
EL JUGUETE AUTÓMATA COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA LA DIVULGACIÓN DE LAS NARRACIONES TRADICIONALES DE LA CIÉNEGA DE MICHOACÁN

Clemente Corona Bojorge

DOI: <https://doi.org/10.64890/1.11>



El juguete autómatas como estrategia educativa para la divulgación de las narraciones tradicionales de la Ciénega de Michoacán

Clemente Corona Bojorge

Introducción

La tradición oral en México constituye un pilar fundamental dentro del patrimonio cultural inmaterial, albergándose un amplio repertorio de cuentos, mitos y leyendas que se han transmitido de generación en generación. En la región de la Ciénega de Michoacán, este tipo de patrimonio es fundamental para la construcción identitaria y la cohesión social. No obstante, durante las últimas décadas, la globalización, las transformaciones territoriales, la influencia de los medios de comunicación y los cambios en los modos de aprendizaje y socialización han provocado una progresiva desconexión y discontinuidad generacional “distanciando” a la población infantil y juvenil de estas manifestaciones culturales.

Ante este panorama, el presente estudio plantea la construcción de juguetes autómatas artesanales como un soporte educativo y artístico para la divulgación de las narraciones tradicionales. La materialización de los relatos en objetos móviles representa una estrategia educativa para la enseñanza del patrimonio cultural que busca involucrar activamente al sector infantil. Mediante un proceso metodológico de investigación-acción participativa, se integran conocimientos culturales, artesanales, artísticos, educativos y de incentivación para el estudio de las ciencias sociales.

El proyecto se realizó en las comunidades de Sahuayo de Morelos y Jiquilpan de Juárez, pertenecientes a la región de la Ciénega de Michoacán, aplicado a 36 estudiantes de entre 9 y 15 años. Se recolectaron cuarenta narraciones (cuentos, mitos y leyendas) y se elaboraron treinta y seis juguetes autómatas y una exposición temporal. El objetivo fue fomentar la investigación, la puesta en valor y la divulgación de las narraciones tradicionales como parte del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades de Sahuayo de Morelos y Jiquilpan de Juárez mediante el diseño y construcción de juguetes autómatas artesanales elaborados por estudiantes de entre 9 y 15 años.

Las comunidades de Sahuayo y Jiquilpan enfrentan una serie de cambios que han modificado las dinámicas sociales y culturales en la transmisión de las narraciones tradicionales que han constituido durante generaciones parte indisoluble del núcleo identitario de las comunidades. Ante la limitada producción académica documentada en la región, se ha evidenciado la necesidad imperativa de implementar estrategias educativas que promuevan la investigación y divulgación de este patrimonio cultural a las nuevas generaciones.

Se busca metodológicamente proponer la construcción de juguetes autómatas artesanales como soporte tangible para la materialización de las narraciones tradicionales, buscando establecer un puente efectivo entre el patrimonio intangible y las experiencias artísticas-educativas. Esta aproximación interdisciplinaria se plantea mediante una metodología de investigación-acción participativa involucrando activamente al sector infantil dentro de los procesos de aprendizaje desde la educación y el trabajo en comunidad.

Contexto sociocultural de Sahuayo de Morelos y Jiquilpan de Juárez, Michoacán

La ciudad de Sahuayo de Morelos perteneciente a la Ciénega de Michoacán se sitúa al noroeste del estado, es colindante a la frontera con Jalisco y está a unos 15 km del lago de Chapala. Su ubicación geográfica lo incluye en una región cultural

que está conformada por comunidades michoacanas y jaliscienses con quienes comparte relaciones culturales y sociales. El comercio es una de sus principales actividades económicas. Existen diversas manifestaciones culturales como la tradición de la danza de los Tlahualiles, la elaboración de huaraches, el destilado de mezcal artesanal, la gastronomía, y un amplio calendario festivo.

Por su parte, Jiquilpan de Juárez se ubica a unos 7 km de Sahuayo. Esta población fue declarada Pueblo Mágico en el 2012 por su relevancia histórica y su diverso patrimonio cultural. Sus fuentes económicas radican en los sectores de la industria, el campo y el comercio. Entre sus tradiciones se encuentra la danza de los Reboceros, la danza de los Negritos, la procesión de los Faroles. Cuenta con algunos murales de José Clemente Orozco y Roberto Cueva del Río. Esta población también ha generado grandes políticos como el general Lázaro Cárdenas y artistas como Feliciano Béjar, el pintor Juan Rayas y el escritor Jorge Martínez Villaseñor.

