

Sentido y Significaciones atribuidos a Juegos y Juguetes en la historia de un guarenero

Rovimar Serrano Gómez

UPEL-Instituto Pedagógico de Caracas

rovimars@gmail.com

RESUMEN

La investigación ofrece una perspectiva sobre el sentido y los significados que sobre juegos y juguetes son atribuidos por un guarenero en el período de 1935 a 1945. Intenta adentrarse en la identidad y creencias construidas por ese actor social, habitante de Guarenas, Municipio Plaza del estado Miranda, que estuvieron presentes en su mundo de vida. La metodología empleada en este trabajo se apoya en la fenomenología, pues busca "la interpretación de los significados del mundo (*lebenswelt*) y las acciones e interacciones de los sujetos sociales" (Rizo, 2005). La técnica empleada fue la entrevista cualitativa que luego permitió una relación dialógica entre el entrevistador, el informante y el contexto (Sierra, 1998). Todo ello permite que la investigación se enmarque dentro de lo cualitativo porque busca, entre otras cosas, "indagar en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan" (Vasilachis, 2006).

Palabras clave: juegos y juguetes, sentido y significados, investigación cualitativa.

Recibido: marzo 2010

Aceptado: junio 2010

ABSTRACT

Meaning and significance attributed to Toys and Games in the history of a guarenero

The research offers a perspective on the meaning and significance to toys and games that are attributed by a guarenero in the period 1935 to 1945. Try entering in the identity and beliefs constructed by the social actor, a resident of Guarenas, Plaza municipality, Miranda state, who were present in their world of life. The methodology used in this work relies on the phenomenology, it seeks "the interpretation of the meanings of the world (*lebenswelt*) and the actions and interactions of social subjects" (Curl, 2005). The technique used was the qualitative interview then allowed a dialogical relationship between the interviewer, the informant and the context (Smith, 1998). This allows research be framed within the qualitative because it seeks, inter alia, "investigate in natural settings, trying to make sense or interpret phenomena in terms of the meaning people give them" (Vasilachis, 2006).

keywords: games and toys, sense and meanings, qualitative research.

RÉSUMÉ

Sens et signifiants attribués aux jeux et aux jouets dans l'histoire d'un guarenero

La recherche offre une perspective sur le sens et le signifiant qui sont attribués aux jeux et aux jouets par un habitant de Guarenas dans la période 1935-1945. Elle tente d'approcher l'identité et les croyances élaborées par cet acteur social habitant de Guarenas, Municipalité Plaza de l'État de Miranda et présentes dans son milieu. La méthodologie employée dans ce travail s'appuie sur la phénoménologie, car, elle considère « l'interprétation des signifiants du monde (lebenswelt) et les actions et interactions des sujets sociaux » (Rizo, 2005). La technique employée a été l'interview qualitative qui a permis ensuite un rapport de dialogue entre le chercheur, l'informateur et le contexte (Sierra 1988). Ceci permet que la recherche se base sur l'aspect qualitatif puisqu'il cherche, parmi d'autres choses « analyser dans des situations naturelles, en essayant de donner du sens ou d'interpréter les phénomènes dans les termes du signifiant que les personnes leur attribuent » (Vasilachis, 2006).

Mots clés: Jeux et jouets, sens et signifiants, recherche qualitative.

RESUMO

Sentido e significações atribuídos a jogos e brinquedos na história de um guarenero

A pesquisa oferece uma perspectiva sobre o sentido e os significados que sobre jogos e brinquedos são atribuídos por um guarenero: aquele que mora na cidade de Guarenas, Município Plaza, do estado Miranda, Venezuela no período de 1935 a 1945. Tenta adentrarse na identidade e crenças construídas por esse actor social, e que estiveram presentes no seu mundo de vida. A metodologia empregada neste trabalho apoia-se na fenomenología, pois procura “a interpretação dos significados do mundo (lebenswelt) e as acções e interacções dos sujeitos sociais” (Rizo, 2005). A técnica empregada foi a entrevista cualitativa que depois permitiu uma relação dialógica entre o entrevistador, o informante e o contexto (Sierra, 1998). Todo isso permite que a investigação se enmarque dentro do cualitativo porque procura, entre outras coisas, “indagar em situações naturais, tentando dar sentido ou interpretar os fenómenos nos termos do significado que as pessoas lhes outorgam” (Vasilachis, 2006).

