

proyecciones, y un arte: sistematiza las formas artísticas populares, como música, danza y canto, y se preocupa por su autenticidad y fidelidad.

El fundamento del folclor es la tradición oral y su característica, el anonimato de los autores. Las áreas que abarca el folclor son todas aquellas en las que se encuentren manifestaciones del espíritu popular:

— actividades materiales, intelectuales y religiosas del pueblo: creencias, mitos, consejas, leyendas, supersticiones; arquitectura de viviendas y otras construcciones; industrias, modos de trabajar, materias primas; conocimientos culinarios, bebidas, ingredientes y métodos de preparación, medios de curación de las enfermedades, arte herbolario; costumbres, fiestas, ceremonias: nacimientos, bautizos, primeras comuniones, matrimonios y funerales; trajes de trabajo y de gala;

— juegos infantiles;

— dichos, refranes, locuciones, modismos, frases; zoonimia, fitonimia, nomenclaturas de flores, frutas, piedras, fenómenos del tiempo o de la naturaleza, toponimias; creación artística, literaria; música, instrumentos musicales, tonadas, canciones, danzas e instrumentarias; formas poéticas, adivinanzas y otras expresiones de ingenio;

— y demás usos, costumbres, ritos y expresiones culturales del pueblo.

En los estudios folclóricos, es importante distinguir entre lo folclórico y lo popular: es popular lo que es patrimonio de pueblo. Todo lo folclórico es popular, pero no todo lo popular es folclórico, pues, como se dijo, la esencia del folclor es su carácter anónimo y de tradición oral. No existe el autor folclórico; los autores de música y poesía populares son artistas y sus obras son artísticas.

El estudio del folclor tiene aplicación en muchas disciplinas: arqueología, paleontología, medicina, zoología y botánica, alfarería, cerámica, política, música, coreografía, lingüística y pedagogía, en la cual el área de los juegos infantiles ha tenido particular importancia.

1.2 Dos clasificaciones de las áreas del folclor

Aunque no considero esta clasificación (1) como la más adecuada, la incluyo aquí porque me resulta funcional: en ella se delimita el área lúdica como independiente y de carácter científico:

I. Folclor Artístico

1. Teatral o dramático
2. Musical
 - a. sones

- b. canciones
- c. instrumentos
3. Danzónico
 - a. Danzas y bailes
 - b. vestuario
 - c. coreografía
4. Dramático-danzónico o mixto (comprende representación dramática y baile a la vez).

II. Folclor Científico

1. Etnográfico: estudio de la raza.
2. Sociológico: estudio del *modus vivendi* del individuo y el grupo.
3. Arqueológico o paleontológico: estudio de los descubrimientos de civilizaciones o culturas antiguas.
4. Expositivo o mostrativo: museos y otras muestras clasificadas.
5. Paremiológico: refranes, adagios, dichos y giros.
6. Lúdico: juegos en general y juegos infantiles.
7. Adivinológico: adivinanzas populares.
8. Médico: propiedades de hierbas y métodos curativos
9. Mítico o legendario: creencias, mitos, fábulas, etc.
10. Geográfico: toponimias. Botánico y zoológico: nomenclaturas.
11. Jurídicos: estudio de leyes de pueblos aborígenes.

Una de las mayores deficiencias de esta clasificación es dejar fuera el área de la literatura folclórica: narraciones, poesía, etc. Por ello es conveniente revisar otro tipo de clasificación. La de Dorson delimita cuatro campos generales:

1. Literatura oral, también llamada arte verbal o literatura expresiva; incluye: narrativa, canción y poesía folclóricas, proverbios y adivinanzas, habla folclórica; es decir, conjunta lo que es producción audible.
2. Cultura material: comprende la producción visible: construcciones, vestimenta, comidas, implementos de labranza, etc.

Entre estas dos divisiones del folclor se encuentran dos áreas:

3. Costumbres sociales tradicionales: comprenden ritos, creencias, celebraciones tanto religiosas como seculares, algunos juegos y pasatiempos, medicina popular, etc.
4. Representación artística tradicional: incluye música, danza y drama.

Estas cuatro categorías del folclor no son excluyentes, de manera que una forma folclórica puede reunir expresión verbal y representación, como es el caso de algunos juegos, de cuentos dramatizados, etc.

1.3 Once marcos teóricos para estudiar el folclor

Las teorías que han generado metodologías para analizar las formas folclóricas son explicadas en mayor o menor grado por Dorson. Aquí me limitaré a mencionar y caracterizar cada una de ellas.

1- Método histórico-geográfico finés: su finalidad es reconstruir la historia de la forma estudiada, que puede ser tanto un cuento tradicional complejo como una canción. Este método ha representado la tendencia dominante en la ciencia del folclor; sin embargo, ha sido objeto de acertadas críticas en los últimos tiempos: una de ellas es que ignora los elementos estéticos y estilísticos de las formas que investiga.

2- Histórico-reconstructivo: también es básicamente un método: su objetivo es recuperar períodos históricos para los cuales otras fuentes de evidencia son escasas. Fue utilizado por los hermanos Grimm para investigar la mitología germana. Este método ha sido útil tanto para aclarar zonas oscuras del pasado, como para explicar ideas del presente.

3- Ideológico: se deriva del nacionalismo romántico del siglo XIX y, en la forma en que Dorson lo presenta, consiste en la manipulación del folclor con fines políticos. Propone dos ejemplos: el de la Alemania nazi, cuando Hitler se convierte en el árbitro del folclor alemán y postula como centro de su pensamiento político el Estado popularista; y el caso de la Rusia soviética, que ha percibido en el folclor una poderosa fuerza para el avance del comunismo.

4- Funcional: esta teoría es la que principalmente han utilizado los antropólogos estadounidenses y su propósito es establecer la manera en que el folclor ayuda a mantener las instituciones sociales, es decir, cómo funciona en la cultura. Este método se ha aplicado en el análisis de mitos, adivinación etc., pero es útil en el estudio de toda la cultura material.

5- Psicoanalítico: basada en la teoría de Freud, la aproximación psicoanalítica a los mitos y cuentos tradicionales, sustituye la simbología decimonónica de los fenómenos divinos o celestiales por el simbolismo sexual. Se ha utilizado en el descifra-

miento de los significados latentes en las costumbres, creencias, rituales, narrativa y juegos tradicionales. En este campo han sido especialmente importantes, además de la obra clásica *Interpretación de los Sueños* (1900) de Freud, los trabajos de Ernest Jones, Erich Fromm y Géza Róheim.

Otro autor que se debe citar en esta tendencia es C. G. Jung, quien, como Freud, interpreta los mitos y los cuentos de hadas con base en el método del simbolismo.

6- Estructural: es la teoría de más influencia en la década de los sesentas y tiene su origen en la obra *Morfología del Cuento Tradicional* (1928) del formalista ruso Vladimir Propp, quien se basa en la teoría lingüística. Los fines de esta teoría son representar el contexto social y la textura lingüística del texto folclórico, diagramar preferencias culturales y predecir comportamientos aculturativos, entre otros. Un método estructural diferente es planteado por el antropólogo francés Claude Lévi-Strauss en su artículo "El Estudio Estructural del Mito" (1955).

7- Oral-formulaico: esta teoría establece al narrador y su actuación como la clave de la composición y la estructura de la épica, la balada, el romance y el juego tradicional. Concretamente, es un estudio de las maneras en que una línea del texto se une con la siguiente, y del tema de la composición, que involucra la estructura del poema como un todo.

8- Intercultural: sus principales exponentes son E. Tylor y J. G. Frazer. Consiste en proponer generalizaciones válidas para todas las culturas. Por ejemplo, en *La Rama Dorada*, Frazer defiende que todos los mitos y el folclor en general se derivan de los antiguos ritos de sacrificio para la fertilidad.

9- Tradicional-cultural: su objetivo es ampliar los intereses del folclorólogo de manera que abarquen los productos tangibles del pueblo, es decir, la totalidad de la vida "folk". Es la teoría que postulan los defensores de la denominación "folklife" que mencionamos al principio. Los estudios de esta línea consisten en descripciones de objetos, reconstrucción histórica y análisis distribucional.

10- Hemisférico: constituye la teoría del propio Dorson y parte del hecho histórico de la colonización de las Américas por las potencias marítimas europeas de la Edad Media, especialmente España, Francia, Inglaterra y Portugal. Considera la constitución poli-racial de la población americana, en la cual se mezclan elementos europeos, africanos, indígenas americanos y de otros grupos que han estado inmigrando constantemente durante los siglos

XIX y XX. De acuerdo con esta teoría, el folclor de cada país americano debe ser analizado en términos de sus componentes étnicos e históricos, mediante los procesos de sincretismo, adaptación, aculturación, retención, acomodamiento, revitalización, recesión y desaparición. Finalmente, se deben considerar también los factores histórico-ambientales que rodean estos procesos y moldean las tradiciones.