Antecedentes de la literatura de tradición oral y el juguete tradicional en Sahuayo y Jiquilpan, Michoacán

Para comprender el estudio de las narraciones tradicionales como el cuento, mito y la leyenda, serán analizadas desde la perspectiva de la literatura de tradición oral. González (2011) la define como un conjunto de manifestaciones culturales (cuentos, leyendas, expresiones musicales, poéticas, etc.) de carácter anónimo y colectivo, que se preserva mediante la transmisión oral y cobran significado a partir de su contexto sociocultural y ambiental.

Por un lado, los estudios de la literatura de tradición oral en Michoacán⁷ se han centrado en las regiones de la sierra P'urhépecha, Tierra Caliente y la región Lago.

7 Ver Cárdenas Fernández, B. (2006). Los cuentos en lengua p'orhé: un punto de vista sociocrítico. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Presses Universitaires de Perpignan, México. Cárdenas Fernández, B. (2006). Tipología, cultura y relatos p'urhépecha. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Université Paul Valéry, México. Carranza Vera, C. (2013). Entre la pérdida y la prosperidad. Ejemplos de motivos y creencias

En cambio, en la Ciénega de Michoacán, centrándonos en las comunidades de esta investigación, se tiene un corpus documental limitado. La producción académica comprende el estudio de Guadalupe García Torres, “Don Cacahuate quiere ver la Luna: Narrativa popular fantástica del Chapala michoacano” (1999), la obra del escritor local Jorge Martínez Villaseñor en su trilogía *Leyendas jiquilpenses* (1998, 2002, 2006), y finalmente el proyecto de divulgación “*Los espacios de la memoria. Cuentos, leyendas y relatos históricos de la Ciénega de Chapala*” (2016) (Corona Bojorge, 2023).

Por otro lado, el juguete tradicional se define como una expresión del arte popular mexicano cuyo diseño y elaboración reflejan las particularidades simbólicas, históricas, naturales, socioculturales y rituales de su contexto de origen. Su función trasciende lo lúdico al integrarse en prácticas ceremoniales como ritos funerarios, ceremonias nupciales, festividades religiosas y rituales de hechicería, evidenciando su rol multifuncional en el contexto comunitario (Florescano, 2006; Medrano de Luna, 2007; Montenegro y Ridao, 2014).

Los estudios del juguete artesanal han estado presentes desde principios del siglo XX⁸. Diversas instituciones en Michoacán⁹ han elaborado proyectos enfocados en la divulgación del juguete artesanal. Algunos agentes culturales de Jiquilpan y Sahuayo han impulsado proyectos de gestión cultural, iniciativas que se han llevado a cabo por medio de convocatorias de financiamiento federales y estatales como el Programa de Estímulos a

en la tradición oral de una zona de Michoacán. En A. González, N. Rodríguez y M. Zavala (Eds.), Variación regional en la narrativa tradicional de México. El Colegio de México, El Colegio de San Luis, México. González, R. E. (2013). El corrido popular en la Tierra Caliente de Michoacán. En A. González, N. Rodríguez y M. Zavala (Eds.), Variación regional en la narrativa tradicional de México. El Colegio de México, El Colegio de San Luis, México.

8 Entre los trabajos destacados se encuentran “Las artes populares en México” (Murillo, 1922), “Juguetes mexicanos” (Fernández, 1930), “El juguete popular en México” (F. J. Hernández, 1950), “Las artesanías tradicionales de México” (Espejel, 1981), “Juguetes y miniaturas populares de México” (Scheffler, 1986), “Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco” (Sandoval, 2004) “El juguete mexicano”, (Florescano, 2006), “El juguete popular guanajuatense” (Medrano de Luna, 2007), “Desde el lugar de los sueños: el juguete mexicano. Aproximación desde la semiótica discursiva y producción de sentido” (Acosta, 2013), “...niño que no juega, no es niño” (Del Villar y Medrano de Luna, 2015), y “Juegos y juguetes libres. La filosofía y obsesión de Walter Benjamin” (Brasó Rius y García Farrero, 2020).

9 Revisar el listado de instituciones y proyectos en: Corona Bojorge, C. (2016). Museo Michoacano del Juguete. Universidad de la Ciénega del Estado de Michoacán de Ocampo.