Palavras chave: jogos e brinquedos, sentido e significados, investigação cualitativa.

Introducción

Para esta investigación se ha tomado lo relativo a los juegos y juguetes por constituir éstos, fuente de sentido y de significados para las personas. A través del juego el hombre expresa sus creencias, identidades, relaciones y valores. Con el propósito de re-construir las interacciones sociales que emergen producto del contacto con sus juegos y juguetes se

ha tomado el mundo de vida de un guarenero, en el período de 1935 a 1945.

A lo largo de la historia, la sociedad ha venido transformándose producto del desarrollo y la aparición de materiales, recursos, tecnologías y relaciones, entre otros. Y es en esa transformación que podemos hallar fenómenos o implicaciones para los sujetos. Aparecen fenómenos que pueden estudiarse permiten hallar las evidencias de esa transformación y las implicaciones que tienen en todos los campos de la vida de los sujetos.

De modo que recurrimos a la metodología que se apoya en la fenomenología, pues, se busca comprender al sujeto en su mundo, en palabras de Marta Rizo (2005) el énfasis de la fenomenología está en “en la interpretación de los significados del mundo (*lebenswelt*) y las acciones e interacciones de los sujetos sociales”. La técnica empleada fue la entrevista cualitativa a través de la cual se estableció una relación dialógica entre el entrevistador, el informante y el contexto (Sierra, 1998).

En este sentido este trabajo se enmarca dentro de la investigación cualitativa porque pretende, entre otras cosas, “indagar en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan” (Denzin y Lincoln en Vasilachis, 2006). Es así que comprender ese mundo desde los propios actores sociales mediante una relación intersubjetiva que se establece entre el Investigador, lo investigado y el contexto es una de las líneas centrales de este tipo de investigación. Es decir, el eje central. (Vasilachis, 2006).

Hacia La Construcción Del Contexto Conceptual

En este aparte se construyó el objeto de estudio de esta investigación. Se realizó una aproximación a través de una perspectiva múltiple que surgió de la subjetividad presente del investigador, lo investigado y el contexto. En primer lugar es necesario ubicar geográfica y temporalmente al actor social que constituyó el eje principal del trabajo para luego realizar el abordaje de los Juegos y juguetes desde los que escriben, luego desde los que hablan y esto se integrará con la reflexividad de la investigadora con el fin de otorgarle sentido a la información escrita y oral obtenida.

Guarenas. Marco histórico

Para la época de 1935 a 1945 varios acontecimientos signaron la historia de

Venezuela: la muerte de Juan Vicente Gómez, la transición hacia la llamada democracia, huelga petrolera, golpes de estado, fundación de partidos políticos, enmiendas a la Constitución, promulgación de leyes importantes como la ley del trabajo y la de hidrocarburos, reforma petrolera, auge del positivismo en la vida cultural, aparición del marxismo en el panorama social y político, firma de tratados territoriales con otras naciones y altos ingresos derivados del petróleo, entre otras cosas.

Con todo este panorama Guarenas, en aquel frágil período de construcción de un sistema político, social y económico del país, se perfilaba como una ciudad en modesto crecimiento, con una población dedicada a la agricultura, a diversos oficios que giraban en torno a las pequeñas y grandes haciendas agrícolas y ganaderas. En líneas generales sus habitantes poseían pocos recursos económicos y escasos servicios públicos.

Para aquel período ya habían pasado más de 300 años luego de su fundación en 1621, cuando el notario eclesiástico, el Juez Poblador, el Juez Comisario, los encomenderos, algunos indios y caciques se reunieron para tomar posesión de aquel sitio (García, 2001). Tiempo suficiente que fue consolidando una cultura, una identidad forjada a partir del mundo de la vida construido por sus habitantes.

Veamos ahora ese mundo de vida creado a partir de los juegos y juguetes que formaron parte de ese momento histórico. Se toman a los juegos y juguetes por constituir éstos la expresión de una sociedad, de su nivel tecnológico, de sus concepciones para relacionarse con la naturaleza, con sus semejantes, de las concepciones del hombre, de la mujer y del infante, de la actitud hacia la violencia o la paz.