Como se ve, esta teoría se opone diametralmente a la propuesta por los seguidores de la teoría intercultural. De hecho, Dorson critica esta posición y tiene razón: no se puede concebir la producción folclórica de un pueblo ni ninguna parte de su cultura si no es con base en la observación de los elementos históricos, étnicos y físicos que le son particulares; son ellos los que le dan una entidad propia e irrepetible a cada cultura.

11- Contextual: es una tendencia que se ha venido desarrollando a partir de los años sesenta en las universidades de Indiana y de Pennsylvania. Nos ubicamos dentro de este marco teórico ya que coincide con el método de la "Etnografía del Habla" de Hymes.

La teoría contextual defiende que el texto de ninguna manera puede ni debe ser extraído de su contexto en el lenguaje, el comportamiento, la comunicación, la expresión y la actuación. Toma de la lingüística el concepto de comportamiento verbal y de la antropología, el de funcionalismo, y los aplica a las tradiciones folclóricas.

Lo que particularmente caracteriza a esta nueva generación de folclorólogos es su idea de que el concepto de folclor no se aplica solo a un texto, abstraído, sino a un acontecimiento en el tiempo en el cual una tradición es llevada a cabo o comunicada. Por lo tanto, el acto debe ser recogido en su totalidad.

En este trabajo, la aplicación de tal principio es indispensable, pues nada ganamos con recoger los textos verbales del tipo de juego que nos ocupa si no se da una descripción detallada del proceso gestual que lo acompaña: están imbricados uno en el otro y el juego no existe si se omite uno de sus dos componentes.

1.4 Situación de los estudios folclorísticos en Costa Rica

En nuestro país no se puede hablar aún de una ciencia del folclor o "folclorología", sino más bien de "estudios folclorísticos". Estamos en una etapa de recolección de material, tarea que, si se hace

con buenas técnicas, constituye el mejor principio para un posterior desarrollo de esta ciencia.

Para dar una muestra de los trabajos hechos en nuestro país, me referiré a dos obras que si bien no recopilan material exhaustivamente, al menos proveen muestras de folclor costarricense en cada uno de sus campos.

En *Folclor Costarricense*, J. Ramírez Sáizar explica los principios generales del folclor (anonimato, antigüedad, funcionalidad y utilidad) y da una clasificación muy básica de las áreas del folclor:

Folclor poético: romances, canción popular, coplas y bombas, poesía bucólica, etc.

Folclor narrativo: tradiciones, cuentos, fábulas, leyendas, descripciones locales, etc.

Folclor mágico: supersticiones, fetichismo, amuletos, brujerías, pócimas.

Folclor lingüístico: embolofrasia, glosolalia, barbarismos, redundancias, refranes, pregones, etiología, escatología (en el sentido de creencias sobre muertos, juicio final y fin del mundo), lo antropomórfico, lo astromórfico, lo fitomórfico, lo ictiomórfico, el lunfardo (por "argot" o "caló"), el tabuismo, la toponimia, lo poiquilomórfico, lo zoomórfico.

Folclor social: danzas, sones, bailes, festejos tradicionales, fiestas típicas y música. Juegos, rondas infantiles, carreras de caballos, peleas de gallos, ritos y eventos religiosos, turnos, velas y rezos.

Folclor negroide

Instrumentos Musicales

Folclor ergológico: incluye todo tipo de trabajo: vivienda, plumaria, cerámica, alfarería, tejido, cestería, trenzado, talabartería, vestido, utensilios domésticos y de labranza, artesanía en madera y piedra, instrumentos musicales, etc.

El libro, a pesar de estar lleno de errores de contenido (2), y presentar una clasificación sin orden ni concierto (no especifica tampoco si es de su invención o si ha sido tomada de otro estudio), está hecho con "buenas intenciones"; representa fielmente el punto de vista que Dorson ironiza: "Esta aspiración (la de los trabajos cuyo objetivo es la mejor apreciación y preservación de las costumbres contra las fuerzas corrosivas de la mecanización) hace eco a los sentimientos de los románticos del siglo XIX, que veían con desmayo el pasar de las viejas tradiciones y costumbres (3)".

El otro libro revisado, *Ensayo sobre el folclor en Costa Rica*, de Patricia Jiménez Oviedo *et. al.*, está basado principalmente en el anterior y representa la misma línea subjetivista, que se puede

apreciar en las primeras palabras de la conclusión: "Todas estas inquietudes culturales que se encierran en el concepto de "Amor por el pueblo", son amor por las cosas de nuestro conjunto social humano. Y todo eso se encierra en el vocablo 'folclor' (4)".

Si bien el amor por lo que se estudia es indispensable aun en la ciencia más pura para que el investigador pueda lograr sus metas, este amor debe ser la motivación personal del ser humano; pero en la investigación y el procesamiento de información, para que una disciplina constituya verdaderamente una ciencia, deben regirla principios teóricos y metodológicos objetivos, capaces de producir resultados representativos y repetibles.

2. LOS JUEGOS INFANTILES

2.1 La esencia lúdica del hombre

El autor que define y sistematiza los principios de la actividad lúdica, Johan Huizinga (5), parte de que el juego, en lugar de servir únicamente a una finalidad biológica, como se había propuesto hasta entonces, se caracteriza principalmente por su carácter estético: por ello la intensidad y la diversión; además, constituye una categoría vital absolutamente primaria.

Por no ser algo material, el juego no se limita a una etapa particular de la cultura ni a una visión de mundo determinada; traspasa la barrera de lo físicamente existente y se sitúa en el ámbito del espíritu; éste hace posible la existencia del juego, lo hace pensable y comprensible. Así, al jugar y saber que juega, el hombre es más que un ser de razón, pues el juego es irracional.

En relación con la cultura, el juego es una dimensión previa a ella (los animales también juegan) y constituye una cualidad determinada de la acción. Sin embargo, esta forma de actividad está llena de sentido y cumple una función social dentro de una estructura social. Juego y cultura se hallan, pues, implicados uno en el otro.

El juego, a pesar de ser actividad espiritual, no tiene una función moral, pues está más allá de las oposiciones verdad/falsedad, bondad/maldad o virtud/pecado. En cambio, de hecho se identifica con lo estético y lo equilibrado.

Características del juego social

En el juego primitivo impera la cualidad inderivable de lo lúdico, que se resiste a todo análisis.

Por ello, las características que aquí se señalan pertenecen principalmente al juego social, y, a veces, al juego en general.

1- El juego es una actividad libre, deliberada; en ello se diferencia de los procesos naturales: puede ser abandonado o suspenderse en el momento que se desee. Es superfluo: su necesidad surge del placer que experimentan los participantes.

2- El juego no es la vida corriente o la vida "propia"; consiste en escapar de ella hacia una actividad que tiene estructura propia. De esto el hombre es conciente desde muy temprano. Esta conciencia temprana ya determina y opone lo "en serio" (= lo real) a lo "en broma" (= el juego). Esta oposición oscila constantemente y los términos se intercambian. Además, el juego tiene carácter desinteresado, al menos en primera instancia; es una ocupación en tiempo de ocio y para recreo; pero al convertirse en complemento de la vida y en actividad indispensable para la persona y para la comunidad, adquiere función cultural, pues satisface ideales de expresión y de convivencia.

3- Limitación: el juego se aparta de la vida corriente por lugar y por duración; se juega dentro de límites temporales y espaciales determinados: agota su curso y su sentido en sí mismo. La abstracción espacial de la acción de la vida corriente es la característica más importante del juego. La limitación conforma la estructura del juego como forma cultural: una vez jugado permanece en la memoria, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento.

4- La repetición es una de las propiedades esenciales del juego. Con todas estas características el juego se delimita y recrea una estructura interna regida por un orden que le es propio: la desviación de ese orden le hace perder su carácter y lo anula.

5- La anterior característica corrobora el sentido estético del juego y conduce a otro aspecto: uno de los determinantes de la belleza es la tensión, que quiere decir incertidumbre o azar. El juego es una tendencia hacia la resolución: se espera que algo salga bien. La tensión también pone a prueba las cualidades del jugador, pues éste debe equilibrar la fuerza que lo impulsa a obtener el triunfo con el control personal para observar las reglas del juego y los límites de lo permitido.

