

m á s a l l á d e l a e s c u e l a

Cascarita callejera vs. futbol de liga: ¿dos posibilidades de socialización para los niños?

Primera parte

María Bertely Busquets

No es lo mismo *jugar al futbol* que *jugar futbol*. Cuando se juega al futbol, cada quien hace lo que quiere y nada más se hacen payasadas. Se cree que nada más se trata de darle de patadas a la pelota... Otra cosa es jugar futbol. Para eso hay que tener disciplina y entrenamiento, saber qué es lo que se debe hacer, cómo y dónde. Prepararse en un entrenamiento profesional.¹

Introducimos a la *cascarita callejera*, por una parte, y al *futbol de liga*, por la otra, en una zona popular del norte de la ciudad de México, e interpretar las distintas formas de socialización que involucran estas situaciones de aprendizaje son los objetivos de este artículo.

Este material forma parte de un avance de investigación realizado alrededor de las dinámicas colectivas que caracterizan el juego grupal-espontáneo de los niños en su proceso de socialización primaria en la escuela, y amplía la problemática a experiencias extraescolares.²

Los hechos y diálogos presentados, a la vez que su análisis, no constituyen un simple tratamiento anecdótico, sino la elección de situaciones de socialización recurrentes factibles de ser tratadas como tipos ideales.

Seremos partícipes de algunas experiencias de los niños en relación con la práctica del futbol, ampliando nuestra mirada a jóvenes y adultos aficionados. No discutiré los beneficios o perjuicios a los que puede conducir, en términos de aprendizaje individual y desarrollo físico, esta forma lúdica particular.³

Resaltaré, en cambio, la relación entre experiencia lúdica o deportiva e interacción comunicativa particular. Las categorías lúdica, por una parte, y deportiva, por la otra, constituyen tipos ideales para la comprensión de dicha relación.

Algunos niños, jóvenes y adultos que participan en la cascarita o entrenan en

juego espontáneo en la socialización primaria: motivación y participación social", avance de investigación, Departamento de Investigaciones Educativas / Cinvestav / IPN, México, 1986, inédito.

³ Sobre la relación entre ideología y control del cuerpo ver: M. Foucault, *Vigilar y castigar*, Siglo XXI Editores, México, 1981.

¹ Opinión de un adulto aficionado al futbol.

² Nos referimos a nuestro trabajo titulado "El

la liga de futbol local serán los actores principales en el tratamiento del tema. Se elegirán conversaciones y sucesos, recurrentes y comunes, en el acontecer cotidiano.

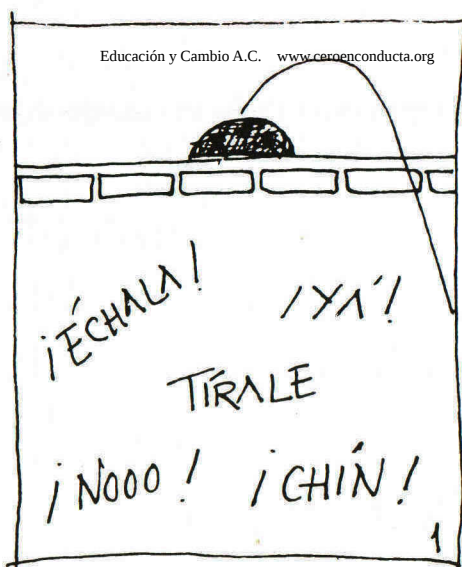
Seguramente algunos de los lectores se preguntarán sobre la elección de tan extraño —no por ello poco común— y debatido tema como objeto de interpretación. Como investigadora educativa interesada en el juego social, y en lo que he denominado *colectivo espontáneo*,⁴ no pude ignorar la riqueza y complejidad de esta manifestación lúdica tan arraigada en los sectores populares de la ciudad de México.

La perspectiva de investigación a la que me adhiero para *iniciarme* en el tema es la etnográfica. Con ella pretendo, primero, la interpretación de las situaciones sociales como recolección o restauración del sentido dado a ellas por los propios participantes, y, segundo, una reflexión crítica de su acontecer cotidiano.