Los juegos y juguetes. Algunas Concepciones

Para iniciar señalaré algunas concepciones, para Dupey (1998) el juego anticipa la vida, favorece la expresión y representación de deseos y problemas. Por su parte Jiménez (2001) recoge otras definiciones sobre el juego; el autor apunta que Vigotsky lo considera el espacio que está “asociado a la vida síquica, donde el niño al no poder suplir las demandas biológicas y psicoafectivas de su relación con su madre, entra a un mundo imaginario. En él se apropia de las reglas de la cultura”.

En este sentido, continúa señalando Jiménez que Winnicott lo concibe “como un proceso de distensión que se encuentra en la intersección del mundo exterior, con el

mundo interior”. A su vez el autor menciona que Dewey lo señala “como algo pragmático, sometido a un fin”. Al igual que Deleuze quien lo entiende como “un estado libertario sin reglas, liso y plegado”. Kant y Shiller refieren que el juego es “poseedor de significantes subjetivos” y Hegel “como la seriedad sublime y la única verdadera”. Asimismo Callois (1986) refiere al juego “como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio”. Huizinga (1972) en cambio establece que “el juego es el origen mismo de la cultura, pues éste surge en forma de juego”.

Con todas estas concepciones notamos como el juego ha sido y es interpretado de diversas formas, podemos señalar entonces que posee un carácter variable que depende del paradigma donde se mueve el autor.

También hay que señalar que en Latinoamérica se han producido investigaciones sobre juegos que permiten el acercamiento al sentido y significados que pertenecen a las características particulares de los actores de esta geografía. Encontramos trabajos como los de Romero (1992) donde menciona que: “el juego no es una máquina de reproducción de sentidos o regulaciones sociales, sino una máquina de producción de sentidos y flujos en los cuales la cultura se reactualiza, es decir, es leída como un presente que es exteriorizado”. De modo que este autor considera que en el juego el sujeto cobra importancia, pues es éste quien da vida, quien crea sentidos cuando juega.

También Plath (1998) refiere que muchos de los juegos que existen hoy en día tienen miles de años y han sido muy pocos los que han sufrido transformaciones. Este autor hace el señalamiento que los juegos no eran para niños “constituían el bien personal del mago, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses” (p. 11) y que al llegar a este continente el proceso de colonización, con la imposición a la fuerza de una nueva cultura, fueron relegándose a los hombres, mujeres y finalmente los niños.

Por su parte Dupey (1998) relaciona las clases sociales y el juego, indicando que los juegos de la clase burguesa eran diferentes a los de la clase obrera. La autora hace referencia a la significación social del juego. En la Europa del siglo XIX la aristocracia “jugaba a vigilantes y ladrones, la gallina ciega, la pilla pilla” (p. 19). En el siglo XIX las damas de la corte Coreana se columpiaban sobre una cuerda y en el siglo VII las jóvenes jugaban al balanceo.

Al hablar de esos juegos tradicionales encontramos que muchos de ellos se presentan por la integración de culturas. González (1990) habla del proceso de “aculturación y concultración” que se manifestó en los territorios de Venezuela ocupados por los indígenas y por los esclavos negros que fueron traídos a este país de 1492 a 1540. De modo que el autor indica que gran parte de los “Hechos culturales residenciales tradicionales” tienen su origen en las tradiciones españolas del siglo XV.

Ahora, muchos juegos del pasado que sólo eran jugados por una determinada clase social se practican por igual en todos los estratos sociales. Fuentes y Hernández (2000) refieren que existe una aparente disminución de los llamados juegos tradicionales producto de la aparición de los juguetes industriales, pero a pesar de eso “muchos de ellos se practican en los barrios de las grandes urbes, en pequeñas ciudades y pueblos de provincia”. Las autoras mencionan que el juego tradicional contribuye al intercambio de ideas, enriquecimiento del lenguaje, desarrollo del ingenio y permite la socialización, de modo que le otorgan un carácter educativo.

Con todo esto se puede señalar que el juego y el juguete han constituido y seguirán constituyendo una manifestación cargada de diversidad cultural en el escenario latinoamericano dada la convergencia de distintas ideologías, creencias, costumbres e identidades.

A continuación presentaremos los testimonios expresados, a través del empleo de la entrevista cualitativa, sobre el tema de la investigación de un habitante de la ciudad de Guarenas, Edo. Miranda.