6- Las cualidades de orden y tensión llevan a considerar las reglas del juego: cada juego tiene sus propias reglas, que son obligatorias e "intransgredibles"; si se transgreden, se deshace el mundo del juego.

Según las anteriores características, Huizinga propone la siguiente definición de "juego": es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser "de otro modo" de la vida corriente.

2.2 Clasificación general de los juegos

Presentamos aquí la clasificación de juegos de Robert A. Georges (6), que incluye cuatro modelos y cuyo principio clasificatorio es la actividad que principalmente se desarrolla durante el proceso.

1- Recreaciones o "non-games": son modelos mímicos en los cuales la imitación de los papeles sociales y las actividades humanas es el fin en sí. Por ser juegos imitativos y no competitivos, son populares entre los niños de la escuela primaria. Entre nuestros juegos, serían ejemplos de este tipo "Casita" y "Escuelita". Los "juegos de palmadas" deberían entrar en este campo por no ser competitivos; sin embargo quedan fuera porque no constituyen una representación.

2- Modelo que incluye los juegos competitivos en los cuales el énfasis está en la habilidad física. Ejemplos de ellos son las diversas variedades de carreras.

3- Modelo que incluye los juegos de hazaña: en ellos el triunfo está determinado fundamentalmente por la estrategia. Entre nuestros juegos de este tipo, se pueden citar "Bolinchas" y "Chócolas", juegos de canicas.

4- Modelo que incluye los juegos en los cuales no hay una relación específica entre los participantes y el resultado; el triunfo se produce por azar. Ejemplos: "Paris y nonis", "Botellita".

2.3 Una taxonomía de los juegos infantiles en Costa Rica

La clasificación de Georges no es aplicable en el caso de nuestros juegos por una razón léxico-semántica. En inglés, el término "game", aunque está recogido en el diccionario (Webster) en uno de sus significados como 'entretenimiento o diversión', está tomado por Georges exclusivamente en otro de sus sentidos: 'competencia física o mental,

de acuerdo con un conjunto de reglas, que se lleva a cabo por entretenimiento'. Así, Georges distingue entre pasatiempo, al cual por no ser competitivo lo denomina "non-game" o recreación, y "game" 'juego', que se caracteriza por implicar competencia.

En cambio, en nuestro castellano, el lexema "juego" constituye un principio único que abarcaría todos los tipos de juego que existen, es decir, las diferentes formas en que se manifiesta el concepto.

Otras lenguas distinguen términos en el campo semántico del juego. Por citar solo un ejemplo (tomado de Huizinga), el griego tiene el sufijo *-inda*, que designa 'jugar' y aparece en nombres de juegos infantiles: *σφαιριῦδα* 'jugar con bola'. Es una designación específica del juego de niños a la que se opone la más común de *παιδιά*, que etimológicamente significa "cosa de niños" pero que pasó a designar todas las formas de juego, incluyendo las superiores. Esta palabra tiene además connotaciones de alegría y despreocupaciones. Finalmente, los griegos designaban con *ἄγων*, los juegos de competencia y lucha.

Propongo la siguiente clasificación de los juegos infantiles practicados en Costa Rica con la finalidad de relacionar con los demás y ubicar específicamente el "juego de las palmadas".

El corpus utilizado para este propósito consiste en aproximadamente 200 juegos infantiles recogidos en una población colegial del Cantón de Desamparados, Provincia de San José. El material fue suministrado por 28 estudiantes del Liceo Nocturno de Desamparados (7).

Ya que esta clasificación tiene el fin práctico de ubicar el objeto de estudio, no contemplo aquí los 200 juegos clasificados sino que establezco las categorías que los incluyen y proporciono ejemplos.

En la configuración de esta "tixonomía" de juegos infantiles y al considerar éstos como un campo léxico-semántico, estamos aplicando principios de la semántica etnográfica, y vamos a entender por "taxonomía tradicional", a modo muy general, el conjunto de formas especiales que una determinada sociedad utiliza para clasificar el universo que le rodea (8).

El principio único propuesto aquí es el *juego infantil*, que a su vez da título a la taxonomía.

El primer marcador semántico que propongo es el de "número de participantes", pues este rasgo define la naturaleza predominantemente social de los juegos.

I^o Forma mayor: Juegos individuales. Específicos: aros de bicicleta, hacer aviones/barquitos de papel, bolero, traca-traca, cachirulos, cerbatana/tiratacos, flecha con ligas, flecha de indios, hula-hula/bula-bula, trompo, yo-yo, papalote, patineta, resbalar con tabla, zancos.

Al sumarles a estos juegos el rasgo "colectividad", se convierten automáticamente en competencias, como se verá, genérico de los juegos colectivos. Todos los juegos individuales comparten el rasgo "manipulación de objeto": el objeto constituye un juguete en el cual se concentra la actividad lúdica.

II^o Forma mayor: Juegos duales. Unos pocos juegos son exclusivamente para dos participantes: éstos se podrían considerar "diversiones", siguiendo a R. Georges. *Gen.*: gráficos; específicos: ahorcado, equis-cero. *Gen.*: de sorteo; esp.: escudo o corona, pares y nones. *Gen.*: de actividad física: esp.: tiesito, dominar la risa, espejo.

III^o Forma mayor: Juegos colectivos. Conforman el grueso del corpus y se pueden agrupar en los siguientes genéricos:

Gen.: Juegos competitivos: el triunfo es la finalidad principal. Específicos: competencias (variedades: argollas, carreras (de caballos, de relevos, de zancos, de la cuchara y el huevo, etc.), manzanas en agua, elefante, estallar globos, palo encerado, etc.); juegos basados en deportes mayores (futbol, bate, boxeo, lucha libre, tenis, boliche, etc.) y bandos (perros y gatos, ladrones y policías, indios y vaqueros, guerra/nazis y americanos).

Gen.: Juegos en los que la manipulación de un objeto es esencial. Específicos: juegos con bola, mecate (9), prendas, yaces, cromos, juegos de mesa tradicionales (variedades: bingo, lotería, dados, dominó, rompecabezas, etc.).

En todos estos juegos impera la acción sobre la verbalización y no se cuenta con un texto definido que pertenezca al juego característica y esencialmente: aunque, por supuesto, como en la mayoría de las prácticas sociales, se da en ellos una mayor o menor interacción verbal.

Gen.: Juegos definidos por su producción verbal: son juegos que se definen por su parte verbalizada, ya sea ésta cantada, hablada o declamada. En ellos el procedimiento del juego está imbricado en la producción verbal que lo caracteriza; los dos componentes son indisolubles y si se llegan a separar, el juego, como tal, prácticamente no existe más. Específicos y ejemplos de sus variedades:

Juegos con canción o rondas: Los pollos de mi

cazuela, La pájara pinta, La huerfanita, Arroz con leche, etc.

Juegos con diálogo: Llegó carta, Tun Tun/La vieja Inés, Ahí vienen los moros, El ratón y el gato, etc.

Juegos cuyo texto da la instrucción: Allá en San Francisco, París y nonis, Esta es la marcha, etc.

Juegos de texto formulaico: Enano-gigante, Un, dos, tres, queso; Quedó; Pato, pato, ganso, etc.

Juegos verbales para sortear o asignar: Piedra, papel, tijera: Zapatito cochinito, etc.

Juegos que consisten en el mensaje y su producción: Teléfono chocho, Un, dos, tres, pun; Alfabeto al revés, Amo a mi amada con "a", etc.

Juegos de palmadas: en ellos un texto particular se imbrica con un modelo particular de movimientos con las manos. El análisis de sus variedades constituye el objetivo central de este trabajo.