Proyectos Culturales México Cultura para la Armonía¹⁰, el Programa de Apoyos a las Culturas Municipales y Comunitarias (PACMyC)¹¹, el Programa de Apoyo a la Docencia, Investigación y Difusión de las Artes (PADID)¹², y Memorias Vivas: Apoyo a la Gestión y Promoción de Archivos y Museos Comunitarios¹³, logrando consolidar talleres, museos itinerantes y propuestas educativas enfocadas a generar una puesta en valor de este patrimonio (Corona Bojorge, 2023).

Pasando a los juguetes autómatas, el componente principal de esta investigación, constituyen una categoría específica dentro del ámbito del juguete artesanal. Se definen como objetos lúdicos elaborados predominantemente con materiales como la madera y la cartonería cuya principal característica radica en la incorporación de mecanismos simples —poleas, ejes, levas, engranajes— que buscan imitar el movimiento de figuras, animales, personajes o escenas (Medrano de Luna, 2016; Muro, 2017). Alrededor del mundo existen diversas instituciones que gestionan amplias exposiciones¹⁴, así como artistas internacionales¹⁵ que los promueven con sus obras.

En el ámbito mexicano podemos mencionar instituciones como el Museo de la Esquina de San Miguel de Allende, en Guanajuato, el Museo del Juguete Antiguo México y el Museo de Arte Popular, ubicados en la Ciudad de México, que poseen colecciones importantes de juguetes autómatas

10 Museo Michoacano del Juguete (2016), talleres artesanales de máscaras de Tlahualil (2016).

11 Talleres de construcción de juguetes tradicionales en Jiquilpan y Sahuayo (2017), taller de elaboración de títeres para teatro guiñol (2020), “El juego en comunidad: lotería y memorama patrimonial de Sahuayo” del colectivo artístico Ayotl (2020).

12 Taller de iniciación artística (tres etapas: 2019, 2021, 2023), “El juguete tradicional mexicano como soporte artístico: talleres infantiles en las comunidades de Jiquilpan y Sahuayo” (2022).

13 “El museo itinerante del juguete tradicional mexicano en la Ciénega de Michoacán: las maletas didácticas del juguete artesanal” (2022).

14 Destacando el Museo Tibidabo de Barcelona, el Museo de Juguetes y Automatas de Verdú, el Museo de Automatas de Normandía, Francia, el Museo Art Nouveau y Art Déco - Casa Lis, el Museo de Magia y Automatas de París y The Home of Contemporary Automata, Cabaret Mechanical Theatre.

15 Fi Henshall, Wanda Swory, Patrick Bond, Martin Smith, Lucy Casson, Matt Smith, Pierre Mayer, Paul Spooner, Ron Fuller, Carlos Zapata, Peter Markey, entre muchos más.

creados por artesanos mexicanos. En nuestro país existen diversos artesanos que han venido retomando el diseño y elaboración de juguetes autómatas basados en la cultura mexicana, siendo el más destacado Gumersindo España Olivares (1935-2018), mejor conocido como Don Sshinda, quien nació en Santa Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato. Heredero no sólo de técnicas de elaboración de juguetes sino también de un amplio acervo de historias, leyendas y conocimientos populares que más tarde integró en su obra (Medrano de Luna, 2016).

Don Sshinda desarrolló una metodología distintiva en la juguetería artesanal mexicana que integra elementos narrativos tradicionales guanajuatenses en juguetes autómatas con una alta complejidad técnica. Su propuesta materializa figuras fantásticas del imaginario local (brujas, duendes, chaneques, nahuales) y representaciones cotidianas, trascendiendo la función lúdica para convertir cada pieza en un vehículo de transmisión cultural. La relevancia de su trabajo radica en demostrar cómo las narraciones tradicionales pueden funcionar como fuente creativa para la materialización de objetos culturales que, simultáneamente, operan como un soporte tangible para la preservación del patrimonio oral. Esta investigación caracteriza la metodología aplicada por España Olivares y propone un proyecto cultural dirigido a estudiantes, donde se implementan sus técnicas de construcción de juguetes autómatas basados en las narraciones tradicionales.

Literatura de tradición oral

El presente marco conceptual se fundamenta en la comprensión de la oralidad como fenómeno primario de comunicación humana. Se siguen los planteamientos de Ong (1987), quien define oralidad como “el conjunto de conocimientos que son transmitidos a través de cantos, rezos, discursos, leyendas, cuentos y conjuros”, constituyendo una forma de relacionarse con el otro para intercambiar historias y compartir experiencias culturales

específicas. Esta definición establece a la oralidad no solo como un vehículo de transmisión, sino como un espacio de construcción y negociación de significados culturales.

