

# **El Recurso Del Juego Como Patrimonio Cultural**

**León Felipe Mendoza Cuevas.**

**Agosto 2013**

## **Resumen**

Esta es una nota crítica en la que partiendo del análisis de algunos teóricos de las ciencias sociales, pretendo establecer las bases que me permitan reconocer el proceso de valorización del patrimonio, para identificar la relación que este concepto puede tener con ámbitos de la cultura; en este caso particular en su versión lúdica, tomando como referencia el papel histórico social de la infancia y las medidas de protección y asistencia que se han generado al respecto. Este ejercicio teórico se ve sustentado en la práctica de la observación y la entrevista en dos colonias populares de la ciudad de Xalapa, de las que expondré mis interpretaciones.

El recurso lúdico de la cultura aquí se plantea como una herramienta fundamental para la vida social y un derecho humano que tiende a vincularse con la etapa infantil. El modelo social que actualmente domina se expresa en la mercantilización del mundo, ofreciendo un mercado cultural con el que busca implantar hábitos de consumo y estilos de vida a través del recurso lúdico. En esta nota trataremos de revelar la importancia de este ámbito de la cultura con el motivo de invitar al lector a repensar el sentido y la aplicación de las legislaciones, los planes y programas de acceso público, así como la utilidad que el concepto de patrimonio puede brindar al momento de relacionarlo con el uso que le dan sus productores y consumidores, además de sus condiciones espaciales e históricas a través del proceso de valorización del mismo.

**Palabras claves:** patrimonio, democracia cultural, la cultura como recurso, juego, infancia, identidad, educación, participación.

## **Patrimonio y cultura.**

Enrique Florescano (1997) plantea el “patrimonio nacional”, como el modelo de identificación y pertenencia social que el Estado nacional mexicano ha inculcado en la sociedad para generar unidad e identidad, con el fin de llevar a cabo sus planes de desarrollo, los cuales navegan entre los distintos intereses que en la sociedad se enfrentan, relativas a las agendas políticas y a los procesos que se vinculan con la historia, tanto social como institucional, para el reconocimiento del patrimonio.

Los cuatro factores -cambiantes y complejos-, que identifica Enrique Florescano (1997) para la construcción del reconocimiento del patrimonio nacional, son:

1. Cada época reconstruye la historia en base a la selección de determinados bienes que valorizan el pasado e identifican al patrimonio.
2. Los grupos sociales dominantes son los que imponen un sistema de valores que privilegia una selección y un modo de rescate o protección de los bienes patrimoniales.
3. El patrimonio a partir de la categoría de Estado nacional, se concibe como como la distinción entre lo universal y lo particular. En Hispanoamérica -a partir de su proceso de emancipación que comenzó con la independencia de España- se gestaron las primeras políticas de recuperación y valoración de los bienes de la nación; “Los Estados nacionales establecieron el ámbito geográfico, el contexto social, el proyecto histórico y la decisión política para definir una identidad nacional, fundada en el reconocimiento de los valores y tradiciones generados por los distintos grupos sociales”. Los Estados nacionales de los siglos XIX y XX promovieron programas de recuperación de la memoria histórica y el patrimonio nacional, así como *instituciones para la reconstrucción de la identidad nacional*, el patrimonio nacional desde esta perspectiva se observa como una construcción histórica en donde se ven inmersos los juegos de intereses de las distintas clases.

4. El uso del patrimonio nacional está determinado por los diferentes sectores que se enfrentan entre los intereses sociales y políticos de la nación. Nuevas realidades y reclamos históricos han llevado a revisar los conceptos, los programas y la reglamentación del uso social del patrimonio.

*Lo que antes se concebía como patrimonio nacional ha sido notoriamente ampliado. Los cambios en la posesión en cuanto al uso del suelo, los medios de comunicación y la especulación inmobiliaria han provocado una separación entre las instituciones encargadas de la preservación (del patrimonio), las dependencias del gobierno federal, estatal y municipal, y los intereses económicos y comerciales particulares. Ante ello resulta indispensable "incluir a los agentes reales de la transformación social y patrimonial en los programas oficiales relativos al patrimonio" (Florescano 1997, 19)*

Lo que me parece más útil del planteamiento de Enrique Florescano (1997) es su propuesta de generar legislaciones que se planeen para una aplicación nacional, así como promover la participación de los distintos sectores de la sociedad en la protección y el manejo del patrimonio. Para esto es necesario un cambio en la organización de las instituciones centrales que dé respuesta a las demandas de los grupos marginales y que esas demandas, permitan conciliar los intereses de las distintas clases sociales con nuevas formas de administración y manejo del patrimonio local y regional. "Esta gestión en las instituciones y legislaciones reconoce a los grupos marginales que luchan por convertirse en autogestores directos" (Florescano 1997, 20). Para lograr este propósito las instituciones y los programas deberán de ser acompañados de una educación patrimonial integral, en la que se reconozca el proceso de valorización, apropiación y uso del mismo.

