiva configuracional, esta tesis pretende ubicar al deporte dentro de distintos contextos que se asocian al campo económico, social y deportivo. El estudio busca demostrar que el boxeo es una actividad laboral que, como cualquier otra del mercado, permite a los pugilistas ganarse la vida. Su particularidad reside en el hecho que el boxeador expone su cuerpo a los golpes de los contrincantes, con el riesgo de sufrir daños irreversibles. Ante la idea de que el box es un medio para la ascensión social, el autor demuestra que los boxeadores, en la mayoría de los casos, luego de abandonar la actividad, continúan viviendo de la misma forma que cuando iniciaron. Aquellos que llegan al estrellato, suelen sobresalir y ganar mucho dinero, pero gran parte de sus ganancias quedan en manos de los empresarios y promotores, como ha sucedido en repetidas ocasiones.

Según —señala el autor— el boxeador, en el transcurso de su formación como practicante de este deporte, adquiere una serie de normas y reglas que tienen como fin hacer de este un juego "limpio y corrector", en el cual la violencia sea controlada. Al mismo tiempo, estos marcos normativos tienen la finalidad de promover un espacio de competencia donde sea permitido golpear al otro de una forma vigilada, y respetando las reglas sociales. El *ring* los contrincantes pueden agredirse, pero no de cualquier manera, ni con cualquier parte del cuerpo. En dicho sentido, las normas son interiorizadas, al punto de ejercer autocontrol.

b. **Sobre juegos y videojuegos**

3. *El azar negado: el negocio de los minicasinós, en el centro y en una colonia de la ciudad de Mérida, Yucatán.* Monografía presentada en 2015 por Rodrigo Joel Peraza Arcila.

Este trabajo tiene por objetivo describir la práctica lúdica de los jugadores que frecuentan minicasinós en dos zonas de Mérida. Se analizan los factores sociales que han favorecido el incremento de los juegos de apuestas en estos aparatos electrónicos, también denominados "tragamonedas", que abundan en las tiendas de pueblos y ciudades de Yucatán. El autor señala que, pese a su difusión, esta práctica está penada por las leyes nacionales, que prohíben el juego con dinero en espacios públicos. No sucede así con los casinos que operan en espacios privados y de acceso restringido, los cuales proliferaron desde 2005, al permitir el gobierno la apertura de más de 300 salas de juego por todo el territorio nacional, con lo cual se produjo lo que algunos analistas dieron en llamar la "casinificación del país".

En la primera parte del trabajo se analizan los conceptos juego, azar y ludopatía. En la segunda parte se describe el juego en minicasinos y los lugares habituales donde se practica; se estudian también las relaciones de poder tejidas en torno a esta problemática (que involucra a funcionarios municipales y otras autoridades). El autor entrevistó a jugadores y dueños de minicasinos. También realizó una revisión hemerográfica y documental. Sus conclusiones indican que, con la llegada de los minicasinos, hace apenas 10 años, los juegos de azar cobraron relevancia en la sociedad yucateca, a la vez que se extendió la "ludopatía" o afición enfermiza que algunas personas experimentan hacia estas actividades lúdicas y que en Mérida tiene numerosos casos.

4. *La adolescencia y el videojuego en Mérida, Yucatán. Paradigmas sociales entre los adolescentes del Fraccionamiento Francisco de Montejo.* Monografía presentada en 2007 por Roberto Jesús Méndez Gallegos.

Este trabajo aborda la afición de los adolescentes a los videojuegos en un fraccionamiento de clase media, establecido a fines del siglo XX en Mérida. Se muestra cómo, por su dinámica expansión, el Fraccionamiento Francisco de Montejo se convirtió en un lugar atractivo para la instalación de comercios de diversos tipos. Muchos establecimientos incluyeron como parte de su oferta las consolas de videojuegos que se volvieron punto de reunión habitual de los adolescentes de la zona, especialmente de estudiantes de secundaria al término de su jornada escolar.