Los que hablan sobre Juegos y Juguetes

Encontramos que a la par que autores que escriben del tema de esta investigación también existen personas que tienen una perspectiva del tema que parte de su experiencia, sus vivencias, son los que denominamos “los que hablan”. Empleamos la entrevista cualitativa como técnica, ya que permitió recoger la información de una forma más cercana y directa entre investigador y el entrevistado. Emplearemos las palabras de Francisco Sierra en Galindo (1998) para definir a la entrevista cualitativa:

Se trata de una conversación con un alto grado de institucionalización y artificiosidad, debido a que su fin o intencionalidad planeada determina el curso de la interacción en términos de un objetivo externamente prefijado (no

obstante, al permitir la expansión narrativa de los sujetos, se desenvuelve como una conversación cotidiana) (p. 297).

La entrevista se realizó al Señor Vicente Serrano y giró en torno a los juegos y juguetes de su infancia, período que va desde el año de 1935 a 1945, en su ciudad natal: Guarenas. La selección del informante obedeció al interés de la investigadora por conocer un juguete en particular: El Gurrumango, juguete éste que formó parte de la infancia del entrevistado.

Emprendiendo la interpretación. Unidades de Sentido

La investigación cualitativa que sirve de referencia a este trabajo permite que podamos estudiar casos particulares, donde se da valor a la vida cotidiana, realizando para ello una aproximación holística en contextos particulares y se aspira la comprensión de significados que son atribuidos por los actores sociales (Sánchez, 2000).

La investigación cualitativa (IC) toma de conciencia de las acciones y sobre todo del respeto que se debe hacia el otro. Se rompe con el paradigma tradicional que alberga a la Investigación cuantitativa. En la IC emergen pluralidad de realidades, la subjetividad, la no neutralidad, la incorporación de métodos y técnicas a medida que se profundiza en la investigación; métodos y técnicas no preestablecidas de antemano, la interdependencia: sujeto-investigador, sujeto-investigado y contexto.

Ahora para realizar la correspondiente comprensión desde “los que hablan sobre juegos y juguetes” se realizó una entrevista cualitativa donde emergieron categorías y subcategorías que permitieron darle sentido al testimonio por medio de la triangulación, expresada ésta por el discurso oral, la revisión bibliográfica y mi reflexividad, permitiendo así la apertura del objeto de estudio.

Las categorías se mencionan a continuación:

- Algunos aspectos económicos y sociales de Guarenas de 1935-1945
 - La dinámica económica del pueblo guarenero
 - Guarenas le da vida a los objetos
- Guarenas, sus juegos y sus juguetes
 - Los juegos y juguetes en la vida de un guarenero. Una Clasificación
 - Los juguetes encaramados

- El uso de los juguetes

Algunos aspectos Económicos y Sociales de Guarenas de 1935-1945. La dinámica económica del pueblo guarenero

Guarenas en el período comprendido entre 1935 y 1945 se caracterizaba por la pobreza de un gran sector de la población. El informante nos da su testimonio al respecto: *“La generalidad de los muchachos construían sus juguetes,... porque tu sabes que no habían juguetes para los niños pobres”*. Aunque en esa década hubo presencia de grandes haciendas de café, cacao y caña de azúcar, trapiches, pequeños y medianos conucos, potreros, ganadería, chiveras, cría de cochinos, entre otros, pero con todo esto un sector importante de la sociedad vivía en condiciones precarias. En la Guarenas de aquel entonces encontramos que los oficios que las personas ejercían giraban en torno a la agricultura, ganadería, tabacalería y dulcería. García (2002) menciona que existían peones libres asalariados, carpinteros, herreros, arrieros, maestros azucareros, paileros que eran necesarios para el funcionamiento de las haciendas.

En el siguiente testimonio notamos como el niño es considerado en la sociedad: *“ya de siete años uno estaba trabajando”*, esto refleja cómo los niños y niñas, desde muy pequeños, se incorporaban a la mano de obra, en relación a este aspecto continúa el Señor Vicente diciendo: *“pero tu sabes que a los muchachos los ponían a trabajar, trabajo y más nada”*. Es aquí donde se observa el valor que le daban al niño como fuente de ingreso en la familia. Situación que permitía satisfacer medianamente las necesidades alimentarias de aquella época y sólo eso, pues sus necesidades de vestido, educación, salud y recreación no eran tan importantes por lo menos en las clases con escasos recursos económicos. Con respecto a la recreación, continúa el informante diciendo: *“no había con qué comprar una pistolita que costaba medio”*.