"Jugar al futbol" o la "cascarita callejera"

Imágenes cotidianas en los barrios de la ciudad de México: niños, jóvenes y adultos "echándose una cascarita" en plena calle; "volando" la pelota a las casas de una sola planta que delimitan la cancha improvisada y suplicando o exigiendo su devolución; gritos de "goool", "ay, güey"; y euforia. Algunos niños juegan todas las tardes, y cuando no hay escue-

⁴ La categoría *colectivo espontáneo* representa el producto incipiente de observaciones y análisis etnográficos exhaustivos iniciados a partir de 1982 en una situación escolarizada. Con el presente apartado se amplía esta noción a aprendizajes extraescolares, adquiriendo con ello un contenido específico y *situacional*.



la o trabajo, en las mañanas. Las señoras pasan entre estos grupos eufóricos rapidito, para evitar recibir un buen pelotazo. Los jóvenes juegan más esporádicamente, dos o tres tardes a la semana, "de las cuatro hasta que la luz nos deja ver". Los adultos lo hacen los sábados.

Es común que las cascaritas se organicen con miembros de la familia, hermanos, primos, padres e hijos, o *en familia*, ampliando la filiación sanguínea o habitacional a los vecinos, amigos y gente de la misma calle o barrio.

Un informante adulto afirmó:

Primero nos organizamos los hermanos, luego invitamos a nuestros primos que viven a la vuelta y después se unieron algunos cuates y vecinos. Siempre jugamos *en familia* y lo hacemos para divertirnos.

En una cascarita de niños:

Jugaban ocho niños de 10 a 13 años en la calle. Observé entonces que se podrían agrupar por familias en términos de pares. Una pareja era de hermanos, y las otras tres restantes estaban constituidas por primos.

Más tarde se inicia otra cascarita donde sólo intervienen cuatro primos.

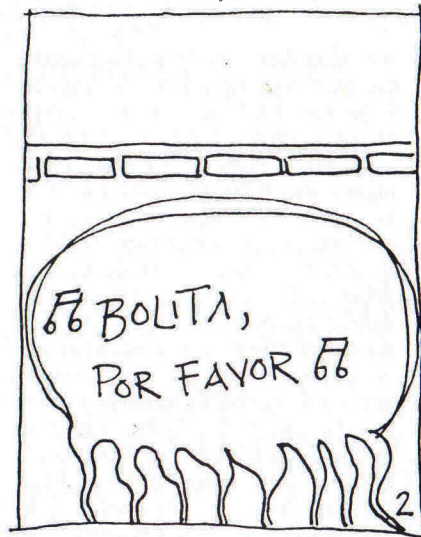
Estos juegos *en familia* nos hablan de un tipo de socialización donde los lazos familiares (restringidos o ampliados) y afectivos son fundamentales. Los participantes adquieren una identidad dentro de la cascarita en tanto forman parte de una familia sanguínea, de calle o barrio.

El objetivo del juego es la diversión y no existen lazos contractuales formales más allá de la intención de participar e interactuar.

La idea de comunidad desarrollada por algunos autores como Tönnis (1963) y Nisbet (1970)⁵ como el conjunto de lazos afectivos, tradicionales y familiares que dan cohesión a un grupo está presente. La acción colectiva en este juego callejero parece estar arraigada en un sentimiento de comunidad. Es la noción de pertenencia al grupo lo que determina, en parte, la euforia característica de estos juegos:

Se escuchan gritos de “¡gooooo!” fuera de mi casa. Los gritos son de niños. Se escuchan palabras como: “¡pásala!”, “¡ay, güey!”, “¡yo no sé pararla!”, “¡el que la vuela la pide!”, “¡no manches, si quieres agárrame bien!”, “¡ya cambias, güey?”, “¡yo me pongo, yo me quiero poner!”, “¡no mames, güey, parece que nomás quieres que nos metan gol!”, “¡no te metas con mi primo!”

Las filiaciones familiares sanguíneas representan, hacia adentro del juego, garantías de seguridad y solidaridad, y parecen establecer un equilibrio entre los representantes de las distintas familias, que, al igual que en la descripción prime-



ra, se ubican en pares. A esta altura de la exposición podemos sugerir —a manera de hipótesis tentativa— que el colectivo espontáneo está definido por una acción grupal, fundada en una relación de comunidad y encuadrada por la noción de pertenencia.

En la cascarita callejera, además de lo anterior, se dan múltiples interacciones informales que están en continuo juego y significan subjetivamente la acción.