Se enfatiza la afición a los videojuegos como medio de socialización y construcción de identidad del adolescente, mostrando cómo las retas o competiciones en los videojuegos los absorben de manera tal que pierden conciencia sobre el tiempo transcurrido. A la vez, al estar lejos del control familiar, desarrollan consumos particulares que contribuyen a subrayar diferencias con otros grupos de edad. En torno a los videojuegos –dice el autor- ellos construyen un mundo donde él sabe qué tiene que hacer y cuándo.

5. *Socialización, Masculinidad y Videojuegos entre los Adolescentes de Tizimín, Yucatán.* Tesis presentada en 2008 por Addy Maribel Moguel Polanco.

La tesis cuestiona interpretaciones de los videojuegos como intrínsecamente perjudiciales para los procesos cognitivos y de interacción social de los adolescentes aficionados a estos dispositivos. El trabajo privilegia el análisis de los significados que los jóvenes de Tizimín dan al hecho de jugar con videojuegos y examina la construcción de espacios sociales juveniles a través de dicha práctica.

La autora enfoca la afición de los estudiantes de una escuela secundaria a los videojuegos como elemento importante de su socialización. Enfatiza que las relaciones que se tejen en torno a las consolas de videojuegos tienen un papel destacado para el aprendizaje y construcción de lo que localmente significa ser adolescente varón.

Sostiene también que los locales donde los adolescentes de Tizimín acuden a disfrutar de los videojuegos funcionan como espacios privilegiados para la reproducción del tipo de masculinidad incorporada por ellos en otros ámbitos, la cual alude a atributos tales como el ejercicio de fuerza y poder, el control de las emociones, el ser rudo, cualidades que se contraponen a las aceptadas en el contexto local para las mujeres. Sin embargo, el consumo de videojuegos no sólo significa reproducción cultural, sino también creación y reformulación cultural; por ejemplo, alrededor de la afición compartida los chicos crean formas específicas de expresión lingüística.

6. *Yu-Gi-Oh! Un juego generador de grupos y fronteras sociales.* Monografía presentada en 2015 por Rossana Vargas Osorno.

Esta investigación analiza los significados que los niños y adolescentes le dan al juego de cartas *Yu-Gi-Oh*. Además, explora los vínculos que se crean entre los jugadores, contrastándolos con otras formas de relación social en las que ellos participan. El trabajo describe usos variados que los jugadores dan a las cartas de combate, mostrando cómo los chicos se apropian de mercancías globales, resignificándolas localmente para crear una serie de juegos secundarios en torno al juego principal. La autora enfatiza que las cartas *de Yu-Gi-Oh* "son posesiones que encierran valores, en los dos sentidos en que este término puede ser usado: tienen un valor económico y son vehículos que exaltan determinados atributos sociales; así operan como vínculo entre la realidad y la ficción de la que se nutre el juego". Muestra asimismo cómo, alrededor del juego, los participantes van creando alianzas, enemistades, obtienen prestigio, establecen relaciones de confianza, de apoyo y de protección.

La investigación fue multisituada. Se realizó mayoritariamente en un local donde se reunían los jugadores, pero también se hicieron observaciones en torneos y convenciones donde éstos participaron. Para establecer una relación cercana con los chicos la autora trabajó en un local de juego, aprendió a jugar las cartas y participó en las competencias que ahí se realizaban: Así, observó “desde dentro” el juego analizado.

Esta monografía se apoya en los planteamientos de diversos autores, entre otros, David Lancy (2010), Huizinga (1984), Roger Callois (1986) y Víctor Turner (1982). El estudio muestra que el juego de cartas analizado tiende a construir fronteras espacio- temporales mediante el manejo de símbolos visuales y sonoros, propicia un orden específico al interior de estas fronteras, generan agrupaciones locales y exhibe capacidad para crear y resignificar cultura. Asimismo, la autora sugiere que los juegos que los niños inventan a través de las cartas Yu-Gi-Ho! se cruzan y se intersectan, dando lugar a la expresión de los cuatro impulsos universales señalados por Callois (1986): agón (competencia), alea (azar), mimicry (imitación) e ilinx (vértigo), y en algunos momentos abren espacios a la manifestación de Paideia, una forma de orientar la acción lúdica que se rige el principio de la turbulencia, la libre improvisación y la fantasía desbocada, pero en otras situaciones se guían por “Ludus” que según Callois, disciplina esa tendencia anárquica y caprichosa del juego, a través de reglas cada vez más estorbosas, para que sea difícil llegar al resultado que se desea.