2.4 Situación de los estudios sobre el juego infantil en Costa Rica

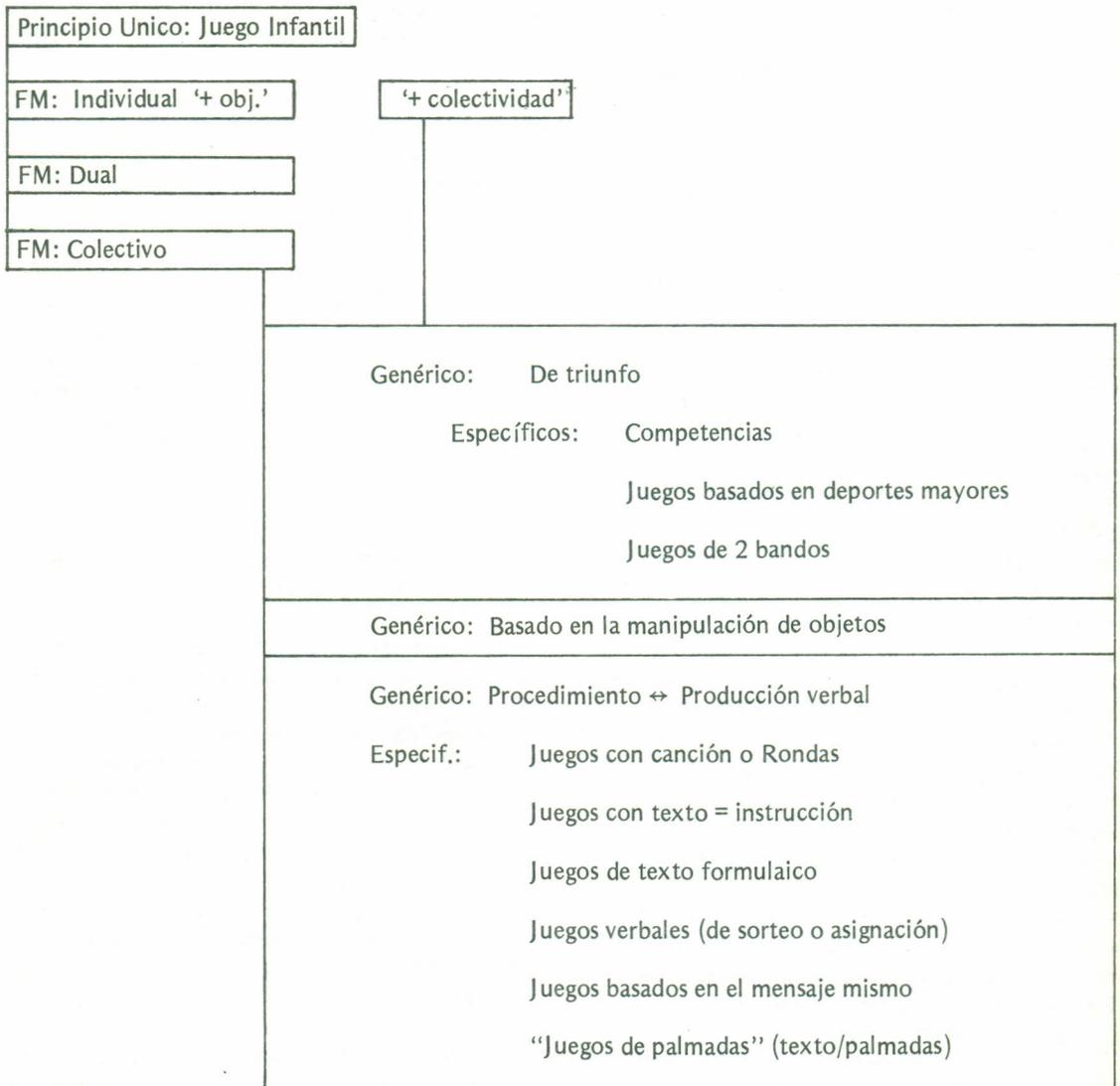
En nuestro país, este campo ha sido aún menos estudiado que otras áreas del folclor. La única fuente en que he encontrado juegos infantiles folclóricos es Ferrero (1958), en la que se recogen 36 juegos infantiles bajo el título *Las ayudas audiovisuales*, una publicación del Ministerio de Educación Pública. La gran mayoría de estos juegos son rondas y no se recoge ningún texto especial para el juego de palmadas.

Ferrero explica un proyecto de antología lúdica con un estudio, que incluiría: Presentación, Generalidades, Juego espontáneo, Juego dirigido, Juego Folclórico, Conclusiones y Anexos. No encontré la obra en ninguna biblioteca.

También se refiere a dos publicaciones anteriores: *Juegos escolares* (1915), de Zacarías Zúñiga, y *Un libro de juegos* (1929), de Rafael Salas, que, aunque no se limitan a la recolección de juegos folclóricos, contienen muchos de ellos, según Ferrero. En el primero, los juegos son más bien ejercicios gimnásticos, y el segundo no se consigue.

Los únicos textos de juego de palmadas que logré encontrar recogidos son "Dibidibi" ("Estaba la muerte un día") y "Una vieja-ja" (los más conocidos), que aparecen en la antología de canciones y poesías infantiles *Chinto Pinto* (1952), preparada por Joaquín Gutiérrez y en la que, aunque no se explica el procedimiento, se especifica que se juegan con palmadas.

ESQUEMA GENERAL PARA LA TAXONOMIA DE JUEGOS INFANTILES



3. RECOLECCION Y ANALISIS DE LOS TEXTOS DE LOS "JUEGOS DE PALMADAS"

3.1 Metodología utilizada en la recolección del material

Fundamentalmente me he basado en el método de educación, uno de los más productivos en investigación etnolingüística, que consiste en la obtención del material mediante el contacto directo con los informantes.

3.1.1 Confección del corpus básico CP

Del material sobre juegos infantiles descrito en 2.3, extraje todas las formas que fueron reportadas como acompañadas de palmadas. En general, se caracterizaba como especial para dos niñas; sin embargo, en la investigación en el campo, constaté que es un juego colectivo que se practica con mayor frecuencia entre 3 o más niñas que entre dos, y además, que no es exclusivo para niñas, sino que también los niños lo producen, aunque son ellas las que lo hacen con mayor destreza y las que conocen más variedades.

Corpus básico: CP (I: Liceo Nocturno de Desamparados, 11º año)

- 1- Ron macarrón
- 2- Estaba la muerte un día
- 3- Una vieja-ja
- 4- Chino capuchino
- 5- Popeye
- 6- Vampiro
- 7- Estaba la Catalina
- 8- Cuando yo era...
- 9- María
- 10- Hueso vamos
- 11- Cien, cien, cien, cuarenta y seis
- 12- Conoces a Matías
- 13- Macámara
- 14- El reloj
- 15- Hermanitas, a cantar
- 16- Corre, niño
- 17- La tía Mónica
- 18- Máquina
- 19- La cuna
- 20- María la francesa
- 21- Ana Catalana
- 22- Sí, sí, cuando yo vine aquí
- 23- Californi
- 24- Oro, plata y garrapata
- 25- Hola, muñeca
- 26- Federico y su mujer
- 27- Arroz chin chino

Nota: Las dos últimas formas fueron constatadas en el campo como variedades de otro tipo de juego.

3.1.2 Investigación en el campo: corpus concreto CC y corpus secundarios CS-1 y 2

Visité la escuela Reverendo Francisco Schmitz con el fin de comprobar *in praesentia* la vigencia del CB. Los informantes fueron un grupo mixto de 30 niños de cuarto grado, cuyas edades oscilan entre 9 y 11 años. Recogí los siguientes textos:

Corpus concreto: CC (Inf. Escuela Rev. Schmitz, Desamparados, 4o. gr.)

- 1- Ron macarrón
- 2- Estaba la muerte un día
- 3- Una vieja-ja (Variante: un viejo-jo)
- 4- Chino capuchino
- 5- Popeye
- 6- Vampiro
- 7- Estaba la Catalina
- 8- Cuando yo era beibi

9- Pepita (CB: María)

10- Ensalada de cebada (CB: Hueso vamos)

11- En un árbol de manzana (Variante: En un bosque de la china)

Se comprobaron, pues, 10 de los 27 ítemes del CB. Solo un nuevo ítem se introdujo, conformado por dos variantes (11), y se consiguió una variante del ítem 3. En cuanto a la similitud de los textos, se constató mucha variación entre los ítemes del CB y los del CC.

Para comprobar dos variables con respecto al CC, investigué dos poblaciones escolares más. Con respecto a la variable "edad", estudié un primer grado mixto (edades: entre 7 y 8 años) de la Escuela de San Blas, Moravia. El corpus que obtuve es el siguiente:

Corpus secundario: CS-1 (I: Escuela de San Blas, Moravia, 1er. gr.)

- 1- Estaba la muerte un día
- 2- Una vieja-ja
- 3- Erase un marinero
- 4- La parejita
- 5- Sen, sen, (el texto es la canción de la serie estadounidense de televisión "La isla de Guillian")*

Esta información es útil por dos razones:

- 1- Muestra que el manejo de textos para este tipo de juego es significativamente diverso en términos cuantitativos, según la edad.
- 2- Establece cuáles son las formas constantes o más frecuentes (ítemes CB 2 y 3).

También una pequeña muestra de 5 jóvenes de 9º año del Liceo J. J. Vargas Calvo de San Pedro (edad aproximada: 15 años) fue consultada. Reportaron solo dos formas: CB 1 y 2.