"El reconocimiento de las minorías étnicas y lingüísticas, la afirmación de la pluralidad cultural y de los valores propios de tradiciones no occidentales, la creación de métodos científicos para rescatar y valorar obras surgidas en contextos culturales diferentes, el desarrollo y aplicación de medidas originales para defender nuestro patrimonio y nuestras obras de cultura, y para definir identidades culturales propias", es parte ya de la condición de la sociedad actual, esto se debe a las distintas luchas sociales que a lo largo de la historia han reclamado su papel dentro la ella- la historia-, esto lo aplaude el autor y plantea

que por lo tanto “el trabajo por la cultura, debe esforzarse por transmitir a la realidad contemporánea los principios básicos de la libertad y la cultura”. (Florescano1997, 27)

Para George Yúdice (2002) en esencia la cultura es una herramienta creativa para la transformación social, ya que esta es utilizada por la sociedad como un *recurso*, y al observarla desde una perspectiva crítica de la historia, ésta ha funcionado como pretexto político para el progreso y el crecimiento económico, ya que el patrimonio, para este autor, no solo es una construcción de valor social, sino que también genera y representa un valor económico y esto es reconocido tanto por las instituciones financieras así como por la iniciativa privada fomentada las políticas generadas a partir del libre mercado y un modelo económico dominante. Por otro lado la cultura se concibe también, desde esta perspectiva, como un *medio* capaz de resolver problemas, ya que por su carácter de *recurso*, la cultura debe ser gestionada y administrada para poder ser realizada.

Desde una perspectiva similar a la de Florescano y a la de Yúdice, Catherine Héau (1997) comprende la cultura como una serie de pautas de comportamiento que orientan a los individuos a un estilo de vida característico. La cultura implica un comportamiento declarativo y una selección deliberada, selección que consagra ciertas representaciones sociales por sobre de otras, ya que al manifestarse se hace evidente el valor objetivado en el *patrimonio*.

Para Catherin Héau (1997) el patrimonio es aquella selección de formas objetivadas que se encuentran interiorizadas o legitimadas como *bien útil*, esta autora plantea que la selección de formas del patrimonio se configura por medio del *habitus*, el cual se encuentra inmerso en la vida social y se instituye en la cotidianidad, ya que por medio de este se configuran las estructuras que orientan los sistemas de disposiciones “duraderas y transferibles” que reproducen las formas sociales. Desde esta misma perspectiva el patrimonio cultural es la selección social que valoriza los símbolos, y dota de sentido a la relación entre el individuo y sus distintos campos de pertenencia. La falsa dicotomía entre el patrimonio tangible y el intangible se rompe al reconocer los procesos de

valorización del patrimonio –entre lo instituido y lo instituyente- como objetivación de bienes sociales insertos en procesos históricos.

Catherine Héau (1997) identifica tres fases de este proceso de valorización y reconocimiento del patrimonio;

1. A partir del siglo XIX: una etapa de reconocimiento de lo entrañable respecto a lo propio. Por medio de la codificación cultural se reconocen también los atributos que identifican a la propia sociedad.
2. A partir de 1900: la autora reconoce una etapa de institucionalización, en donde, con la consolidación del Estado, éste aparece como una figura reguladora del patrimonio y lo utiliza para legitimarse mediáticamente.
3. Una tercera etapa estaría marcada por la globalización del capitalismo, esta etapa reconoce el patrimonio por su valor de cambio, subordinando la cultura y su patrimonio a las lógicas del mercado capitalista.

Catherin Héau (1997) opta por buscar una “democracia cultural”, es decir, una igualdad de posibilidades -especialmente para los individuos y sus comunidades históricamente marginadas o subalternas- para ser reconocidas como gestores de los procesos de valorización de los bienes patrimoniales. Por ejemplo las ideas de territorialización que se basan tanto en geosímbolos como en imágenes intangibles que sirven de referentes para formular ideas como la de nación, pueblo o comunidad, las cuales no se agotan al describirlas, al contrario abren la posibilidad de participación directa basada en una crítica constructiva que logre repensar lo instituido en la sociedad.