Guarenas le da vida a los objetos

Así lo refiere el testimonio del Señor Vicente Serrano *“...manualidades de los viejos dándole vida a los objetos, porque eso es darle vida...”* al referirse a los juguetes empleados por los niños y jóvenes en la Guarenas de 1935 a 1945. Juguetes que muchos de ellos eran elaborados por los padres, por los propios muchachos o por los que ejercían algún oficio: carpinteros, herreros, entre otros. Como complemento de este testimonio

señala: “*Y los muchachos sin nada con qué jugar pues, hacían ruedas con jabillo, carros con jabillo, con cualquier cosa*” Aquí se evidencia la utilización de los recursos de su entorno para la construcción de juguetes y la creatividad de las personas en aprovechar los materiales que les ofrecía su entorno. Esto hace reflexionar sobre las características de esa sociedad que empleaban los materiales de la naturaleza por lo que notamos que la actividad predominante es la agrícola. En este sentido Parlebas (2001) señala que los llamados ecojuegos “usaban a menudo objetos de su medio natural (piedras, palitos, guijarros, cuescos) y domésticos (aros, tablas, cuerdas, zancos, tejos)” (p. 140). Y además Romero (1992) indica que “históricamente se puede decir que el juego ha tenido una relación muy estrecha con la actividad productiva”. Muchos de los materiales que se utilizan para la elaboración de juguetes requieren del manejo de herramientas y esto significa una relación con el trabajo.

En el siguiente testimonio se amplía la idea:

Bueno y se presentaban muchos muchachos con juguetes, vamos a llamarlos sanos, de los sanos así como el Gurrumango [sic] este, que la gente hacía, en Gurruffío de concha, tu sabes de.. de cualquier cosa, de dos conchas, de la concha e coco [sic], de esto,... de todo eso.

Luego con gran emoción y tristeza relata: “*entonces los mayores, los mas viejos, en vista de que tú no tenías nada te hacían uno*” (Se refiere al Gurrumango). Aquí estamos en presencia de la cotidianidad del informante, muchos de los juguetes los realizaban los adultos en sus talleres o lugares de trabajo, desde el ejercicio de su oficio construían objetos con los recursos que poseían. Aquí se hace referencia a la participación del adulto en la construcción del juguete; el adulto siempre obsequiaba el juguete a los niños vecinos de su sector.

Los juegos y juguetes en la vida de un guarenero. Una Clasificación

El testimonio del señor Vicente Serrano refiere varios tipos de juegos y juguetes de aquella época. No pretendemos aquí crear una clasificación que lleve a la generalización, es para detallar los diversos juegos y juguetes que formaron parte de su infancia.

En principio menciona aquellos que denomina *artesanales*, cuya confección se realizaba de forma manual y cada sujeto los realizaba con los objetos y materiales que disponía; según él, éstos aparecieron debido al poco dinero que se tenía en aquel período:

“la aparición de esos juguetes artesanales se debe a la carencia de poder comprar un juguete”.

Los juguetes que pertenecían a esa categoría eran: **carros** elaborados con latas de NIM [*sic*] (se refiere a la leche de marca NIM), “*le ponían ruedas y una cabullita y jalaban [sic] su carrito, o hacían un cajoncito*” o también carros elaborados por carpinteros “*tu le encargabas un carro para el hijo tuyo y te lo hacían de madera*”, carros con jabillo, **muñecas de trapo**, **Gurrumangos** “*que se elaboraban con dos semillas de mango y un palito*”.

Patinetas:

Los muchachos le ponían cuatro ruedas a un palo así y otro aquí (representa manualmente) y le ponían a cada palo una rueda, y como ya estaba viniendo la rolinera, la de carro, ¿tu sabes lo qué es la rolinera?, bueno, después inventaron ponérselas en las cabezas de los palos: redondo el palo o cuadrado, pero entonces los labraban, que cupieran [*sic*] ahí y eran patinetas.

Columpios:

“cogían un mecate lo amarraban allá... abajo, podía tener un palo y como siempre había barranco donde guindarse.. estaban en este plan para allá y para acá, (muestra el movimiento en su mecedora), o cogían una rueda de carro: el aro, lo amarraban del mecate y se sentaban dentro del aro, sentados y así...”

Chinas “había una goma especial para china, venía para china: una delgada y una gruesa, una goma así bastante elástica, que no era látex”, **Gurrufíos** de concha “de dos conchas, de la concha e coco”.