En síntesis, con respecto a la variable "edad", podemos concluir que el objeto de estudio tiene su mayor grado de popularidad entre niños, especialmente del sexo femenino, de 10 a 12 años aproximadamente.

La otra muestra escolar estudiada fue un cuarto grado mixto de la Escuela Carlos Sanabria Mora No. 2, de Pavas. El fin era verificar las posibles variables diatópicas. El corpus obtenido es el siguiente:

Corpus secundario: CS-2 (I Escuela Carlos Sanabria, Pavas, 4 gr.)

- 1- Ron macarrón
- 2- Una vieja-ja

- 3- Nance/Nancy (CB: Hueso vamos)
- 4- Cien, cien, cien cuarenta y seis
- 5- Sen, sen, sen*
- 6- Tun tun

Como se ve, no hay variación significativa aparte de la notable reducción en el número de ítemes en comparación con la escuela de Desamparados. El motivo de esta diferencia puede constituir un tema para la futura investigación en este campo.

3.1.3 Obtención del material

Las tres muestras fueron visitadas en sus respectivas escuelas, se dispuso de aproximadamente una hora con cada grupo. Empecé por preguntar a los niños cuáles juegos eran los que practicaban y si querían hacerme demostraciones de ellos. Con solo mencionar la palabra juego, el espíritu lúdico de los niños se manifiesta expresivamente, lo cual corrobora, como diría Huizinga, la esencia lúdica del hombre.

Los juegos de palmadas, así, fueron obtenidos espontáneamente y en el momento mismo de su realización, lo que me permitió recoger con detalle los procesos gestuales, a veces muy intrincados, que acompañan a las producciones verbales. Por esta razón, para analizar este tipo de juego hay que ubicarse necesariamente en la perspectiva contextual: ello, junto con la metodología etnolingüística, permitirá hacer una descripción sistemática del juego en cuestión.

3.2. Aplicación del método de la "Etnografía del habla" ¹⁰ en el análisis de los "juegos de palmadas".

3.2.1. Fundamentos del método

Las reglas del habla son maneras en que los hablantes asocian modos de hablar, temas o formas del mensaje particulares, con escenarios y actividades concretas. La proposición de Hymes es que estas reglas pueden ser sistematizadas mediante una descripción de los elementos que configuran el "acontecimiento del habla".

Una teoría descriptiva adecuada es fundamental en el análisis de comunidades individuales; la de Hymes especifica los conceptos técnicos que se requieren para ello y caracteriza las formas que constituyen el objeto de análisis.

En primer lugar se debe definir la comunidad que se analiza. Por "comunidad lingüística" se entiende una comunidad que comparte reglas para el manejo y la interpretación del habla y reglas para la interpretación de al menos una variedad lingüística.

La comunidad puede ser una sola localidad o parte de ella. Lo esencial es que el objeto de descripción sea una unidad social integral; por ello se reserva el concepto más restringido de "comunidad de habla" a una unidad específica caracterizada por localidad común e interacción primaria.

En el caso de esta investigación, la comunidad lingüística está constituida por el Cantón de Desamparados de la Provincia de San José, mientras que la "comunidad de habla" específica y situada dentro de la anterior, está conformada por la población escolar (edades: entre 10 y 12 años) del barrio El Porvenir, en donde se encuentra la Escuela Rev. Fco. Schimitz.

La "situación del habla" es una actividad integral en la cual pueden ocurrir acontecimientos verbales y no verbales. El "acontecimiento del habla" se restringe a actividades o aspectos de actividades que están regidos directamente por normas para el uso del habla. Dentro del "acontecimiento del habla", el "acto lingüístico" es la unidad mínima y constituye la producción verbal en sí: por ello es analizable de acuerdo con las estructuras sintácticas y semánticas.

Inicialmente, tomé como "situación del habla" de los juegos de palmadas el recreo escolar, que es el descanso que tienen los alumnos a media mañana o a media tarde; sin embargo he constatado que también son situaciones para tales juegos, los ratos de espera y otras circunstancias; de manera que se puede generalizar la "situación de habla" a cualquier rato de ocio o recreo de que dispongan los miembros de la comunidad de habla estudiada.

El "acontecimiento del habla" está conformado por la realización del juego concreto de las palmadas, en el cual se da una mayor o menor cantidad de interacción verbal espontánea (consideraciones sobre el juego, elección de la variedad, etc.), y finalmente, el "acto lingüístico" será la producción del texto particular en relación con los movimientos de las manos.

En cuanto al "estilo lingüístico" y el "modo de hablar", señalaremos solamente que en el acontecimiento de habla de estos juegos el estilo es espontáneo; por ser una actividad de recreo, a nivel de registros podríamos decir que tiene el grado cero de formalidad. El "acto lingüístico" propiamente

está constituido por un texto fijo, aprendido de memoria, que es lo que vamos a analizar aquí como "mensaje", y que se emite también en el estilo de habla espontánea.

El rubro de los componentes del "acto lingüístico" es el que nos interesa analizar con mayor detalle en relación con el acontecimiento del habla de los juegos de palmadas. A ese fin destino la última sección de este capítulo.

3.2.2 Los componentes lingüísticos en los "juegos de palmadas"

Los componentes del "acto lingüístico" propuestos por Hymes son 17, pero el autor los agrupa en 8. Se dan simultáneamente en el acto; por ello cualquiera se puede tomar como punto de partida. Sin embargo, en un tipo de acto, unos serán más relevantes que otros; así, pueden aparecer jerarquías entre los componentes que difieren de caso a caso. Estas diferencias jerárquicas son importantes en la taxonomía de los sistemas sociolingüísticos.

El primer componente que Hymes considera es la "secuencia del acto", que comprende dos aspectos: la forma y el contenido del mensaje. Este es el componente más importante y productivo del "acto lingüístico" en los juegos de palmadas: por ello lo discutiremos al final. En este caso, los demás componentes caracterizan al acto, pero no constituyen particularidades exclusivas de él; por esa razón solamente los señalaré en forma breve.

Situación del acto: Consiste en la escena física y la ambientación psicológica y cultural en que se desarrolla el acto. Los juegos de palmadas se dan en cualquier espacio en que normalmente los participantes dispongan de tiempo de recreo: el patio de la escuela, los corredores, la acera de la calle, etc. Surge espontáneamente de su propia iniciativa.

En cuanto al estado psicológico, se requiere la disposición al juego y a la interacción social, dos características del acto que describimos. La disposición psicológica es hacia el gozo. Los participantes suelen reír constantemente y la ruptura en el proceso de realización del acto -por equivocación, por ejemplo-, no implica nunca conflicto. Se reinicia con el mismo ánimo de diversión. En este componente vemos que tiene mayor importancia la disposición psicológica que la circunstancia física.

Participantes: Son a) hablante, b) oyente o audiencia, c) destinador y d) destinatario. Como dice Hymes, hay una dimensión universal que es la del participante. En nuestro caso, el componente se

queda ahí, pues todos los participantes son hablantes-oyentes y destinadores-destinatarios. La producción del acto lingüístico se hace en forma simultánea, de manera que todos los participantes lo emiten y todos los reciben. Lo que sí es importante señalar aquí, una vez más, es que los participantes son niños, normalmente no menores de 5 años ni mayores de 13, y especialmente del sexo femenino.

Propósitos: Pueden ser de dos tipos: los que suponen un resultado, una consecuencia convencional del acto: en nuestro caso este resultado consiste únicamente en la pura diversión de los participantes: no implica más que ello. El otro tipo de propósito, el que supone metas o perspectivas para cada uno de los participantes, es irrelevante en el juego de las palmadas.

Clave: Es el tono, manera o ánimo con que se realiza el acto. En este caso, la clave coincide con lo expuesto sobre el aspecto psicológico de la situación del acto. El ánimo es de diversión, buen humor y, frecuentemente, de hilaridad.

Instrumentales: Los canales son los medios por los que se transmite el habla. El acto lingüístico que me ocupa es emitido oralmente; no es cantado ni hablado: su emisión es especial porque está imbricada con el modelo de movimientos con las manos. Es una emisión rítmica y los esquemas rítmicos coinciden con los ademanes. Podríamos decir, por ahora, que se trata de una producción recitada, con modelos melódicos muy básicos que no llegan a constituir canción. La cuestión de los ritmos se verá en el análisis de la forma del mensaje.

En cuanto a la forma lingüística, el acto se produce en lengua española, en el dialecto común del Valle Central. En algunos casos se introducen elementos en lengua extranjera, concretamente: conteo al final de algunas variedades del acto: "guan, tu, tri", tomado del inglés "one, two, three", y la designación "beibi" (también del inglés) para "bebé".

