

Proyecto de Investigación rescate e inserción pedagógica y comunitaria de los ancestrales juegos de los Pueblos Originarios de Abya Yala o América y de los africanos emigrados y los esclavizados en este continente¹

Recuperación y reinscripción ludicopedagógica del juego mapuche allimlim²

Stela Maris Ferrarese Capettini

Un poco de historia del porqué de este Proyecto:

El mundo está constituido por una diversidad de identidades étnicas que pueblan desde épocas inmemoriales los distintos territorios que lo constituyen. Esas identidades étnicas formaron pueblos con estructuras socioculturales propias. Los mismos tuvieron divisiones territoriales entre sí marcadas, en un primer momento, por los límites de la caza que era uno de sus principales sustentos alimenticios. Posteriormente los límites continuaron y cada pueblo fue desarrollando su vida económica y cultural de acuerdo con las riquezas que poseía en su territorio y también contribuyó a ello el intercambio que hacía con otros pueblos. En los mismos, tanto niñas como niños crearon juguetes y juegos. En dicha creación intervinieron los elementos del entorno natural en que se vivía y la creación individual y/o grupal. Los adultos de ambos sexos también jugaron.

En estas tierras denominadas Abya Yala por una gran parte de sus habitantes, también había juegos infantiles y de adultos. Algunos juegos tenían una doble finalidad: diversión e intercambio social en época de cosecha y rito o implementación de justicia en otro. Esa no fue la información que hemos recibido durante más de 500 años. La información se tergiversó para poder invadir y realizar el mayor genocidio y holocausto de la historia que es el asesinato sistemático de más de 70.000.000 de seres humanos (aun en la actualidad nadie habla de holocausto). A eso debemos agregarle la esclavitud que sufrieron integrantes de los diferentes pueblos que habitaban lo que actualmente se denomina África, por el mero capricho de los países europeos invasores en estas tierras, de traer mano de obra que no fueran sus connacionales, y de la que también fue cómplice la iglesia.

Es por ello que durante el desarrollo de mis estudios en educación física y al descubrir que nada de eso se abordaba en las materias lúdicas y estando en conocimiento de juegos ranqueles (soy nacida en Italoo: Médano Grande y mi familia me enseñó el respeto a los originarios) decidí iniciar

¹ Este artículo se basa en mi investigación “Rescate e inserción comunitaria y pedagógica de los ancestrales juegos de los pueblos originarios de América” realizada ad honorem entre 1989 y 2006 en el gabinete de Antropología, y desde 2006 al presente en la Cátedra Libre Atahualpa Yupanqui, ambas de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional del Comahue. Ampliada desde 2004 a los pueblos originarios de África esclavizados en Abya Yala.

² Ferrarese, S.M. (2006) Fotos de “Jugando juegos de los pueblos originarios de América en el Nivel Inicial: El Allimlim, La payana, o Pallana” en *Cuadernillo de educación física intercultural* Neuquén, Editado en Imprenta Universidad Nacional del Comahue, pp. 9- 16

dicha investigación al recibir mi título y así demostrar que los pueblos que aquí vivían tenían juegos y no eran salvajes e incivilizados como se decía.

El trabajo de campo arrojó una cultura propia perdida en parte, y otra dormida en manos de la opresión y supresión cultural de varios siglos. El trabajo ha sido arduo (desde los '80) y ad honorem, pero lentamente se levanta sobre la faz de la tierra la parte de la cultura lúdica que ha quedado registrada de diferentes maneras.

En el año 2004 y gracias a la ayuda de la profesora Natalia Lotero quien me había oído hablar un año atrás, accedí a algunos/as africanos/as que viven en Buenos Aires y a descendientes de africanos y africanas esclavizados/as en estas tierras americanas. y allí nació otra parte del trabajo que es el rescate de sus juegos y el reconocimiento de su aporte a nuestra sociedad abyayalense o americana.