7. *La transformación de los juegos infantiles como resultado de la modernidad en Chuburná de Hidalgo, Mérida, Yucatán*. Monografía presentada en 2005 por Luis Pech Gamboa.

Se trata de un trabajo descriptivo que, apoyándose en la recuperación de la memoria local, da cuenta de los juegos comunes entre la población infantil de Chuburná de Hidalgo (localidad rural, de origen colonial, incorporada a la ciudad de Mérida a partir de la década de 1970).

El argumento central de este trabajo es que, al comenzar el siglo XXI, los niños que residían en Chuburná practicaban los juegos tradicionales con menor frecuencia que las generaciones que les precedieron. Lo anterior debido a: la desaparición y reducción de espacios públicos adecuados para estos esparcimientos, la presencia del televisor y los juegos electrónicos en la cotidianidad infantil, el incremento de actividades extraescolares y la transformación de las relaciones vecinales que, con el paso del tiempo, se volvieron superficiales.

Se describe cómo antes de la incorporación del pueblo a la vida urbana existía una intensa interacción entre los niños que se reunían en los solares de las casas y en las calles para practicar juegos de resultados individuales y por equipo, juegos de azar, de ronda, de representación y juegos con juguetes de elaboración casera, comunes en Yucatán por aquella época.

8. *Juegos, niños y juguetes en la hacienda de Tepich Carrillo, Acanceh, Yucatán*. Tesis presentada en 2014 por José Fermín Puc Sarabia.

El autor analiza los juegos infantiles de una comunidad rural de Yucatán. Parte de la premisa de que los juegos de cualquier comunidad se transforman continuamente, por lo cual hace referencia a juegos contemporáneos y del pasado. Para organizar la exposición contrasta aquéllos que usan juguetes industrializados con los que no emplean estos artefactos. El objetivo general fue analizar cómo los niños no sólo consumen, sino que, como sujetos activos, dan forma a los juegos de uno y otro tipo, de acuerdo con el contexto socio temporal en el que viven.

La investigación muestra cómo los cambios socioeconómicos en la localidad se acompañaron por transformaciones en la crianza de los niños, en las nociones de la niñez y en las prácticas lúdicas. En este proceso se conservaron algunos juegos de generaciones anteriores, pero reformulados con el material físico y social que hoy se tiene al alcance.

El autor retoma los planteamientos teóricos de Villanueva, quien afirma que:

El juego infantil cumple por lo menos con dos funciones. Por un lado, es una de las formas que los niños utilizan para externar la cultura, las significaciones, las aptitudes y conocimientos adquiridos a lo largo de su corta existencia, y que no pueden expresar discursivamente. Por otra parte, es un espacio en el cual los niños se socializan entre sí. Por estas razones el análisis de los juegos infantiles es una vía de entrada al mundo subjetivo de los niños para conocer los valores, normas, conocimientos, creencias y concepciones que han interiorizado (Villanueva, 2000:27).

Asimismo, siguiendo a Robert Levine (2007), Puc Sarabia enfatiza la importancia de no trasladar mecánicamente a las comunidades rurales los planteamientos e interpretaciones acerca de las prácticas infantiles que se basan en observaciones de niños de contextos urbanos pertenecientes a estratos sociales medios y altos de sociedades occidentales.

La reflexión final advierte que en las actividades lúdicas donde se usan juguetes industrializados los niños son aprendices de la cultura global y, a la vez, creadores de significados particulares, no previstos por los productores. Respecto a los juegos con material del entorno natural, se sugiere que la creatividad infantil aporta elementos culturales a las actividades cotidianas de la comunidad cuando las re-crea en los espacios lúdicos.