Normas: De interacción: para que se involucren en el acto, los participantes deben ser por lo menos compañeros y preferentemente, amigos. Además, pertenecen a un mismo grupo en términos de edad, a no ser que tengan una relación más estrecha (hermanas, por ejemplo). De interpretación: en este sentido, la norma general es la interpretación del acto como un juego, que se actualiza solo dentro de la situación lúdica y el acontecimiento de habla específico del juego de las palmadas.

Géneros: Ejemplos de ellos son: poema, mito, cuento, proverbio, adivinanza, oración, carta, co-

mercial, etc. En nuestro caso, la parte lingüística corresponde al género de la poesía. El texto está estructurado poéticamente en cuanto a ritmo y rima, y el proceso gestual que lo acompaña coincide con el esquema rítmico del texto.

Antes de analizar la "Secuencia del acto", es necesario señalar que hay una limitación en esta determinación de los componentes del acto, que consiste en que no se considera el lenguaje corporal o gestual que acompaña siempre a la producción verbal. Al no estar contemplado este componente, el acto lingüístico parece ser una producción plana, una especie de grabación magnetofónica. Esta carencia se me puso de manifiesto al intentar ubicar en los componentes el proceso gestual que acompaña a la producción verbal del juego de palmadas, pues, como he venido señalando, los dos constituyentes son inseparables para que el juego se produzca. Por la misma razón, trataré la forma del mensaje en conjunto con el proceso gestual que lo acompaña.

Secuencia del acto: Como hemos dicho, está constituido por dos aspectos: forma y contenido del mensaje. El mensaje del acto lingüístico descrito aquí está constituido por el texto mismo del juego. De los once textos (ítems del corpus concreto) que vamos a transcribir a continuación, extraeremos al final principios generales que rigen este tipo de producción verbal: tipos de rima, patrones rítmicos, recursos que se utilizan, etc. En cuanto al contenido, será tratado también en forma global.

El procedimiento en la descripción del texto es el siguiente: los movimientos básicos se describen inicialmente y están numerados del uno al tres. En cada texto, el número que se encuentra encima de la sílaba corresponde al movimiento que se ejecuta al pronunciar esa sílaba. Otro tipo de gestos están designados con letras que aparecen igualmente en la sílaba o palabra en que se realizan, y están descritos después de cada texto.

Movimientos básicos

Movimiento No. 1: Palmadas horizontales

DOS participantes: Se colocan de frente con las manos extendidas hacia adelante: las palmas derechas hacia abajo y las palmas izquierdas hacia arriba; ambas se palmean simultáneamente: la derecha de una con la izquierda de la otra y viceversa.

VARIAS participantes: Se colocan en círculo: cada una extiende la mano derecha hacia su dere-

cha con la palma hacia abajo y la mano izquierda hacia su izquierda con la palma hacia arriba. Cada participante palmea simultáneamente con la participante de su derecha y con la participante de su izquierda.

Movimiento No. 2: Palmadas verticales

DOS participantes: Colocadas de frente, ambas se palmean mutua y simultáneamente con las palmas en posición vertical.

VARIAS participantes: Con las manos en posición vertical, cada una palmea con su derecha la palma de la participante de la derecha y con su izquierda, la palma de la participante de la izquierda.

Movimiento No. 3: Palmada individual

Cada participante da una palmada con sus dos manos.

1. RON MACARRON

1	2	3	1	2	3
Ron macarrón tintero					
1	2				
a la ma gua					
3	1	2	2	2	
oteo, oteo, tin, tin, tin					
3	1	2	2	2	
oteo, oteo, tin, tin, tin					
a	b	c			
guan, tu, tri.					

a: Un participante A dice "guan" y da una palmada horizontal a la que está al lado (B).

b: B dice "tu" y da una palmada horizontal a la siguiente (C).

c: C debe decir "tri" y dar una palmada horizontal a la que sigue (D), que intenta evitarlo.

Cuando al fin se la da, D pasa al centro del círculo y las demás repiten el juego. La que tuvo el mismo papel de D en el segundo turno (E) también pasa al centro del círculo. Ahora D y E empiezan a jugar entre ellas al mismo tiempo que las del círculo. Las que van siendo eliminadas del círculo externo pasan al interno; cuando las del círculo externo son menos que las del interno, se apartan y siguen el juego separadamente. Las últimas del círculo original se van integrando al nuevo círculo conforme salen del primero.

2. ESTABA LA MUERTE UN DIA

1	2	3	1	2	3	a1b	a1b
---	---	---	---	---	---	-----	-----

Estaba la muerte un día, dibi, dibi,
 1 2 3 1 2 3 alb alb
 sentada en su escritorio, dobo, dobo,
 1 2 3 1 2 3 alb alb
 buscando papel y lápiz, dibi, dibi,
 1 2 3 1 2 3 alb alb
 para escribirle al lobo, dobo, dobo,
 1 2 3 1 2 3
 y el lobo le respondió
 1 2 3
 que sí, que no,
 1 2 3 1 2 3
 entonces la muerte un día
 1 2 3 1 2 c
 un disparo le pegó.

a: palmadas con las palmas cruzadas sobre el pecho

b: palmadas sobre los muslos

Combinaciones:

a a
 dibi dibi

b b
 dibi dibi

a b
 dibi dibi

c: Cada participante pone su dedo índice en el estómago de otra simulando el disparo.

3. UNA VIEJA JA

1 2 3 3
 Una vieja ja
 1 2 3 3
 mató un gato to
 1 2 3 3
 con la punta ta
 1 2 3 3
 del zapato to.
 1 2 3 3
 Pobre vieja ja,
 1 2 3 3
 pobre gato to,
 1 2 3 3

pobre punta ta,
 1 2 3 3
 del zapato to.
 1 2 3 1
 Una vieja mató un gato
 2 3 1 2
 con la punta del zapato;
 3 1 2 3
 pobre vieja, pobre gato,
 1 2 3 1
 pobre punta del zapato.

UN VIEJO JO (Variante)

Un viejo jo
 mató un perro rro
 con la punta ta
 del sombrero ro.
 Pobre viejo jo,
 pobre perro rro,
 pobre punta ta
 del sombrero ro.
 Un viejo mató un perro
 con la punta del sombrero;
 pobre viejo, pobre perro,
 pobre punta del sombrero.

4. CHINO CAPUCHINO

1 2 3
 Chino capuchino
 1 2 2 2
 mandarín, in, in,
 1 2 3 1
 que ha venido de la era
 2 3 a a
 del Japón, on, on;
 1 2 3 1
 sus orejas son tamaño
 2 3 b b

familiar, ar, ar,
 1 2 3 1
 y me río y me río
 2 1 c c
 sin cesar, ja, ja.
 1 2 3
 Al pasar por un
 1 2 2 2
 cafetal, al, al,
 1 2 3 1
 una china me jaló,
 2 3 d d
 el copetín, ay, ay;
 1 2 3 1
 esa china no quería
 2 3 e e
 discutir, m, m.
 1 2 3
 Chino capuchino
 1 2 2 2
 mandarín, in, in.

- a: se jalan los ojos simulando un chino
- b: manos en las orejas simulándolas grandes
- c: manos en el estómago
- d: se jalan la pava
- e: sacan la lengua

5. POPEYE

a b a b a b
 b a b a b a 2 2
 Popeye el marino soy, pu, pu,
 a b a b a b 2 2
 b a b a b a 2 2
 debajo de un estañón, pu, pu,
 a b a b
 b a b a
 comiendo espinacas,
 a b a b
 b a b a
 botando las latas,
 a b a b a b
 b a b a b a 2 2
 Popeye el marino soy, pu, pu.

Movimientos especiales:

(Dos participantes)

a: Un participante A coloca las palmas como para

hacer el movimiento No.2.

b: El otro participante, B, con las palmas cerradas en forma de puño toca las palmas de A.

Donde se indica, A y B intercambian el movimiento; es decir, los dos participantes abren y cierran las manos alternadamente.

6. VAMPIRO

1 2 3 1
 Vampiro soy,
 2 a
 medio loca estoy,
 1 2 3 1 2 b
 por las mañanas estudiosa soy,
 1 2 3 1 2 c
 por las tardes oigo radio nacional
 1 2 3 1 2 d
 y me pongo a bailar.
 1 2 3 1 2 3 1 2
 La sangre es mi mejor ambición,
 3 1 2 3 1 2 3 1
 voy al cementerio a bajar la digestión.
 2 3 1 2 3 1 2 3
 Tengo una caja de alto voltaje,
 e
 ¿quién apagó la luz?