Podremos concluir en este apartado que las manifestaciones culturales o los medios de reproducción de estas manifestaciones son sujetos de ser reconocidos como patrimonio cultural, sobre todo tomando en cuenta que la selección para la preservación es una lucha de poderes; entre los que guardan el orden establecido y los que buscan reivindicar la posición desigual en la que se encuentran diversos grupos humanos y sus manifestaciones o medios de reproducción socio-cultural.

## **Identidad y juego**

Para Bolívar Echeverría (2010) la identidad, dentro del ámbito Histórico Social, se formula como una puesta en escena del imaginario que genera pertenencia y reconocimiento. Mostrar la existencia extraordinaria de la identidad, es mostrar ese momento de crisis, donde se apuesta la identidad y se reconstruye la institución social. Para Bolívar Echeverría (2010) *el juego, la fiesta y el arte* son los momentos y espacios rituales, de una existencia en ruptura o un contrarritmo, donde se cuestiona o se reafirman los compromisos históricos, donde se proyectan las posibilidades y se rearticulan las instituciones sociales que reflejadas en el *ethos* y *el telos* ordenan la sociedad y orientan al individuo. Por lo que la categoría de juego es un mecanismo fundamental para la cultura. La identidad regulando las expectativas y los intereses del sujeto y las comunidades, ofrece una respuesta a la *crisis de sentido social* que se experimenta en la identidad propia. Siguiendo esta misma línea Patricia Burdi (s.f.) considera que la identidad es una construcción necesaria de imágenes y representaciones, ya que los actos sociales son teatralizados y dependen de una percepción del tiempo, el espacio social y el símbolo.

Johan Huizinga (1938) nos habla del *homo ludens* como alternativa al *homo sapiens*, tomando en cuenta la relación estética con el mundo, por medio del juego, antes de la relación racional y lógica. Ya que “El juego es más viejo que la cultura, evidencia de esto es que los animales también juegan.

En conclusión, tomando en cuenta al *homo ludens* de Johan Huizinga (1938) la construcción necesaria de imágenes y representaciones teatralizadas mencionadas por Patricia Burdi (s.f.) la apuesta de la escenificación de la identidad que responde al proceso comunicativo donde se intercambian representaciones y significaciones, y la existencia en ruptura donde se proyectan las posibilidades y se rearticulan las instituciones sociales de Bolívar Echeverría (2010) observamos que el juego es un recurso fundamental para la reproducción social de las identidades. A continuación presentare la importante relación que guardan los niños con este recurso *de y para* la cultura.

## El juego en la infancia

Para conocer el mundo de la infancia habrá que reconocer que éstos utilizan al juego no solo como una de sus principales actividades cotidianas, sino como una forma de relacionarse con el mundo y aprender de él, para posteriormente ampliar su capacidad de transformación o elección sobre este, por ejemplo Michel de Montaigne, precursor de la psicología del siglo XX menciona: “Los juegos infantiles no son juegos en sí, sino que debemos considerarlos como sus ocupaciones más serias” (Montaigne citado en Drumel 1979,8)

El juego es la primera forma de conocer de los niños, es su modo de investigar y buscar límites, de reproducir o imitar las conductas sociales y experimentar libremente con ellas. Jugar es para el niño, el medio ideal para desarrollar sus aptitudes y sus contactos con el mundo. El juego crea para el niño un mundo que le es propio, y eso es una etapa necesaria de su desarrollo.

*“Durante los primeros años de formación el juego es casi sinónimo de vida. Lo único más importante es la alimentación, la protección y el amor. El juego constituye un elemento fundamental de las funciones físicas, del desarrollo intelectual, social y afectivo, así como de la adaptación social del niño” (E. Bauzer-Medeiros Jeux d’enfants, noticias de la Unicef, no. 45, 1978)*

Las teorías que buscan la función del juego en los niños van desde las perspectiva biológica que plantea la liberación de energía del cuerpo H. Spencer y la preparación del niño para la vida adulta K. Groos, hasta las teorías que consideran los aspectos emocionales, intelectuales y sociales, por ejemplo las teorías cognitivas J. Bruner, J. Piaget, B. y Sutton-Smith, reconocen su valor intelectual, las psicoanalíticas ven en el juego una defensa contra la ansiedad. S. Freud, A. Freud y E. Erickson y también se habla de la modulación del estímulo D.E. Berlyn, G. Fein, H. Ellis, que busca reducir el aburrimiento y la incertidumbre, o la teoría contextual L. Vigotsky, que dice que el juego sirve para reconstruir la realidad sin influencias o restricciones impuestas. En todo caso una característica de la

infancia es la asociación con una etapa experimental donde la actividad lúdica es constante como parte del mismo proceso de asimilación de los códigos sociales.