En el presente trabajo llamado **“recuperación y reinserción del juego mapuche Allimllim”** muestro un juego del que solo habían quedado los registros de Don Manuel Manquilef que hallé en el Museo del La Araucanía en Temuco y puedo aquí transcribir para que se enseñe como otros tantos juegos de los pueblos originarios de América.

Introducción:

El pueblo mapuche es uno de los tantos pueblos originarios de América que a partir de la invasión española iniciada en ese territorio de Diego de Almagro en 1535 surgió la opresión y supresión de sus propios elementos culturales entre los cuales se encuentran sus juegos³.

La imposición de un modo de vida ajeno y con él, otros elementos culturales no propios hicieron que muchos de sus juegos fueran transmitidos, en la medida de sus posibilidades, a escondidas de padres a hijos y perduraran en la transmisión cultural durante algún tiempo para perderse luego en la “noche” del olvido. Otros fueron inmediatamente prohibidos por ser considerados inadecuados por parte de una sociedad ignorante de otra cultura que no fuera la suya y además con característica etnocentrista. Es así que mientras se prohibían juegos de vida social, de rito, se imponían otros como es la corrida de toros.

Los juegos infantiles, cotidianos, esos que sólo ven los que están cerca de los niños no fueron casi registrados y posiblemente hayan subsistido, pero se perdieron en el tiempo por la falta de registro de los viajeros.

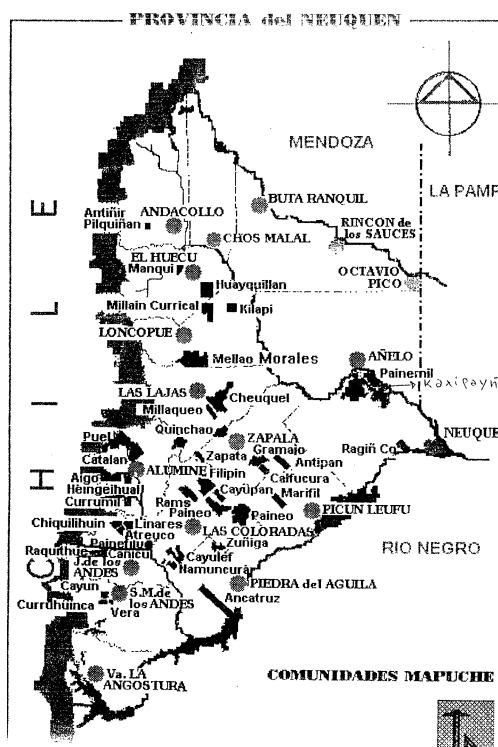
El cambio de vida progresivo dio lugar a que tanto niños y niñas como jóvenes y adultos dejaran de practicar sus juegos sociales. Son pocos los pueblos que al no ser descubiertos durante años pudieron conservar por mucho tiempo su modo de vida. Esto se ha dado en la selva y amazonia

³Bonfil Batalla, G.: (1988)

hasta entrado el siglo XX, y en la Patagonia argentina hasta la avanzada del ejercito financiado por los intereses ingleses por esta parte del continente que a la fecha no han cesado

El allimlim:

En 1989 comencé la investigación in situ de juegos ancestrales, es decir propios de los pueblos originarios de Abya Yala. Dicha investigación la inicié en el sur de Argentina más precisamente en la Patagonia y entre los integrantes del pueblo mapuche que vivían en sus comunidades en las provincias de Rio Negro y Neuquén (**Dibujo A**). La sorpresa fue que los ancianos y ancianas recordaban algunos juegos sociales realizados desde su infancia con nombres que hacían referencia a otro idioma y no el suyo como es el caso del juego “payana” que su origen está en el pueblo inca y en idioma quechua y “pallar” (aunar) Al momento de realizar la investigación in situ al juego lo practicaban o jugaban los niños y algunos adultos con piedras.



Dibujo A. Comunidades mapuche de la Provincia del Neuquén en 1989 G.P.Nqn.