La literatura oral se distingue conceptualmente de la literatura escrita por su carácter colectivo, anónimo y variable. Villa (1989) la define como “la suma de los conocimientos, valores y tradiciones que pasan de una generación a otra, verbalmente, utilizando diferentes estilos narrativos”. Esta definición enfatiza su naturaleza comunitaria y su función como repertorio de la memoria colectiva, entendida según Pedrosa (2013) como “el conjunto de ideas, de ritos, de tradiciones, que la suma de individuos de un pueblo selecciona, privilegia, fija y preserva con el propósito de que se conviertan en señas de identidad de la comunidad”.

El concepto de tradición, etimológicamente derivado de acción y efecto de entregar o transmitir, opera mediante un ciclo de cinco componentes: el sujeto transmisor, la acción de transmitir, el contenido transmitido, el sujeto receptor y la acción de recibir (Herrejón, 1994). Este proceso cíclico garantiza la continuidad cultural, aunque incorpora mecanismos de adaptación y resignificación contextual (Zavala, 2015).

En este sentido, la tradición oral se caracteriza por su naturaleza dinámica y adaptativa. Como señala Zavala (2015), “las cosas históricas son activas”, lo que implica que las tradiciones experimentan modificaciones constantes para adecuarse a nuevos contextos temporales y espaciales. Esta perspectiva establece que “toda tradición debe ser modificada al contexto” (Shils, 1981), manteniendo los elementos esenciales reconocibles a través de los sucesivos actos de transmisión.

Las características principales de la literatura de tradición oral incluyen su variabilidad, ya que se adaptan y transforman en cada acto de narración y en cada sujeto que las reproduce (Ong, 1987). Así mismo, se caracterizan por

su anonimato o autoría colectiva, reflejando un sentido comunitario que las produce y las mantiene, siendo productos de creatividad colectiva más que individual (Badillo, 2014). Su funcionalidad es otra característica fundamental, ya que cumplen propósitos educativos, morales o de cohesión social que regulan la vida comunitaria (Ramos, 1988). Finalmente, poseen un arraigo comunitario profundo, pues reflejan las experiencias, los paisajes y las cosmovisiones de un grupo específico, forjando así un sentido de pertenencia (Medrano de Luna, 2013).

Zavala Gómez del Campo y Camacho Ruán (2018) enfatizan la importancia de la “performance” en la tradición oral, concibiendo el acto de narrar como una dimensión inseparable del contenido mismo, donde la gestualidad, el tono, y la interacción con el público son esenciales para la transmisión del significado completo de la narración.

La clasificación de la literatura de tradición oral propuesta por Pedrosa (2013) distingue entre géneros poéticos (canción, romance, refranes adivinanzas, entre otros) y géneros en prosa (cuento, mito, leyenda, etc.), reconociendo la permeabilidad de las fronteras genéricas debido a la variabilidad estructural inherente a la tradición oral.

En el contexto de nuestra investigación, hemos retomado el estudio del género en prosa donde se incluyen las leyendas, que están fuertemente vinculadas con un tiempo y lugar y con personajes específicos que la comunidad considera reales o históricamente posibles (Badillo, 2014; Zavala, 2006), los cuentos populares, que son relatos de ficción con personajes arquetípicos y enseñanzas morales o de entretenimiento (Propp, 1928), y los mitos, narraciones sagradas que explican el origen del mundo, de los lugares, de accidentes geográficos, de los dioses o los fenómenos naturales, fundamentales para la cosmogonía de un pueblo (Eliade, 1986; Villa, 1989).

Cultural material e inmaterial: articulación conceptual

La propuesta de materializar las narraciones tradicionales a través de juguetes autómatas se fundamenta en la estrecha y dinámica relación entre la cultura material e inmaterial. Esta articulación se basa en la comprensión de que el patrimonio inmaterial, aunque intangible en su esencia, a menudo se expresa y se perpetúa a través de objetos y prácticas materiales que lo anclan en el mundo físico (Kirshenblatt-Gimblett, 2004). La teoría del performance cultural y la teoría de la materialidad cultural retoman la explicación sobre la materialización del patrimonio inmaterial, sugieren que los objetos no son inertes sino que están adquiridos de significado cultural, de historias y relaciones humanas.

Appadurai (1991), en su concepto de la “vida social de las cosas”, destaca cómo los objetos pueden encarnar y transportar valores culturales y narrativas a lo largo del tiempo y del espacio. De manera más directa Kirshenblatt-Gimblett (2004) ha explorado cómo el patrimonio inmaterial se “cosifica” o “materializa” en diversas formas, tales como espectáculos, artesanías y exhibiciones, para ser preservado y transmitido, advirtiendo al mismo tiempo sobre los riesgos de descontextualización si no se maneja con cuidado.