Hoy en día la oferta cultural a la que se encuentran expuestos los niños para satisfacer su impulso lúdico de aprendizaje, ha sufrido un proceso de expansión gracias a la popularización parcial de tecnologías y medios de comunicación. La tendencia hacia un acelerado modo de producción capitalista, en donde la sobreproducción de bienes, que son difundidos por el libre mercado no son accesibles para todos a los que se les oferta, ha creado una forma de selección basada en la competitividad. Los niños se encuentran expuestos a las seducciones de un mercado cultural industrializado que es creado especialmente para ellos y que se basa en implantar hábitos en los consumidores. En los niños esta forma de implantar hábitos es principalmente por los medios lúdicos, lo que de alguna forma influye en la creación de imaginarios y en la institución de la sociedad en su proceso de reproducción y elección comunicativa. Sin embargo a pesar de toda la violencia simbólica y real que trata de perfilar un modo de vida consumista, los niños se encuentran también expuestos a otra tipo de oferta cultura lúdica, una que por su parte es resultado de otro proceso y que el acceso a ella es crucial para la reproducción de formas y conocimientos locales, así como para experimentar distintos intercambios y formas de la cultura.

### **El lugar histórico del infante**

Aunque desde la Ilustración se reconoce la importancia de la infancia, por ejemplo Jaan-Jacques Rousseau con su pensamiento “ilustrado” tuvo inmensa influencia en la pedagogía moderna, y escribe: “El niño tiene formas de ver, de sentir y de pensar que son las suyas propias; nada sería tan insensato como querer sustituirlas por las nuestras”, (Rousseau citado en Drumel 1979,). la comprensión de la infancia en tanto que universo autónomo y diferente, sometido a sus leyes y necesidades propias es un fenómeno relativamente reciente. Las investigaciones sociales e históricas que han comenzado a interesarse por la vida del niño, han descubierto aspectos de una vida cotidiana desdeñada



Para que el Estado reconociera al niño como individuo y lo acogiera, la civilización occidental en su democratización moderna tuvo que enfrentar un largo proceso histórico de marginación, explotación y maltrato hacia la infancia. Analizar el papel social del infante a partir del Estado-moderno se debe al hecho que orienta la perspectiva histórica de un referente que aun rige las relaciones sociales a partir de las instituciones, legitimando el orden comunitario a través de las estructuras de sentido y poder. Además de que el proceso de modernización el cual pretendía expandir este modelo social ha marcado la forma de conocer y de establecer nuevos parámetros a partir de la razón y la política de Estado.

Apenas después de las grandes guerras del siglo XX se reconoce al niño como individuo, sujeto de derecho y protección -así como su importancia política que legitima al Estado y dicta un modelo de educación- , instituyéndose como valor universal. La Declaración Universal de los Derechos del Hombre de 1948, se presentó como “el ideal común que tienen que alcanzar todos los pueblos y todas las naciones -para que- todos los seres humanos nazcan libres e iguales en dignidad y derecho” (art. 1). La ONU creó en 1946 un Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia “la UNICEF”, que después de asistir a los niños de los países europeos devastados por la guerra, ayudó a los países en “vías de desarrollo, donde los niños viven miserias”, después quiso completar la *declaración de Ginebra* 1923 -declaración de los derechos de los niños, que sirvió de carta para la Unión Internacional de Protección de la Infancia- y el 20 de noviembre de 1959 la Asamblea General de la ONU votó por unanimidad la “Declaración de los Derechos del Niño”, esta ponía en evidencia la necesidad absoluta de proteger al niño contra todo lo que ponga en peligro su desarrollo físico, intelectual y moral, para que el niño desarrolle sus capacidades al máximo.