Acerquémonos a este mundo de interacciones a través de una cascarita de niños:

Juegan trece niños de 10 a 13 años en promedio. Todos corren de un lado para otro de la cancha improvisada, sudan y se ven excitados. Las porterías están delimitadas por botellas de ron vacías. Una niña se coloca al frente de una de las botellas y grita continuamente: “¡yo soy el poste!”. Todos están en movimiento y sólo los porteros están en espera, oscilando de derecha a izquierda de su portería. Uno de los porteros dice *al aire*: “¡yo no sé parar, yo no sé parar!” (insistente y en tono desesperado). Parece no hablar a alguien en particular, sino a todos. Na-

⁵ Sobre las obras de Tönnis y Nisbet consultar: S. Giner, *El proceso de conciencia sociológica*, Editorial Península, Barcelona, 1974.

die le contesta individual o directamente. Viene el gol y él se ve más desesperado. Va a caer el gol y... una perra se atraviesa. "¡Se atravesó *La Flaca!*", gritan algunos. El juego se reinicia y uno de los niños corre a tomar el lugar del portero desesperado. Éste sale inmediatamente de la portería y se incorpora al juego tomando el lugar del otro. Comienza a correr como los demás, detrás de la pelota. Todos cubren en distintos momentos determinadas posiciones. Los que unos segundos antes eran defensas son ahora delanteros. Se dan indicaciones repentinas: "¡Vete para adelante!" De repente la pelota se atora debajo de un coche estacionado y cuatro de los niños intentan sacarla, primero con los pies, luego con las manos: "¡vete por una escoba!" El juego se suspende por unos minutos. Siguen jugando y la pelota cae de nuevo en un *coche trampa*. El juego, esta vez, no se suspende y se escucha un grito de "¡gooooo!" Yo me pregunto qué es lo que ha pasado si la pelota está aún atorada debajo del coche y cuatro niños intentan sacarla. Observo que la pelota fue sustituida imperceptiblemente por una cáscara de naranja que estaba por ahí.

El juego sigue desarrollándose por unos segundos con la cáscara de naranja. Viene un coche y toca el claxon. Los niños siguen jugando. El coche semifrena y ellos parecen no tomar en cuenta su presencia. De repente, el automovilista *deja ir* el coche sobre los jugadores y todos brincan a la vez y hacia afuera, continuando inmediatamente con el juego.

Regresa la pelota y se incorporan los cuatro jugadores que la han rescatado.

Uno de los participantes parece molesto y se sale del juego. Segundos después y detrás de él sale su primo y demás participantes, uno a uno. "Es que *El Negro* ya no va a jugar", dice uno... "Pero vamos a seguir jugando nosotros", dice otro... "Pos, qué no

ves (contesta el primero), todos ya se están saliendo".

En la esquina, a unos diez metros, se inicia otra cascarita con niños de otras familias.

Se puede observar que esta cascarita, *colectivo espontáneo* improvisado, desarrollado en comunidad y *en familia*, cuenta con varias características en relación con la interacción comunicativa desplegada. *Improvisación, creación y construcción espontánea* de reglas de juego y acuerdos inmediatos son constantes. Se da un *movimiento espacial libre y creativo de los participantes*. Aquí no hay posiciones fijadas de antemano y todos pueden tomar la posición deseada: *yo me quiero poner*, independientemente de *saber* cubrirla. El delantero puede serlo ahora y un momento después convertirse en defensa o en lateral, atendiendo a lógicas espontáneas del desarrollo del juego o a una sugerencia inmediata: "tú ve para adelante". No se mantiene, aun en la portería, una posición definitiva y todos llegan en cualquier momento a otra posición. El juego está siendo *espacialmente construido* y no mantiene a los jugadores en una situación limitada y fijada más allá de los requerimientos del juego.

La verbalización es constante. Se opina, presiona, insulta e indica constantemente a los otros en general o en particular. Algunas verbalizaciones se lanzan *al aire* para que todos escuchen y se llegue a acuerdos comunes espontáneos sin discusión formal o estrategia alguna. Alguien decide tomar el lugar del otro cuando la dinámica del juego lo exige o cuando en particular lo requiere.

La solución de problemas y obstáculos cotidianos es inmediata. Estos niños están jugando en el cauce de la vida urbana y tienen que convivir con automóviles circulando o estacionados, gente



que se dirige al mercado o a su trabajo, perros, y un sinfín de *estorbos*. Las casas o *autos trampa* que detienen la circulación normal de la pelota no constituyen obstáculos insalvables.