Este juego sin ser originario mapuche (por su nombre) era jugado por ellos. El juego payana ya lo había registrado en otras partes del país como juego infantil indígena en práctica en zonas rurales de la provincia de Salta, pero también en zonas urbanas practicado por niñas y niños de origen étnico no indígena.

Considerando que podía haber juegos propios en el lado trasandino me trasladé a la IX Región de Chile, más específicamente a Temuco, en donde entre 1989 y 1992 realicé el primer parte de una revisión de información bibliográfica y entrevista a pobladores y niños mapuche. En la zona chilena no estaba vigente el juego denominado allimllim, que había hallado en la bibliografía de Don Manuel Manquilef (1911).

Allimllim según el autor significa “aunador” en idioma mapuche y payana significa lo mismo en quechua. Esto me hace pensar la posibilidad del aprendizaje en una época prehispánica del juego en el área poblacional de intercambio entre pehuenches, y mapuches con población inca de ambos lados de la cordillera.

Hoy los niños y niñas lo juegan sin el significado registrado por Manquilef el cual es, según su relato un juego doméstico que enseña valores: Tenía por objeto iniciar al niño en las ocupaciones que, cuando hombre adulto, irían a preocuparlo en la lucha por la vida. Se practica con un mano primero y luego con la otra por ello Manquilef explica que quien es capaz de dominar las dos manos en el juego es capaz de dominar su carácter por ello ancestralmente el juego se consideraba como parte de la enseñanza del temple del carácter desde la primera infancia.

Aunar también significaba para los ancianos ser una persona capaz de reunir y ser líder en el pueblo. Se sabe que los mapuches son excelentes oradores. El juego tenía otra significación entre los adultos de ambos sexos como parte de un rito relacional amoroso. En estas situaciones quienes lo jugaban eran los varones. Debido a la existencia de la poligamia solía haber celos entre las diferentes esposas de allí que el varón manifestaba con cantos su amor por todas mientras jugaba Allimllim, y a su vez se consideraba que si un hombre lograba dominar con este juego-ejercicio las dos manos podía dominar a dos esposas y más a la vez.

Además de estos significados estaba el meramente lúdico o de diversión. Ese es el único que ha quedado vigente en la población mapuche cortándose la transmisión generacional de los demás modos de juego. Si bien actualmente no hay poligamia, se puede jugar como rito amoroso con la esposa, pero eso se perdió y con esa pérdida del patrimonio intangible se perdieron los ancestrales cantos mapuches de varones relacionados con este juego.

Actualmente ni los niños ni sus mayores lo juegan debido a que su forma de vida se occidentalizó, es decir ya el “tiempo” no se divide como ancestralmente sino a la manera moderna, y el mismo tiene mayor cantidad de horas relacionadas con el rendimiento económico de la familia que antes. Igualmente, en la actualidad, niñas y niños deben contribuir a la economía familiar por lo que es normal verlos trabajando con sus padres en tareas rurales.

Los registros indican el uso de piedras pequeñas para jugarlo. La cantidad son 6 piedras. Cada jugador/a usa sus seis piedras (**Foto N° 1**).

El juego se hace primero con una mano y luego con la otra, cuatro veces. El significado de esta repetición es para adquirir destreza con la mano y el significado propio espiritual, descrito en párrafos anteriores, que el pueblo da al mismo.

Al momento de iniciar el juego cada uno/a elige con que mano lo iniciará.

Actualmente se mantiene ese modo de juego, pero se desconoce el significado. En nuestro trabajo de reinsertión explicamos y analizamos esto con los pobladores tal como se muestra en la **Foto N° 2** del subproyecto “Cuentan los Abuelos” de la localidad rionegrina de Maquichao.

Según algunos pobladores de ese lugar si es jugados entre varios se usa la siguiente prueba para saber quién inicia el juego: se toman cinco piedras pequeñas con una mano se lanzan al aire y se recogen en el dorso de la mano en su caída, se cuentan cuantas logró recoger y quien recogió más es quien comienza. Similar a lo registrado en otras partes de Argentina.