- a: se giran un dedo en la sien
- b: simulan un libro con las manos
- c: se colocan una mano detrás de la oreja
- d: se ponen las manos en la cintura y mueven las caderas
- e: se tapan los ojos con las manos

7. ESTABA LA CATALINA

1 2 3 1
 Estaba la Catalina
 2 3 1 2
 sentada bajo un rosal,
 3 1 2 3

en eso pasó un soldado

1 2 3 1

y ella le preguntó:

2 3 1 2

-¿No ha visto a mi marido?

3 1 2 3

-Sí señora, sí lo he visto,

1 2 3

hace un año que murió,

1 2 3 1
y en el testamento dice

2 3 1 2
que me case con usted.

3 1 2 3

-Eso sí que no lo hago,

1 2 3 1 2

eso sí que no lo haré,

3 1 2

prefiero morirme

3 1 2 3

que casarme con usted.

Variante: dos líneas últimas:

a mis hijos mayores

a la guerra los llevaré

8. CUANDO YO ERA BEIBI

1 2 3 1 2
Cuando yo era beibi, beibi, beibi,
3 1 2 3 1 2 3
chupeteaba, chupeteaba, chupeteaba;

1 2 3 1 2
cuando yo era niña, niña, niña,
3 1 2 3 1 2 3
me pegaban, me pegaban, me pegaban;

1 2 3 1 2
cuando yo era joven, joven, joven,
3 1 2 3 1 2 3
coqueteaba, coqueteaba, coqueteaba;

1 2 3 1 2
cuando yo era madre, madre, madre,
3 1 2 3 1 2 3
yo chineaba, yo chineaba, yo chineaba;

1 2 3 1 2
cuando yo era gorda, gorda, gorda,
3 1 2 3 1 2 3
rebotaba, rebotaba, rebotaba;

1 2 3 1 2
cuando yo era muerta, muerta, muerta,
3 1 2 3 1 2 3

asustaba, asustaba, asustaba;

1 2 3 1 2 3

cuando yo era esqueleto, esqueleto

3 1 2 3 1 2 3

me quebraba, me quebraba, me quebraba;

1 2 3 1 2

cuando yo era diablo, diablo, diablo,

3 1 2 3 1 2 3

yo punzaba, yo punzaba, yo punzaba;

1 2 3 1 2
cuando yo era ángel, ángel, ángel,

3 1 2 3 1 2 3

yo volaba, yo volaba, yo volaba.

9. PEPITA

Pé pì tá

a b c b a b c b

Pepita quiere ser enfermera de hospital,

a b c b b b c

Pepita quiere ser enfermera de hospital,

d e f

pinchazo, vacuna, los niños a la cuna,

d e f

pinchazo, vacuna, los niños a la cuna.

Pé pì tá

a b c b a b c b

Pepita quiere ser ama de llaves de una casa,

a b c b a b c

Pepita quiere ser ama de llaves de una casa,

g h i

barrer, limpiar, los niños a jugar,

g h i

barrer, limpiar, los niños a jugar.

Pé pì tá

a b c b a b c b

Pepito quiere ser marinero en alta mar,

a b c b a b c

Pepito quiere ser marinero en alta mar,

j k l

la pesca, el ancla, el barco se hundirá,

j k l

la pesca, el ancla, el barco se hundirá.

Movimientos especiales:

(dos participantes A y B)

∧ : colocan las manos entrelazadas al lado derecho de la cabeza

∨ : colocan las manos entrelazadas al lado izquierdo de la cabeza

Posición fija PF: La mano derecha de A y la mano derecha de B rectas hacia adelante (la posición es la que se adopta para dar la mano), tocándose por el dorso.

Movimientos en relación con PF:

a: A y B palmean con sus respectivas manos izquierdas por encima de PF.

b: A y B palmean cada uno su mano sin moverla de la PF.

c: A y B palmean con sus respectivas manos izquierdas por debajo de PF.

Otros movimientos

d: con la mano izquierda simulan un pinchazo en el propio hombro derecho.

e: con la mano derecha simulan un pinchazo en el propio hombro izquierdo.

f: simulan mecer un niño en los brazos.

g: simulan barrer, hacia un lado.

h: simulan limpiar, hacia el otro lado.

i: hacen el ademán que indica: "Váyase".

j: simulan lanzar una caña de pescar.

k: simulan recoger el ancla.

l: con las manos unidas hacen un movimiento hacia abajo simulando el hundimiento.

10. ENSALADA DE CEBADA

1 2 3 3 3
Luego vamos
1 2 3 3 3
a comer
1 2 3 3 3

ensalada
1 2 3 3 3
de cebada,
1 2 3 3 3
gelatina
1 2 3 3 3
de Argentina,
1 2 3 3 3
heladitos
1 2 3 3 3
chupaditos.

1 2 3 1
Ayer fui a tu casa,
2 3 1 2
me dieron de comer
3 1 2 3
arroz con leche,
1 2 3 1
frijoles sin cocer.
2 3 1 2
Ayer fui a una fiesta,
3 1 2 3
un viejo me besó,
1 2 3 1
le dije viejo tonto,
2 3 1 2
mi hermano se enojó.

3 1 2 3
Mi hermana tuvo un beibi,
1 2 3
la loca lo mató,
1 2 3
el que se mueve
1 2 3 a
lo mató yo

a: se quedan inmóviles por unos 10 segundos

11. EN UN ARBOL DE MANZANA

1 2 1 2 a b
En un árbol de manzana, ajá, ajá,
1 2 1 c
hay una zapatería, ajá, ajá,
1 2 1 2 a b
donde llegan chicas lindas, ajá, ajá,
1 2 1 2 d
a medirse zapatitos, ajá, ajá,
1 2 1 2 e
donde llegan chicos vergonzudos, ajá, ajá,
1 2 1 2 a b
a medirse los botines, ajá, ajá,
1 2 1 2 a b
a salir con las chicas, ajá, ajá.

EN UN BOSQUE DE LA CHINA (Variante)

En un bosque de la China, ajá, ajá,
 hay una zapatería, ajá, ajá,
 donde llegan chicas guapas, ajá, ajá,
 a medirse zapatillas, ajá, ajá,
 los muchachos se avergüenzan, ajá, ajá,
 y se caen de las sillas, ajá, ajá,
 los muchachos bailan "rock",
 una, dos, tres.

- a: con la mano derecha simulan echarse el cabello hacia atrás (del lado derecho de la cabeza)
- b: con la mano izquierda hacen el mismo movimiento (del lado izquierdo de la cabeza)
- c: se tocan los zapatos
- d: se tocan las suelas
- e: se tapan la cara con las manos

Contenidos

Los temas que se desarrollan en los textos anteriores van desde la ausencia de tal hasta conceptos complejos como la muerte y el más allá. Se pueden resumir en la siguiente lista:

- 1- Ausencia de tema: Es el texto con el máximo grado de función poética; los significantes se aprovechan por su riqueza fónica pero carecen de significado (1: oteo, oteo, tin, tin, tin) o éste es irrelevante (1: ron macarrón tintero).
- 2- Temas foráneos: a) exóticos: especialmente relacionados con elementos orientales (4: chino, mandarín, Japón, 11: bosque de la China). b) de influencia norteamericana: estos temas llegan probablemente por medios de comunicación masiva, especialmente por la televisión. Se generan textos a partir de personajes de "fábula" (5: Popeye) y de otros programas dirigidos a los niños (6: vampiros; véase también CS-1, ítem 5).

3- Temas domésticos: es natural que se integren temas de la vida corriente a los textos del juego infantil. a) comidas: los elementos léxicos de carácter alimenticio aparecen sirviendo a funciones puramente fónicas; semánticamente solo se relacionan entre sí por el rasgo "comestible" (10: ensalada de cebada). b) oficios: también se integran diversos tipos de oficios (no solo domésticos): 9: enfermera, ama de llaves, marineró. Se incluyen los que son más susceptibles de generar representaciones mímicas, como lo indican los gestos que acompañan al texto.

4- Proceso vital: En el texto 8 se desarrollan sucesivamente las etapas de la vida (de mujer, ya que incluye la etapa "madre") desde los primeros años hasta la muerte; aun se traspassa ésta y se alcanzan formas bíblicas del más allá (diablo, ángel). El tema aquí incurre ya en el campo de la imaginación y el texto puede seguirse desarrollando, según las posibilidades imaginativas de los participantes.

5- Relación heterosexual: se consignan hombre y mujer como pareja (7: matrimonio); los términos de esta relación aparecen también como jóvenes (11: chicos-chicas).