En el contexto de este estudio, los juguetes autómatas no son objetos estáticos, sino una forma tangible y animada de la oralidad, permitiendo que la narración trascienda para ser experimentada a través del tacto, la misión y el movimiento (Benjamin, 2003). El objeto como vehículo de transmisión cultural constituye un concepto clave en esta investigación. Los juguetes autómatas, al representar una narración tradicional específica, no solo la ilustran, sino que la encarnan, convirtiéndose en contenedores de memoria y significado cultural (Halbwachs, 2004). A través de su manipulación y observación se activan procesos de recuerdo, de conexión con el relato y de comprensión de los elementos culturales subyacentes (Santacana y Llonch, 2012).

La dimensión de la performatividad y memoria en los objetos culturales resulta crucial para esta investigación. Los juguetes autómatas, al ser mecanismos en movimiento, son inherentemente performáticos (Schechner, 2006). Activan el relato oral no solo visualmente sino también a través del acto de su manipulación, lo que recrea la experiencia de la narración en sí, emulando la vitalidad de la transmisión oral. Este acto de dar vida al objeto a través del movimiento y la interacción genera una conexión más profunda con la historia que representa, ya que la narración se vuelve una experiencia activa y participativa (Santacana y Llonch, 2012; Kirshenblatt-Gimblett, 2004).

Tipo y diseño de la investigación

El diseño metodológico integró elementos clave de la investigación acción-participativa (Ortiz y Borjas, 2008), la etnografía educativa (Fornessi, 2014; Milstein, 2020; Nolla Cao, 1997), y la investigación basada en artes (Hernández, 2008; Navarro, 2023). Esta combinación metodológica permitió abordar simultáneamente objetivos de intervención educativa, artística, investigación de las ciencias sociales y divulgación del patrimonio cultural.

Participantes

El taller fue desarrollado en dos municipios representativos de la Ciénega de Michoacán, que fueron Sahuayo de Morelos y Jiquilpan de Juárez. La selección de estos dos municipios obedeció a criterios de estudios académicos previos realizados, la accesibilidad logística para la implementación de los talleres y la disposición de las autoridades locales por parte de la Casa Museo Feliciano Béjar de Jiquilpan, la Casa de Cultura de Sahuayo y el Colegio Interamericano.

En Sahuayo se conformaron dos grupos, el primero en la Casa de la Cultura de Sahuayo, establecido por cuatro niños y dos niñas de entre 12 y 13 años, y el otro en el Colegio Interamericano, donde participaron quince hombres y

siete mujeres de entre 14 y 15 años. En Jiquilpan, en la Casa Museo Feliciano Béjar trabajaron siete niñas y un niño. En total, entre los tres talleres, treinta y seis estudiantes. Los participantes provenían de familias con diversos niveles socioeconómicos. La participación en los talleres fue completamente voluntaria, realizándose convocatorias por redes sociales y difusión presencial en las escuelas. Se obtuvo el consentimiento informado de los padres, tutores y maestros de todos los menores involucrados para garantizar los objetivos del proyecto, la metodología y su disposición a participar activamente. Cada grupo participó en un taller con un proceso intensivo y estructurado que se dividió en doce módulos impartidos durante un periodo de cuatro semanas, con una duración semanal de dos horas por sesión. El taller se conformó por los siguientes módulos.

Tabla 1. Módulos de los talleres.

| Módulo | Título | Objetivo | Contenido |
|--------|--|---|--|
| 1 | Exploración del juguete tradicional | Documentar las características del juguete tradicional comunitario | Cuestionario de exploración, registro fotográfico y análisis de tipologías de juguetes locales |
| 2 | Historia de los juguetes autómatas | Contextualizar la evolución histórica de los autómatas en diferentes culturas | Investigación documental, cronología histórica y análisis de referentes culturales |
| 3 | Mecánica de los autómatas | Comprender los principios mecánicos de funcionamiento | Estudio de sistemas de levas, ejes y engranajes; construcción de prototipos básicos |
| 4 | Investigación de narraciones tradicionales | Recopilar el corpus narrativo de la comunidad | Trabajo de campo, entrevistas con informantes locales y documentación de relatos orales |
| 5 | Análisis literario | Analizar y adaptar las narraciones recopiladas para su materialización | Análisis estructural, identificación de elementos visuales y adaptación narrativa para autómatas |
| 6 | Creación de juguetes tradicionales | Desarrollar habilidades en la manufactura artesanal | Talleres de creación con materiales tradicionales: barro, cartón, madera y fibras vegetales |
| 7 | Diseño estructural del autómata | Planificar el diseño mecánico basado en las narraciones investigadas | Bocetaje conceptual, diseño de escenarios, accesorios y personajes |