Otra categoría de juguete que emergió del testimonio del señor Vicente Serrano fue la de los **juguetes manufacturados**, los “*que llegaban*”, esos juguetes estaban a disposición de pocas personas, hijos de hacendados, miembros de la clase con mayores recursos económicos, al respecto dice el informante: “*esos los tenían nada mas que algunos en el pueblo prácticamente*”. Entre algunos de esos juguetes se encontraban:

Muñecos de celuloide: Consistían en unos muñecos que eran así de una, como especie,... ¿de qué era Dios mío?... huecos por dentro mas que todo, de modo que a esos muñecos tu le dabas candela y hacían y que: fuiiiiiiii, eran así como pólvora, el celuloide, que se parece al plástico, pero si acaso del grueso de un... (Señala con las manos el grosor) así eran las muñecas y los muñecos.

Zarandas; patinetas con pedal “tenían una patineta de esa, que era una patineta que tenía una rueda adelante y otra atrás y tu te montas, moderna por cierto, y tu montado en la patineta le vas dando así a un pedal (ejemplifica)”, **patines**, **pistolitas de pistón** “que

costaban medio o tres lochas, con un rollito de pistón y todas esas cosas”, “habían unas mas grandes, que costaban doce bolívares, grandes como un revolver y le cabía un rollo de pistón y tacatacatata”, **carritos** “a centavo”, **muñecas** “valían una locha, medio, un real”, **bicicletas** “y alguno con una biciletica si acaso, toda echada a perder, yo sé que en el sector donde yo estaba no le vi bicicleta a ninguno”.

Dentro de los juguetes mencionados aparece una nueva clasificación, los juguetes **sanos o ingenuos**: juegos en el agua “*los muchachos se dedicaban a jugar donde había agua, en los pozos*, más adelante señala “*los gurrumangos porque no te iban a aporrear*”; y los **peligrosos**: los trompos de hojalata, chinas

Ya después que estábamos con mas edad apareció la china, en nosotros era más peligrosa, mataban pájaros, todo, las lagartijas, pero nunca ha sido la china un juego como para muchacho, no se le recomienda, tu tienes un muchacho y le vas a ser un juego no le hagas china porque le puede sacar un ojo a otro, pero se usaba como arma.

Los **vulgares**: muñecos “pero no en la acción sino que era un muñeco que tu le apretabas la cabeza así y enseñaba... tu sabes, quedaba desvestido así... plass y enseñaba aquello, eso lo hacían también”; los **divertidos**: matracas [sic], anacletos “anacletos [sic] eran figuras para divertir podían ser de madera o de hojalata, si se tocaban hacían una pirueta”.

Los juguetes encaramados

Resulta curioso descubrir el por qué de lo que el informante denomina los *juguetes encaramados*, los adultos se encargaban de colocar los juguetes en el sitio más alto de la casa: anaqueles, armarios o escaparates. Ese comportamiento era producto de cierto principio costumbrista o tradicionalista de querer conservar por largo tiempo el juguete, situación que se acentuaba mucho más, en las ocasiones que dichos juguetes constituían regalos ofrecidos por familiares o personas de especial afecto como por ejemplo padrinos, amigos y otros. Esto trae a colación lo normativo, las restricciones que evidenciaban la disciplina imperante en aquella época. El informante continua diciendo que esa situación se presentaba en todas las clases sociales, al respecto menciona:

Pero ni los ricos Rovimar, los Gámez (Se ha cambiado el nombre que menciona el informante), ¿tu conoces los Gámez no?, este Julio Gámez ¿lo conoces?,... bueno, él dice que en su casa había un juguete, que yo no se quién se lo trajo,... se lo regalaron... de aquel tiempo y nunca bajaron ese juguete de donde estaba montado, y ellos eran como doce, él me contó, ese

muñeco estaba montado, ese... un carro, estaba montado allá arriba y nunca se lo bajaron para nada, ni para que ellos jugaran.

También el *encaramar* los juguetes se debía al hecho de querer disminuir el tiempo de ocio de los muchachos, ya que ellos formaban parte del grupo de trabajadores de la hacienda o de otro lugar, entonces se requería aprovechar al máximo su fuerza de trabajo. En relación a este señalamiento el informante ofrece su testimonio:

había una patineta en esa hacienda porque yo trabajaba ahí, tenían una patineta de esa, que era una patineta que tenía una rueda adelante y otra atrás y tu te montas, moderna por cierto, y tú montado en la patineta le vas dando así a un pedal (ejemplifica), yo la cogí escondido porque era una vaquera, la tenían montada y cuando vieron que yo tenía eso, la volvieron a encaramar y yo no sé a dónde, no la vi más, porque no le gustaba que los muchachos cogieran ese tipo de corotos.