Mientras la interacción comunicativa se mantiene el juego sigue. Mientras exista un acuerdo entre los participantes, el juego sigue. El tiempo dedicado a éste varía de acuerdo con la posibilidad de interacción. Cuando ésta se rompe, el juego termina, y no hay más que hacer porque: "qué no ves, todos se están saliendo!" Quizá esto es, en parte, provocado por las implicaciones que tiene la salida de uno de los miembros y la ruptura del equilibrio en términos de filiación familiar restringida.

Los elementos anteriores nos remiten a Bateson, quien señala que el "marco paradójico o psicológico" dentro del cual se sitúa el juego es una clase o conjuntos de mensajes (o acciones con sentido) intercambiados por los participantes dentro de un periodo determinado y ciertos límites de significación. Los marcos psicológicos actúan, de acuerdo con este autor, por exclusión —cuando incluimos ciertos mensajes excluimos otros— y

también, consiguientemente, por inclusión.⁶

También nos remite a Huizinga, teórico del juego desde el punto de vista cultural y social, en tanto el juego es:

Una acción ejecutada "como si" y situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella un interés material ni se obtenga de ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de determinado tiempo y en un determinado espacio...⁷

Allen A. Sack agregaría a la definición de Huizinga que en el juego no sólo se trata de crear un orden sometido a reglas, sino precisamente de desafiarlo. Aportaciones al respecto son las de Sutton Smith, quien sostiene que el problema de asumir que el juego únicamente socializa es que dejamos de lado todas las otras manifestaciones que también se están expresando en el juego y que no

⁶ G. Bateson, *Pasos hacia una ecología de la mente*, Editorial Lohlé, Buenos Aires, 1976.

⁷ J. Huizinga, *Homo Ludens*, Alianza Editorial, El Libro de Bolsillo, Madrid, 1972, p. 26.

implican modelamiento alguno al mundo en que los niños viven.

El que el juego pueda, algunas veces, integrar al individuo a la sociedad y otras veces darle competencias innovadoras útiles para la sociedad muestra que el juego es variable en sí mismo. Algunas veces la participación lúdica es altamente imitativa de la sociedad adulta, en otras contiene la variabilidad sugerida en las teorías innovadoras.⁸

Para Duvignaud, el juego es capaz de trastornar las combinaciones fijas y las representaciones colectivas. Es la posibilidad de transgresión expresada en el juego la que posibilita la generación de nuevas formas sociales. La noción de juego recupera su papel dinámico y transformador.

Pareciera que la ruptura que define la actividad lúdica permitiera el surgimiento de un tiempo literalmente explosivo y que la instantaneidad pareciera hiciera añicos el transcurso del tiempo, mientras que una proyección hacia el futuro, una *orientación utópica*, absorbe el presente y borra el pasado. La fuerza que así se revela aparece como una voluntad renovada y creadora, un alud volcánico, incluso en sus formas más exiguas o triviales, que empujara al individuo o al grupo a un enfrentamiento con una fuerza innumbrada capaz de sugerir combinaciones nuevas y desconocidas y barajar las cartas de una manera que desafía las previsiones estadísticas.⁹

⁸ B. Sutton Smith, "Towards an Anthropology of Play", en *Studies in Anthropology of Play: Papers in Memory of B. Allan Tindall*, The Association of Anthropological Study of Play, Leisure Press, Nueva York, p. 235.

⁹ J. Duvignaud, *El juego del juego*, Fondo de Cultura Económica, México, 1982, p. 72.

La transgresión a la regla, en el caso de la cascarita y la misma idea de jugar al fútbol, nos lleva a reconocer un jugar *como si* con una forma deportiva que cuenta con estructuras rígidas y formalizadas, desplegadas en el juego profesional.

La transgresión está sugerida en cuanto al uso del espacio y el tiempo, la posibilidad de inventar y construir reglas y acuerdos espontáneos, la verbalización y la utilización abierta de lenguaje altisonante y cotidiano, la solución individual y colectiva de los imponderables de la vida de todos los días y, en pocas palabras, *jugar con* un juego formalizado.

Lo hasta aquí mostrado da cuenta de los posibles elementos constitutivos del colectivo espontáneo, representado, en este caso, por la cascarita callejera. Con ello se intenta resaltar la potencialidad socializadora, a la vez que transgresora, de estas asociaciones lúdicas espontáneas.

En la segunda parte de este artículo veremos el tipo de socialización a que los niños se ven sometidos a través del deporte de liga u organizado.