En la realidad encontramos una historia donde la lucha por los derechos del niño ha establecido el discurso proteccionista de los gobiernos y ONGs, a tal grado que se ha objetivado en leyes y se ha interiorizado en la sociedad, pero observamos aun altos índices de violencia en los niños y un largo trecho por cubrir para sosegar la disparidad que genera la brecha de información y tecnología, causada

por la desigualdad de condiciones para el desarrollo o más bien para gozar de una vida digna e integral.

### **El recurso del juego en los infantes como patrimonio cultural**

Para considerar la infancia y su derecho al juego como patrimonio cultural, hay que partir de la idea de que la infancia es evidentemente una categoría de construcción social, al representar una serie de atribuciones que aluden a un reconocimiento específico del papel social que juegan los individuos en su etapa formativa, *los niños* genéricamente. Al referirnos al juego también encontramos que este es una categoría que representa cierta actitud social, y se consagra como un derecho fundamental para la ritualidad patrimonial propia de la identidad cultural de los distintos grupos humanos, y en especial para los niños.

Categorías abstractas como la de *niño* o la de *juego* son difícilmente sujetas de ser reconocidas como patrimonio por su inmaterialidad y ambigüedad, tendrían que ser asimilados como parte del patrimonio nacional para lograr su legislación como indica Enrique Florescano (1997) sin embargo nos encontramos con que el patrimonio como lo entiende Catherine Héau (1997) es “la selección que valoriza los símbolos y dota de sentido a la relación entre el individuo y sus distintos campos de pertenencia”, por medio de mecanismos que consagran las representaciones sociales, nos abre el panorama a considerar lo que llama la democracia cultural, enfocada en lograr que los actores sociales-históricos y los usuarios locales puedan ser reconocidos como gestores de los procesos de valorización de los bienes patrimoniales y no depender de las normatividades e instituciones estandarizadas a nivel federal para reconocer lo que es y lo que no es patrimonio, así como las normas para su uso.

La cultura como recurso para George Yúdice (2002) plantea la necesidad de ser gestionada y administrada para ser realizada, por lo tanto, tomando en cuenta la relatividad del proceso de valorización del patrimonio planteada anteriormente, la infancia y su actividad lúdica reconocida como *juego*, lo más pertinente es reconocer este como un derecho y un medio para la producción cultural que es

elemental para la reproducción social, el cual debe de ser preservado; por un lado, como indica Enrique Florescano (1997) legislado a nivel nacional para promover la participación de los distintos sectores de la sociedad en la protección y el manejo del patrimonio, y por otro lado con la autogestión social del patrimonio que Catherine Héau (1997) busca por medio de la democracia cultural. Esto acompañado como mencione antes de una educación patrimonial que ayude en el proceso de reconocimiento del mismo, así como para fomentar el involucramiento de los usuarios directos.

En conclusión, aunque existan legislaciones que garantizan los derechos del niño y el acceso a la educación, el tipo de educación que se proporciona guarda una tendencia homogénea y un carácter restricto en cuanto a la diversidad de formas de conocer y ser, la infancia es una etapa que es valorada y reconocida socialmente, es una producción social y es un patrimonio de la humanidad, en ese mismo sentido el juego es un patrimonio cultural que caracteriza a la infancia y su forma de conocer, ya que es una condición que se debe de garantizar y es un medio de creación y aprendizaje que se debe de proteger en sus formas diversas, especialmente para los infantes pero no solo para ellos, además de ser incluido en los programas de asistencia social y acceso a la cultura.

### **Desde el análisis de dos colonias populares**

Para ejemplificar este proceso de transformación de los hábitos lúdicos en los niños y su relación con el recurso del juego, tome la colonia de Ferrer Guardia en la ciudad de Xalapa y la colonia Espina Blanca en el municipio de Tlalnelhuayocan, considerada también parte de Xalapa, la primera responde a un ambiente urbano con densa población y abundancia de servicios, mientras que la segunda a uno ambiente rural, en donde el modo de vida y las actividades productivas tienen más vínculos con la vida campesina.