El Uso de los Juguetes

Muchos juegos y juguetes se transforman y se adaptan a las características del lugar donde se presentan, ya lo señalábamos en la primera parte de este trabajo cuando mencionamos a García Canclini (2006) quien apunta que cada sujeto, o sujetos se apropia de los objetos y los reinterpreta.

El informante indica que los juegos con muñecas eran usados por las niñas de la siguiente forma: *“una muñeca de trapo, que eran los juegos de las muchachas en su casa: -tu vas a ser el papá, yo voy a ser la mamá y tal-”*. Aquí notamos como se evidencia la actividad social relacionada con la familia. Un juego que presenta el rol ejercido por cada miembro del núcleo familiar.

Al hablar de algunos tipos de juegos el informante hace referencia al denominado Gurrumango e indica *“este era un juego manual... entonces tú te ibas a tu casa a jugar”*. El informante hace una diferencia entre los juegos colectivos y los juegos que no requerían de la compañía de otros para jugar, se observaba el movimiento del objeto. Romero (1992) al respecto señala que *“los movimientos de objetos tienen el carácter de una invocación de una intervención sobre la naturaleza”*.

A manera de Conclusión

Tal como lo señala Vasilachis (2006) las ciencias sociales desde la mirada latinoamericana debe modificar la relación del sujeto que conoce, en su contexto

particular con quien está siendo conocido y la relación de la teoría con la investigación empírica, pues casi siempre el investigador de esta parte de la geografía es obligado a emplear teorías que fueron creadas para situaciones y contextos diferentes en los cuales se quiere investigar.

Es aquí donde la investigación cualitativa adquiere su valor pues ésta se interesa por la vida de las personas, su subjetividad e intersubjetividad, sus acciones, creencias, sentidos y significados. Busca comprender “recurriendo a la causalidad local” (Vasilachis, 2006. p. 33).

De modo que para este trabajo el emplear este tipo de investigación resultó altamente beneficioso, pues, en mi condición de investigadora logré una participación que rompió la barrera de la supuesta neutralidad y exterioridad planteada en la investigación cuantitativa. La Investigación cualitativa me permitió una interacción cercana con lo investigado, la transformación de mi accionar, comprender la realidad social, contribuyó a incluir mi reflexividad, conocer el sentido y los significados de los actores sociales en la temática estudiada.

Se evidencia en los testimonios del informante que su dinámica social giraba en torno al trabajo, existían pocos elementos que reflejaran una sociedad con alto desarrollo tecnológico, pero había mucha creatividad entre las personas que permitía el aprovechamiento de los materiales y herramientas que formaban parte de su cotidianidad. Para el informante existía respeto hacia los animales y las plantas, se refleja cuando habla de los juguetes que denomina *peligrosos* como la *china*. Entre las concepciones de los sujetos padre, madre, niños y niñas, todos se veían como elementos formados para el trabajo, el padre y los niños en las faenas de la agricultura y la ganadería, y las madres y las niñas en las labores del hogar, algunas en los oficios relacionados con la costura y en la elaboración de productos alimenticios: dulces.

Por otro lado se pueden señalar las siguientes consideraciones sobre los juegos y juguetes:

La transformación de la sociedad producto de las fuerzas económicas, políticas y culturales y más recientemente por la denominada globalización y los medios de comunicación han desplazado al juego tradicional de nuestros pueblos y la forma como eran éstos transmitidos de generación en generación.

Algunos autores como Miranda (2002) al respecto señala:

El incremento de las sociedades industrializadas, la llegada de los juegos tecnológicos, las planificaciones urbanísticas de las grandes urbes, el amplio abanico de programas televisivos y una oferta de ocio más individualizada alimentada por las grandes multinacionales y dirigida al menor, han provocado una pérdida importante de aquellos juegos que marcaron durante generaciones, el tiempo libre de nuestros padres y abuelos.

Ahora enmarcados en una sociedad de consumo donde se imponen determinadas marcas comerciales, aparece los juguetes a elevados precios que preparan al sujeto para vivir y reproducir el modelo de la sociedad capitalista, sus valores. De modo que se genera otro valor cultural y simbólico.