| Módulo | Título | Objetivo | Contenido |
|--------|---|---|--|
| 8 | Elaboración de escenografías y personajes | Materializar los elementos visuales del autómeta | Construcción de escenarios, accesorios y personajes con diversos materiales |
| 9 | Ensamblaje del autómeta | Integrar todos los componentes del sistema mecánico y narrativo | Montaje de mecanismos, ensamblaje de escenario y pruebas de funcionamiento |
| 10 | Grabación de narraciones | Crear el componente sonoro del autómeta | Grabación y edición de narraciones, creación de códigos QR para acceso digital |
| 11 | Presentación comunitaria | Socializar los resultados con la comunidad de origen | Organización de exposición, presentación pública y retroalimentación comunitaria |

Técnicas de recolección de datos

La investigación empleó un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo) utilizando las siguientes metodologías para su recolección. Para la técnica cualitativa se utilizó la observación participante con un diario de campo para registrar las dinámicas de talleres y procesos creativos. Las entrevistas semiestructuradas incluyeron a niños participantes y padres de familia. El registro audiovisual documentó todo el proceso de las actividades implementadas en cada módulo de narraciones hasta las presentaciones públicas. Finalmente se realizó un análisis técnico y estético de los juguetes producidos.

Dentro de la técnica cuantitativa se aplicaron encuestas de percepción patrimonial con escalas de Likert y preguntas abiertas a los niños participantes antes y después de la intervención para medir cambios en su valoración del patrimonio y su conocimiento de las narraciones tradicionales.

Resultados

Los resultados de esta investigación - acción participativa demuestran el impacto transformador de la creación de juguetes autómetas artesanales como estrategia pedagógica para la divulgación de las narraciones tradicionales en Sahuayo y Jiquilpan, Michoacán. Los treinta y seis participantes, distribuidos

por género (64% masculinos, 36% femeninos) en tres grupos institucionales de Sahuayo, Jiquilpan y comunidades aledañas, transitaron de un conocimiento fragmentado hacia una valoración activa de su herencia cultural mediante el fortalecimiento del diálogo con adultos dentro de su contexto inmediato, como el barrio y su núcleo familiar.

La producción material alcanzó una efectividad del 100% en funcionalidad mecánica donde cada participante elaboró un autómata individual que representó interpretaciones personales de las narraciones recopiladas. Se documentaron cuarenta relatos tradicionales¹⁶ clasificados en treinta y dos leyendas (80%), tres mitos (7,5%) y cinco relatos anecdóticos familiares (12,5%). Ocho narraciones (20%) presentaron variantes regionales múltiples. La apropiación cultural activa se evidenció mediante treinta y seis interacciones estructuradas que fortalecieron los vínculos familiares y la revalorización del conocimiento tradicional en el núcleo familiar.

Dentro del ámbito educativo el proyecto generó un impacto comunitario significativo ya que las treinta y seis familias de los participantes se involucraron activamente como informantes y facilitadores del proceso creativo. Respecto a la fidelidad narrativa, veintiocho piezas (78%) mantuvieron coherencia estricta con las narraciones originales, mientras que ocho (22%) desarrollaron adaptaciones creativas que enriquecieron las historias tradicionales. La procedencia geográfica de las narraciones reveló un fenómeno de migración cultural donde historias de comunidades como Cojumatlán de Régules, Petatán en Michoacán y la región Ciénega del Lago de Chapala —compartida entre Jalisco y Michoacán— fueron preservadas por familias establecidas posteriormente en los centros urbanos participantes, subrayando la naturaleza dinámica del patrimonio oral y su capacidad de adaptación a un contexto de migración interna. La exposición temporal se realizó

¹⁶ Para conocer los relatos y los juguetes autómatas elaborados ingresar a: <https://www.mumijuguete.com/memorias-vivas-aut%C3%B3matas>

durante tres meses continuos en la Casa Museo Feliciano Béjar de Jiquilpan, donde se registró una asistencia aproximada de doscientas personas de todas las edades.