9. *Sembrando sueños, cosechando nuevas realidades: estudio de caso del proyecto ludoteca rodante del desierto, en Villa Arista, San Luis Potosí.* Reporte integrador presentado en 2016 por Madeline Farías Chanda.

Este trabajo es fruto de un proyecto de investigación-acción participativa; en él se describe y evalúa una experiencia de educación alternativa dirigida a niños y niñas que se realizó en *Villa de Arista, San Luis Potosí* entre 2010 y 2012, que operó sobre la base de una propuesta pedagógica que utiliza el juego y el arte como vías para desarrollar la creatividad, la iniciativa y las actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia las personas.

La autora da cuenta de cómo la ludoteca rodante logró conjuntar el juego con diversas prácticas culturales de la localidad para promover los derechos humanos, reforzar la memoria colectiva y generar en los niños participantes una perspectiva crítica y reflexiva respecto a la realidad social de su comunidad.

El trabajo enfatiza el valor del juego como práctica que facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje, a la vez que, entre otras cosas, desarrolla estructuras afectivas, ayuda a descargar tensiones y favorece la autonomía, autoestima y autoconocimiento de quienes participan, proveyendo de un espacio placentero que contribuye a desplegar las inteligencias múltiples. Se hace una crítica a los planes de estudio de la mayoría de las escuelas mexicanas, donde el juego se considera un adorno, relegándolo a un lugar marginal como estrategia didáctica.

c. Juegos y juguetes tradicionales

10. *Los juegos tradicionales y su resignificación en las escuelas primarias indígenas bilingües de Yucatán.* Tesis presentada en 2015 por Fátima Yazmín Gamboa Córdova.

Este trabajo analiza la práctica de juegos tradicionales en el Yucatán actual. La investigación se realizó en escuelas indígenas mayas del ámbito rural. En estas instituciones, apoyados en proyectos que emanan de la Secretaría de Educación Pública (SEP), los maestros difunden entre los alumnos algunos de los juegos y juguetes que en el pasado los niños practicaban en la región, tales como *tinjoroch*, caza venado, tirahule (*gomer*) trompo, *kimbomba* y el balero.

La autora se interroga respecto a los objetivos y beneficios de rescatar estas prácticas tradicionales, tanto desde la perspectiva de quiénes enseñan, como de quienes practican estos juegos. Así, se pregunta si el proyecto de juegos tradicionales impulsado por la SEP logra recuperar los valores que difundían estos esparcimientos en sus orígenes. También, se interesa en indagar si el impulso oficial, alcanzará para "institucionalizar" estas prácticas, tal como ocurriera con los deportes a principio de siglo.

El marco conceptual de la tesis está focalizado en los conceptos 'juego' y 'juegos tradicionales'. El trabajo brinda además un panorama histórico respecto a la educación indígena en Yucatán. La autora, concluye que los juegos tradicionales representan parte de la herencia cultural que se van reinventando en el presente, otorgándole valor histórico e identitario. Aunque hoy en día "están siendo desplazados por el complejo estilo de vida y las nuevas tecnologías".

Para la autora los juegos desempeñan un papel importante para la distracción y ocio de las personas, en el entendido que permiten satisfacer necesidades expresivas y fortalecer aptitudes tanto físicas como intelectuales. Al jugar se establecen lazos sociales y se ponen en práctica los valores y normas de la sociedad a la que se pertenece. En dicho sentido López Matallana (2005:7) opina que "el juego, forma parte de la memoria colectiva, de la experiencia común", por lo que se erige como una de las actividades intergeneracionales por

excelencia: "Todos jugamos". Al mismo tiempo, los juegos permiten captar la realidad, interiorizarla y, de ese modo, adquirir conductas colectivas. Al jugar, los sujetos conocen y dominan los objetos del entorno y desarrollan capacidades humanas (Lull y García, 2009; Correa en Vera, 2000: 271-272). Los juegos tradicionales, por su parte, forman parte de la cultura material de los pueblos, y cumplen una función trascendente para fortalecer la identidad social.