Referencias

- Camejo Yraima. (1998). La trayectoria política de la democracia en Venezuela. *Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales*, 4, (2-3), 213-257.
- Caillois Roger. (1986). Los juegos y los hombres. México: Fondo de Cultura Económica.
- García Canclini Néstor. (2006). *Diferentes, Desiguales y Desconectados. Mapas de la Interculturalidad*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Delgado Luis. (1992). *Los juegos en la vida social colonial venezolana, 1786-1821*. En II Jornadas de Investigación Histórica. En homenaje a los cuarenta años del Instituto de Estudios Hispanoamericanos. Caracas: UCV.
- Dupey Ana María. (1998). *Los secretos del juguete*. Buenos Aires: Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano.
- García René. (2001). Guarenas, pueblo transmigrante. [Documento en línea]. Disponible en: [http://www.guatire.com/default.asp?entorno=vernoticia&ID=135&x= Noticias &y =Comunidad](http://www.guatire.com/default.asp?entorno=vernoticia&ID=135&x=Noticias&y=Comunidad) [Consulta: 2009, febrero 14]
- García René. (2002). Orígenes de Guatire. [Documento en línea]. Disponible en: <http://www.guatire.net/showdata.php?news=103&id=6> [Consulta: 2009, febrero 14]
- González Enrique Alí. (1990). Tesis para la Delimitación de 116 subtipos del campo cultural residencial popular y no-popular en América Latina. Anuario FUNDEF, I. 109-127. Caracas: CONAC-OEA-IADAP.
- Fuentes Cecilia. Hernández, Daría. (2000). Juegos y Juguetes populares y tradicionales de Venezuela. Caracas: Fundación Banco Industrial.
- Jiménez Carlos Alberto. (2001). La Integralidad del Juego. Una Visión Holoárquica. [Documento en línea]. Disponible en: http://www.geocities.com/ludico_pei/la_integridad_del_juego.htm[Consulta 2009, febrero 21]
- Huizinga Johan. (1972). Esencia y significación del juego como fenómeno cultural. En *Homo Ludens* (pp. 11-44). España: Alianza Editorial.
- Madrid Marcela. (1998). Una posibilidad lúdica del fundamento. Ponencia del Encuentro regional de estudiantes de filosofía “El problema del fundamento”. México.

- Miranda Fernando. (2002). El Juego y el Juguete Tradicional. Piedra, Papel o Tijera. Revista de información de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha [Revista en línea]. Disponible en: http://www.jccm.es/revista/145/articulos145/sociedad_junio.html [Consulta: 2009, febrero 20]
- Parlebás Pierre. (2001). Juegos, Deportes y Sociedades: Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.
- Plath Oreste. (1998). *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Barcelona: Grijalbo.
- Rizo Marta. (2005). La Intersubjetividad como Eje Conceptual para pensar la Relación entre Comunicación, Subjetividad y Ciudad. [Revista en línea]. Disponible en: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n47/mrizo.html> [Consulta: 2009, Diciembre 21]
- Romero Fernando. (1992). *El niño Nasa: la socialización*. Colombia: Consejo Regional indígena del Cauca. Popayan.
- Sánchez Euclides. (2000). *Todos con la "Esperanza". Continuidad de la participación comunitaria*. Caracas: Comisión de Estudios de Postgrado. Facultad de Humanidades y Educación – UCV.
- Sánchez Néstor. (2001). Juegos tradicionales "Más allá del Jugar". Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión de la Recreación. Colombia.
- Sierra Fernando. (1998). *Función y Sentido de la entrevista cualitativa en la investigación social*. En Galindo, J. (Coord.) Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. (pp. 277-354). México: Pearson Addison Wesley.
- Vasilachis Irene. (Coord.). (2006). *Estrategias de Investigación Cualitativa*. España: Gedisa Editorial.

Autora

Rovimar Serrano Gómez

Licenciada en Educación, mención Ciencias Sociales (Universidad José María Vargas, 1998) Magíster en Educación, mención Tecnología y Desarrollo de la Instrucción. (UPEL, Instituto Pedagógico de Caracas, 2005) y Candidato a Doctor en el Doctorado en Cultura y Arte: América Latina y el Caribe del IPC. Profesora del Instituto Pedagógico de Caracas, adscrita al Departamento de Tecnología Educativa.