Discusiones

Las limitaciones metodológicas identificadas se vinculan fundamentalmente con la instrumentación cuantitativa empleada, basada en las escalas de Likert, que resultó insuficiente para capturar la multidimensionalidad de las transformaciones de la percepción sobre el patrimonio observadas, evidenciando la necesidad de desarrollar herramientas de medición más robustas que permitan evaluar el impacto cultural a largo plazo con mayor precisión metodológica.

Las problemáticas operativas emergentes durante la implementación revelaron desafíos inherentes a la heterogeneidad de competencias técnicas dentro del ámbito creativo y artístico entre participantes, lo que demandó adaptaciones pedagógicas diferenciadas que impactaron la estandarización de procesos.

Las proyecciones futuras apuntan hacia la sistematización metodológica del modelo implementado, con miras a su réplica en contextos culturales similares donde las narraciones tradicionales enfrente procesos de desvinculación en las nuevas generaciones. La consolidación de protocolos pedagógicos estandarizados y la integración de tecnologías digitales para la preservación narrativa constituyen líneas de desarrollo prioritarias, mientras que el establecimiento de redes colaborativas interinstitucionales representó una estrategia fundamental para garantizar la sostenibilidad y escalabilidad de esta aproximación metodológica que busca la investigación y divulgación de este patrimonio cultural.

Conclusiones

La investigación sobre juguetes autómatas artesanales en la Ciénega de Michoacán confirma la efectividad de esta estrategia como soporte artístico y pedagógico para la divulgación de las narraciones tradicionales que forman parte del patrimonio cultural inmaterial. El estudio demostró que la materialización de las narraciones a través de objetos manipulables genera un aprendizaje significativo y multisensorial, transformando el conocimiento pasivo en involucramiento activo y fortaleciendo la identidad cultural de los participantes.

La metodología de investigación - acción participativa empoderó a los y las estudiantes como agentes culturales activos, mientras que la construcción de autómatas vinculó efectivamente la adquisición de conocimientos técnicos con la apropiación emocional del patrimonio comunitario. Los resultados evidencian una transformación positiva en la percepción de los alumnos hacia su patrimonio cultural, facilitando la transmisión de conocimientos entre diferentes generaciones y revitalizando el diálogo comunitario. Las exhibiciones públicas generaron un impacto unificador entre las familias de los estudiantes que fortaleció la cohesión social en el entorno de las narraciones compartidas.

El valor fundamental de los autómatas radica en su capacidad para transformar narrativas abstractas en experiencias tangibles e interactivas, convirtiendo las historias en pequeños escenarios portátiles que activan la imaginación y facilitan la comprensión profunda de valores y cosmovisiones implícitas. Esta metodología desarrollada presenta un potencial considerable de replicación en diversos contextos, adaptándose a diferentes comunidades y tipos de patrimonio cultural inmaterial, consolidándose como una vía prometedora para la educación patrimonial contemporánea.

Bibliografía

- Appadurai, A. (1991). *La vida social de las cosas. Perspectiva cultural de las mercancías*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Editorial Grijalbo.
- Acosta, L. E. A. (2013). Desde el lugar de los sueños: El juguete mexicano. Aproximación desde la semiótica discursiva y producción de sentido. *Multidisciplina*, (14), 6-20.
- Badillo, G. (2014). *Relatos sobre el Tentzo y otros seres sobrenaturales de la tradición oral de la región centro-sur del estado de Puebla*. Colegio de San Luis. Disponible en: <http://colsan.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1013/324>
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca.
- Brasó Rius, J. y García Farrero, J. (2020). Juegos y juguetes libres: La filosofía y obsesión de Walter Benjamin. *El futuro del pasado: revista electrónica de historia*, (11), 441-455.
- Corona Bojorge, C. et al. (2016). *Los espacios de la memoria. cuentos, leyendas y relatos históricos de la Ciénega de Chapala*. Editorial Página Seis.
- Corona Bojorge, C. (2023). El juguete tradicional mexicano: el equipaje didáctico como estrategia para su divulgación y revalorización. Caso de intervención: Escuela Primaria Francisco I. Madero. Jiquilpan, Michoacán, Universidad de Guanajuato.
- Del Villar, P. y Medrano de Luna, G. (2015). ... *niño que no juega, no es niño. Estudios sobre los juegos y juguetes populares*. Universidad de Guanajuato.
- Eliade, M. (1986). *Aspectos do mito (Perspectivas do Homem)*. Ediciones 70.
- Espejel, C. (1981). *Juguetes mexicanos*. SEP.
- Fernández, G. (1930). *Juguetes mexicanos*. Talleres Gráficos de la Nación.
- Florescano, E. (2006). *El juguete mexicano*. Taurus.
- Fornessi, R. (2014). La etnografía en doble registro. Reseña de Rockwell, E. La experiencia etnográfica: Historia y cultura en los procesos educativos. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 4(2). Paidós.
- García, G. (1999). *Don Cacahuate quería ver la luna. Narrativa fantástica popular del Chapala michoacano*. Centro de Estudios de la Revolución Mexicana Lázaro Cárdenas.
- González, A. (2011). La transmisión oral: Formas y límites. *Oralidad y Escritura*. ITACA / Universidad Autónoma del Estado de México.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Prensa Universitaria de Zaragoza.

- Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes: Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educación siglo XXI: revista de la Facultad de Educación*, 85-118.
- Hernández, F. J. (1950). *Juguete popular en México*. Ediciones Mexicanas.
- Herrejón, C. (1994). Tradición. Esbozo de algunos conceptos. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 15(59). El Colegio de Michoacán.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (2004). El patrimonio inmaterial como producción metacultural. *Museum International*, LVI, 52-65.
- Martínez, J. (1998). *Leyendas Jiquilpenses. Volumen 1*. Instituto Michoacano de Cultura.
- Martínez, J. (2002). *Leyendas Jiquilpenses. Volumen 2*. Instituto Michoacano de Cultura / Morevallado Editores.
- Martínez, J. (2006). *Leyendas Jiquilpenses. Volumen 3*. Instituto Michoacano de Cultura / Morevallado Editores.
- Medrano de Luna, G. (2007). *El juguete popular guanajuatense*. Editorial La Rana.
- Medrano de Luna, G. (2013). *Como me lo contaron se los cuento: Leyendas de Guanajuato*. Universidad de Guanajuato, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Campus Guanajuato.
- Medrano de Luna, G. (2016). *Sshinda. El mágico mundo de un juguetero de Guanajuato*. Universidad de Guanajuato.
- Milstein, D. (2020). Niñas, niños, jóvenes y la etnografía: Educación y descentramientos. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 11(20). Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/5534/553466653015/html/>
- Montenegro, A. M. y Ridaio, A. (2014). Los juguetes de la infancia: Intervención y diálogo intergeneracional. *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, (24), 127-150.
- Murillo, G. (1922). *Las artes populares en México*. Instituto Nacional Indigenista.
- Muro, G. (2017). Las memorias del autómatas. *Espectros*, (3). Disponible en: <https://espectros.com.ar/numeros-antteriores/numero-3/>
- Navarro Moral, C. (2023). Naturaleza de la investigación basada en arte. Bases y fundamentos para su desarrollo. *Cuadernos de arte de la Universidad de Granada*, (54), 255-269.
- Nolla Cao, N. (1997). Etnografía: Una alternativa más en la investigación pedagógica. *Educación Médica Superior*, 11(2), 107-115.
- Ong, W. J. (1987). *Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica.

- Ortiz, M. y Borjas, B. (2008). La Investigación Acción Participativa: aporte de Fals Borda a la educación popular. *Espacio Abierto*, 17(4), 615-627.
- Pedrosa, J. M. (2013). Pueblo, tradición, costumbre, memoria. Disponible en: <https://www.liceus.com/producto/pueblo-tradicion-costumbre-memoria/>
- Propp, V. (1928). *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos.
- Sandoval, C. (2004). *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*. Secretaría de Cultura, Gobierno del Estado de Jalisco.
- Santacana, J. y Llonch, N. (2012). *Manual de didáctica del objeto en el museo*. Ediciones Trea.
- Schechner, R. (2006). *Performance Studies: An Introduction*. Routledge.
- Scheffler, L. (1986). *Juguetes y miniaturas populares de México*. Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías.
- Shils, E. (1981). *Tradition*. University of Chicago Press.
- Villa, E. (1989). Literatura oral: Mito y leyenda. *IADAP: Revista del Instituto Andino de Artes Populares del Convenio Andrés Bello*, 37-42.
- Zavala Gómez del Campo, M. y Camacho Ruán, A. (2018). *Manual para la recolección de literatura de tradición oral*. El Colegio de San Luis.
- Zavala, J. (2015). Artesanías y saberes tradicionales desde la perspectiva de la mediación expresiva. *Artesanías y saberes tradicionales*. Colegio de Michoacán.
- Zavala, M. (2006). *La tradición oral del noreste de México: Tres formas poético-narrativas*. [Tesis de doctorado]. Colegio de México.