Conclusiones

En diversos espacios, incluso los académicos, se puede encontrar personas que consideran que el juego carece de importancia (Terr, 2000). Por el contrario, los trabajos aquí examinados permiten constatar, como se muestra desde los primeros estudios sobre el tema (Huizinga, 1984), la relevancia del juego y el deporte para la creación, reproducción y transformación cultural. En los textos examinados pueden apreciarse, por ejemplo, cómo el box y la charrería, más allá del ámbito deportivo, han contribuido al reforzamiento de identidades colectivas, regional en el primer caso y nacional, en el segundo; cómo la afición al juego en microcasinos ha afectado la salud emocional, las dinámicas familiares y la economía de numerosos yucatecos, o cómo un pasatiempo aparentemente tan trivial como los videojuegos puede cumplir un papel destacado en la construcción de la adolescencia y la masculinidad.

Se pueden apreciar también cómo en los espacios lúdicos se conjuntan tendencias a la transformación social y a la articulación global, con procesos de conservación de pautas culturales locales. Así, la apropiación de juguetes de producción industrial procedentes del extranjero, puede dar lugar a la refuncionalización de juegos de antaño en los que los nuevos dispositivos lúdicos son incorporados. Como señalara Roger Callois (1986) hace varias décadas, la estabilidad de algunos juegos es sorprendente: "Los imperios y las instituciones desaparecen, pero los juegos persisten, con las mismas reglas y a veces con los mismos accesorios. Y es, antes que nada, porque (...) poseen la permanencia de lo insignificante". En sentido opuesto, se encontró también que juguetes tradicionales, de producción artesanal, que formaban parte de la cotidianidad hace varias generaciones, pueden integrarse a prácticas modernas, como las competiciones interescolares altamente reguladas o como la creación de nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, dirigidas al fomento de conductas respetuosas de la diversidad cultural y medioambiental.

Los trabajos de titulación a los que nos hemos referido en este artículo dan cuenta también de que los deportes y juegos, aun cuando se encuentren articulados a estructuras, normas y valores hegemónicos, dejan siempre resquicios para generar pautas de acción y significación autónomas por parte de los sujetos sociales, sean estos menores de edad o personas adultas. Durante el juego y otros géneros de ocio se ensamblan los componentes de la cultura en combinaciones experimentales, mostrando alternativas diversas de articulación de los elementos que componen la vida social y explorando las posibilidades que se encierran tras la vida ordinaria (Turner, 1982). En particular, los niños y adolescentes –pero no sólo ellos– buscan ganar autonomía, vínculos y desarrollo de autoconfianza a través del juego (Lancy, 2010; Moreno, 2005) y generan ámbitos culturales propios, propicios para el desarrollo de la creatividad (James & James, 2008). Podemos concluir, como hace Madeleine Farías en su texto, que los juegos dan la oportunidad de sembrar sueños y cosechar nuevas realidades.

Referencias

- Alabarces, P. (2002). *Fútbol y patria, el fútbol y las narrativas de la Nación Argentina*. Buenos Aires: Prometeo.
- Alonso Meneses, G. (2014). *En busca de la poesía del fútbol. Una aproximación a su genealogía, rasgos culturales y sentido*. México: El Colegio de la Frontera Norte.
- Angelotti, G. (2010a). El Estudio del fútbol ¿Un ámbito periférico para la antropología en México? En: *Revista de Antropología Experimental. Universidad de Jaén*. España <http://www.ujaen.es/huesped/rae/indice2010.html>
- Angelotti, G. (2010b). *Tuzos y Chivas, íconos de México. Identidades colectivas y capitalismo de compadres en el fútbol nacional*. Zamora: COLMICH
- Arbena, J. L. (1991). Sport, Development, and Mexican Nationalism, 1920-1970. En: *Journal of Sport History*, Vol. 18, Nr. 3 (winter).
- Archetti, E. (2001). *El potrero, la pista y el ring: las patrias del deporte argentino*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bosch García, Carlos (1977). *La técnica de investigación documental*. México: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

Callois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Correa Cajigal, S. (2000). El juego como forma de participación infantil. En: A. Vera Estrada, *Pensamiento y tradiciones populares: Estudios de identidad cultural cubana y latinoamericana* (págs. 269-286). La Habana: Centro de investigaciones y desarrollo de la cultura cubana Juan Marinello.