Mi experiencia de investigación empírica, por medio de la observación y entrevistas, realizadas en dos colonias populares de Xalapa me llevo a la conclusión de que: el juego en los niños es una actitud generadora de gusto, que

utilizando los recursos más inmediatos impulsa al aprendizaje didáctico y a la interiorización de valores y referentes sociales – los niños juegan mientras acompañan a sus padres en sus labores diarias relacionándose con ese ambiente productivo-. De modo que la familia constituye la institución de la que primero tiene sentido el infante, y es la misma que tenderá a reproducir al empaparse de las actividades relativas al oficio del hogar y a los roles sociales establecidos en la comunidad. La imitación como característica esencial, es la forma en que el niño se inserta en la sociedad instituida, la libertad con la que el niño cuenta para interpretar esta normalidad se expresa en la diversidad de sus juegos, confirmando una vez más la importancia cultural para la reproducción social de las identidades que se genera por medio del juego y sus formas diversas, especialmente en la infancia.

La relevancia del juego específicamente en la etapa infantil revela que el tiempo para el juego no es una actitud esporádica en los niños, ni tampoco una ruptura total de la existencia del devenir, como si lo puede ser una actitud ritual que implica entrar al terreno de la discontinuidad o de la confirmación de una continuidad alterna. No quiere decir que el niño solamente se relacione por medio del juego, sin embargo lo que separa el juego del trabajo y del aprendizaje en el infante aún no está bien definido.

### **Inmersos en el contexto**

Con respecto al momento histórico en el que nos situamos, tomo como referencia la proposición de Catherine Héau (1997) respecto a la tercera etapa de la historia del reconocimiento del patrimonio, marcada por la mercantilización de la cultura. Esta etapa no cancela a las anteriores sino que las devora, las subordina a su misma lógica. En esta misma etapa de mercantilización nos encontramos cuando Zygmunt Bauman (2007) habla de la “modernidad líquida”, como este estado en donde la evanescencia o la des solidificación, es decir la apertura de lo concreto a una serie de interrelaciones que fluyen cada vez más intrincadamente a partir de la premura de la modernidad donde, como dice Marshall Berman (2004) -

retomando las reflexiones de los cambios que experimentaba K. Marx- “todo lo solido se desvanece en el aire”. Zygmunt Bauman (2007) describe a nuestra sociedad moderna, además de líquida, como el producto de un acelerado proceso de privatización y expansión de los alcances del mercado capitalista, lo que se observa hoy como una “sociedad de consumo”, devorada por la misma lógica del capitalismo, en donde el ciclo de reproducción social -que implica la producción, la circulación y el consumo de bienes como mercancías- se ha adecuando a la modernidad líquida la que ha propiciado el proceso histórico que impuso el modelo económico totalizador que es el capitalismo, para Zygmunt Bauman (2007) esto ha llegado a un grado tal de mercantilización que no solo la cultura es mercancía, sino también sus mismos productores, es decir el propio consumidor –la sociedad misma y sus individuos- que se ha convertido en producto, en mercancía y se ha puesto al servicio del mercado capitalista mundial y los intereses excluyentes de quienes los controlan.

Este proyecto también intenta ofrecer una alternativa a ésta era de mercantilización cultural.

## **Bibliografía**

Berman, M 2004, *‘Todo lo solido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad’*, Siglo veintiuno Editores, México D. F.

Berger y Luckhmann, 1993, ‘hábitos de sentido y crisis de sentido’, en *Modernidad pluralismo y crisis de sentido*, Editorial Paidós, Barcelona.

Burdi, P s.f., *‘Los elementos estructurales del contexto ritual’*.

Drumel y Marcel, 1980, *‘Esa persona llamada niño’*, Editorial Taide, Barcelona, P.197.

Echeverría, B 2010 ‘el juego, lo fiesta y el arte’ en Bolívar Echeverría 2001: *Definición de la Cultura*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., P.139.

Florescano, E 1997, 'El patrimonio nacional. Valores, usos, estudio y difusión', en Enrique Florescano 1997, *El patrimonio nacional de México*. Vol. 1, CONACULTA y las Artes- Fondo de Cultura Económica, México D.F.

Héau, C 1997 'Patrimonio Tangible e Intangible', en *El patrimonio nacional de México*, Enrique Flores Cano (coord.) Biblioteca Mexicana Tomo 1, Fondo de Cultura Económica, PP. 83-92.

Huizinga, J 1938, '*Homo ludens: El juego y la cultura*', Fondo de Cultura Económica, México D.F., P.224.

Hughes, F 2006 'El Juego: Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente', Trillas, México.

Yúdice, G 2002, 'El recurso de la cultura' en George Yúdice 2001, *El recurso de la cultura*, Usos de la cultura en la era global, Edición Gedisa, Barcelona, PP. 24-55.

Zygmunt B 2007, '*Vida de consumo*', Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.