6- Tema de la muerte: es el tema que aparece con mayor frecuencia. En algunos casos ha sido personificada y no tiene ninguna conexión con su referente de pérdida de la vida (2: Estaba la muerte un día); en otros, lo que aparece es la acción de matar (3, 10); finalmente, en otros casos aparece solo el estado de muerte (7, 8). Las causas de que el tema de la muerte sea tan popular en los textos de los juegos infantiles (al menos de estos) es un aspecto interesante para la futura investigación en este campo.

Forma

Los principios generales que se pueden extraer de los 11 textos en cuanto a la forma son los siguientes:

- 1- Son composiciones en verso. En este sentido, la categoría formal que recibe mayor énfasis es el ritmo, pues mediante él se encadenan la producción verbal con las palmadas. Los ritmos del texto pueden haber generado el acompañamiento de las palmas, o bien, el texto puede haberse generado a partir de modelos de palmeo; son dos posibilidades. Personalmente me inclino por una tercera: creo que ambos procesos se han desarrollado conjuntamente; de ahí las formas tan intrincadas que pueden tomar los modelos de movimiento de manos con respecto al texto.

2- Rima: El esquema rítmico más frecuente es x-a-x-a, es decir, rima asonante en versos pares y versos impares no rimados (8, 10, 11); también hay casos de rima consonante en versos pares (2) y de rima pareada (10). Las conjunciones vocálicas que aparecen en las rimas consisten a veces en un intercambio de la cualidad: por ejemplo, i-o-i-o (2, juego entre vocales anterior y posterior). En la sílaba rímica a-C-o hay un juego entre redondeamiento y no redondeamiento; esta es la combinación vocálica que aparece con mayor frecuencia en la rima (3, 5).

Todo lo que concierne a la rima está orientado a reforzar el carácter lúdico de la forma de los poemas; por lo tanto, está motivando, no el contenido -que en realidad carece de mayor relevancia-, sino el propósito del juego y la diversión.

Las rimas internas contribuyen a marcar el ritmo. Por ejemplo:

1: *Ron macarrón* (rima interna: sílabas acentuadas)

4: *Chino capuchino* (rima interna: sil. acentuadas)

3- En cuanto a los ritmos, debemos señalar que toda sílaba acentuada está acompañada de un tipo de palmada. Esta y el acento marcan conjuntamente el ritmo.

Considerado el ritmo en términos de pies métricos griegos, se observa una gran simetría en el ritmo de muchos de los textos. Por ejemplo, en el texto 2 se repite el siguiente esquema en toda la estrofa:

es-ta-ba-la-muer-te un-dí-a-di-bi-di-bi
 u - u / u - u / - u / - u / - u /

(dos anfíbracos y tres troqueos)

En el texto 3 se repite otro tipo de esquema:

u-na-vie-ja-ja
 u u / - u u (un pirriquo y un dáctilo),

que varía en la última estrofa:

u-na-vie-ja-ma-tó un-ga-to
 u u / - u / u u / - u / (alternativa de pirriquios y troqueos)

La combinación de troqueos y pirriquios parece ser el esquema rítmico más favorable en este tipo de texto. Veamos un último ejemplo (texto 4):
 chi-no-ca-pu-chi-no-man-da-rín-in-in
 - u / u u / - u / u u / - u / u /

4- En cuanto a los recursos utilizados, todos son motivadores del propósito lúdico del texto. Siguiendo la terminología propuesta por Kirshenblatt-Gimblett y Sanches (1976) para los recursos formales del lenguaje infantil en el texto de los juegos verbales, podemos señalar los siguientes como los casos más frecuentes en los juegos de palmadas.

Gradación: repetición encadenada que lleva a un clímax. En el texto 8, hay una sucesión de etapas vitales en orden ascendente según el crecimiento: "beibi" -niña - joven - madre - etc.

Conversión: este recurso -repetición de la (s) última (s) palabra (s) de la línea- también se utilizan en el texto 8: cuando yo era *beibi, beibi, beibi*.

Similiter desinens (desinencia similar): es la repetición de la última sílaba. Ejemplo: 3: una vieja-ja / mató un gato-to.

Otros recursos sonoros que se pueden señalar se relacionan con el *similiter desinens*:

-sílabas independientes que se repiten al final de la línea:

estaba la muerte un día *di-bi-di-bi* (2)

Popeye el marino soy, *pu-pu* (5)

en un árbol de manzana, *a-ja, a-ja* (11)

-repetición de la sílaba final incompleta:

chino capuchino mandarín *-in -in* (4)

Finalmente señalaremos dos tipos más de repetición:

-repetición de líneas completas:

Pepita quiere ser enfermera de hospital

Pepita quiere ser enfermera de hospital (9)

-repetición del texto completo con variación de ritmo y de modelo de movimientos con las manos:

3: Una vieja ja.

5. Conclusión

Este estudio ha sido solo una primera incursión en uno de los contenidos del folclor. El material de que se dispone se presta para hacer investigaciones más profundas, que permitan generar nuevas metodologías y técnicas con el fin de acercarse al objeto de la manera más productiva.

Debido al carácter de esta presentación, los contenidos se han expuesto de la manera más concisa posible; sin embargo, es apremiante la necesidad de desarrollar con mayor detenimiento cualquier aspecto que competa a la folclorología. Es un campo vasto que merece la mayor de las atenciones, ya que en él se consignan y se desentrañan las maneras de ser, la visión de mundo y la proyección

hacia el resto de la humanidad, de cada una de nuestras culturas.

NOTAS

- (1) Esta clasificación está tomada de Peña Hernández (1968), pags. 212-213.
- (2) Véase, por ejemplo: "Se debe hacer un esfuerzo para conservar y estimular el idioma Cabécar, que ya es el único que perdura puro". (Ramírez Sáizar (1979), pags. 127-128). Además, hace estas consideraciones sobre el cabécar en la sección que titula "Folclor lingüístico negroide".
- (3) Dorson (1972), pag. 40.
- (4) Jiménez Oviedo P. *et. al.* (1981), pag. 95.
- (5) Todos los conceptos y características sobre el juego que se presentan aquí están tomados de Huizinga (1938).
- (6) "Recreations and Games", en Dorson (1972), pags. 173-189.
- (7) Este material pertenece al Dr. Víctor Sánchez, del Departamento de Lingüística de la U.C.R., a quien agradezco el permiso para utilizarlo.
- (8) Los principios teóricos que se siguen en la elaboración de esta taxonomía se encuentran explicados clara y concisamente en Margery (1984), pags. 7-11.
- (9) En el juego del mecate, el rasgo de "componente lingüístico" es facultativo, en oposición a los juegos definidos por su producción verbal, en los que tal rasgo es obligatorio. Variedades de textos específicos y exclusivos para brincar mecate son: Osito, osito, Mi abuelito (con la variante Mi abuelita) y Guayabita del Perú/Manzanita del Perú.
- (10) Este método aparece explicado detalladamente en Hymes (1972).

BIBLIOGRAFIA

Dorson, R. 1972. *Folklore and Folklife*, Selected Essays. Bloomington, Indiana University Press.

Ferrero Acosta, L. 1958. *Las Ayudas Audiovisuales*. San José, Ministerio de Educación Pública.

Gandía, E. de. (s.a.) *Cultura y Folklore en América*. Buenos Aires, El Ateneo.

Georges, R. "Recreations and Games". En: Dorson, R. 1972.

Gutiérrez, J. 1982. *Chinto Pinto*. San José, EUNED.

Huizinga, J. 1938. *Homo ludens*. Madrid, Alianza (Trad. Eugenio Imaz), (ed. de 1984).

Hymes, D. "Models of the Interaction of Language and Social Life". En: Gumperz & Hymes. 1972. *The Ethnography of Communication*.

Jiménez Oviedo, P. *et. al.* 1981. *Ensayo sobre el folclor en Costa Rica*. San José, Instituto Costarricense de Turismo.

Lázaro Carreter, F. 1968. *Diccionario de Términos Filológicos*. 4ta. reimp., Madrid, Gredos, (1977).

Margery, E. "Etnoornitología del Cabécar de Ujarrás". En: *Estudios de Lingüística Chibcha*. 1984. Universidad de Costa Rica.

Peña Hernández, E. 1968. *Folklore de Nicaragua*. Masaya, Unión.

Ramírez Sáizar, J. 1979. *Folclor Costarricense*. San José, Imprenta Nacional, (ed. de 1982).

Sanches N. & Kirhenblatt-Gimblett, B. "Children's Traditional Speech Play and Child Language". En: Kirshenblatt-Glimblett, B. & Sherzer, J. 1976. *Speech Play*. Pennsylvania. P.U.P.