Dunning, E. (1979). Los dilemas de los planteamientos teóricos en la sociología del deporte. En: G. Lüschen y K. Weis. *Sociología del deporte*. Valladolid: Editorial Miñón.

Dunning, E. y Elías, N. (1986). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.

Elias, N. (1987). *Proceso de la Civilización*. México: FCE

Escamilla, H. G. (1987). El juguete popular y los juegos tradicionales. En: *La antropología en México, panorama histórico*, coordinada por Carlos García Mora y editada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), p. 205-226.

Fábregas Puig, A. (2001). *Lo sagrado del rebaño. El fútbol como integrador de identidades*. Jalisco: El Colegio de Jalisco.

Farías Chanda, M. (2016), *Sembrando sueños, cosechando nuevas realidades: estudio de caso del proyecto ludoteca rodante del desierto, en Villa Arista, San Luis Potosí*. Reporte integrador. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.

Gamboa Córdoba, F. Y. (2015). *Los juegos tradicionales y su resignificación en las escuelas primarias indígenas bilingües de Yucatán*. Tesis. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.

Galicia Castillo, I. (2017). *Boxeo yucateco: origen, formación de los peleadores y desigualdad social*. Tesis. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.

Guttman, A. (2004). *From ritual to record*, New York: Columbia University Press.

Huizinga, J. (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

James, A. (2008). Play. En: *Key Concepts in Childhood Studies*. London: Sage, pp. 98-100.

Lancy, D. (2010). *The Anthropology of Childhood. Cherubs, Chattel, Changelings*. New York: Cambridge University Press.

López Matallana, M. (2005). *El juego, instrumento de transformación social*. En:
http://www.lestonnac.org/400_aniversari_prova/400_espanol/doc_pdf_desafios/desafio2_2_matallana.pdf

Lull Peñalba, J., y García Velázquez, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

Magazine, R., Martínez, S. y Varela, S. (2012). *Afición futbolística y rivalidades en el México contemporáneo: una mirada nacional*. México: Universidad Iberoamericana.

Méndez Gallegos, R. (2007). *La adolescencia y el videojuego en Mérida, Yucatán. Paradigmas sociales entre los adolescentes del Fraccionamiento Francisco de Montejo*. Monografía. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.

- Moguel Polanco, A. M. (2008). *Socialización, Masculinidad y Videojuegos entre los Adolescentes de Tizimín, Yucatán*. Tesis. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.
- Moreno, M. I. (2005). *El juego y los juegos*. Buenos Aires: Lumen.
- Pech Gamboa, L. (2005), *La transformación de los juegos infantiles como resultado de la modernidad en Chuburná de Hidalgo, Mérida, Yucatán*. Monografía. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.
- Peraza Arcila, J. (2015), *El azar negado: el negocio de los minicasinos, en el centro y en una colonia de la ciudad de Mérida, Yucatán*. Monografía. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.
- Puc Sarabia, J.F. (2014), *Juegos, niños y juguetes en la hacienda de Tepich Carrillo, Acanceh, Yucatán*. Tesis. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.
- Terr, L. (2000). *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*. Barcelona: Paidós.
- Torres Ruz, C. (2012). *Procesos de identificación en torno a la charrería en Yucatán*. Tesis. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.
- Turner, V. (1982). Liminal to Liminoid, in Play, Flow and Ritual. An essay in Comparative Symbology. En: *From ritual to theatre. The human seriousness of play*. New York: PAJ Publications, 20-59.
- Vargas Osorno, R. (2018). *Yu-Gi-Oh! Un juego generador de grupos y fronteras sociales*. Monografía. Licenciatura en Antropología Social. Universidad Autónoma de Yucatán.
- Vinnai, G. (1986). *El fútbol como ideología*. México: Siglo Veintiuno.
- Wacquant, L. (2004). *Entre las cuerdas*. Madrid: Alianza.