Foto N° 1 Piedras utilizadas para jugar Allimlim (Foto de la autora)



Foto N° 2 Pobladores de Maquichao. Proyecto “Cuentan los abuelos”

Actualmente el juego ha sido reinsertado comunitariamente y se intenta su reinsertión pedagógica en las clases de educación física y también en recreos escolares como en las clases de

ciencias sociales de las escuelas primarias en donde viven integrantes de este pueblo. Igualmente he editado textos de apoyo pedagógico para docentes y libros con la investigación de este y otros juegos rescatados a fin de que los mismos sean conocidos y también puedan ser enseñados como parte del respeto a las sociedades originarias de Abya Yala o América.

Según Manquilef (1911) El juego se inicia arrojando las seis piedras al aire y se trata de recibir la mayor cantidad de piedras en el dorso de la mano.

Luego se tiran las seis piedras en el suelo y con una elegida se pelotean las otras de a una por vez hasta que se hayan levantado las cinco del suelo. Cada vez que se levanta una de suelo con la que viene en descenso se deja apartada de las que aún restan levantar.

Ese juego- ejercicio se repite cuatro veces con la mano elegida para adquirir flexibilidad. Luego se repite con la otra mano tal como se ve en la **Fotos N° 3, 4 y 5**.

Los puntos se dan por la cantidad de piedras que se juntan sobre el dorso de la mano cada vez que se hace.

Al realizarse 4 veces con cada mano, ocho en total, se suman la cantidad de piedras que se han recogido en el dorso cada vez. Esto proporciona el total de puntos (si el juego se realizó con el objetivo de sumar puntos) aunque por lo general se juega para divertirse y medir la destreza con las manos.



Foto N° 3 Inicio con las seis piedras en el suelo (foto de la autora en Maquinchao, pcia. de Río Negro, Argentina 2002)



Fotos N° 4 y 5 Lanza la piedra peloteadora al aire (foto de la autora en Maquinchao, Pcia. de Río Negro, Argentina 2002)

En mi trabajo de revisión bibliográfica en Argentina no encontré ningún dato sobre este juego. Todos los registros señalaban a la payana como juego extendido entre los gñün a kuna y los mapuches en Argentina.

Martínez Crovetto (1969, p. 11) nombra un juego denominado “añilwe” entre los mestizos de voroganos, mapuche, tehuelche y ranquel que actualmente viven en la ciudad de Los Toldos en la provincia de Buenos Aires.

Cita el juego “echif Kurrá” indicando (...) del juego de la “payana” pero en ninguna de sus investigaciones cita el allimllim. Manquilef en cambio no nombra, en su trabajo, estos dos juegos” pero cabe preguntarse, por la similitud del concepto aunar entre mapuches e incas si el juego bajó del área andina.

En una publicación que realiza, de su libro, la revista de Folklore chileno cita el juego “pallana”, como similar al indicado por Flores en “juegos de Bolitas” (Rev. De Fol. Chileno II p- 86-87, Anales de la Universidad – Tomo 128 – 28- 29/68) Al parecer el mismo juego se podía jugar con semillas de diferentes frutos y piedras.

Luego de esta investigación hemos recogido semillas de cerezas, damasco, paraíso, y hemos practicado el juego y es posible jugar allimllim con estas. Igualmente queda diferenciado el juego allimllim del juego payana por su diferente forma de juego y cantidad de pruebas o ejercicios que hacen al mismo a la vez que por la cantidad de piedras y sus nombres, puesto que en el caso de haberlo aprendido uno del otro se habría dado el nombre en el idioma mapudungun o quechua al juego que correspondía al otro. Por ejemplo, en el estudio etnolúdico del dado que apareció en la cueva de Haichol comprobé y confirmé que el nombre quechu en mapudungun era copia del nombre pichica en quechua y hacían referencia al mismo juguete y juego que se practicaba, esto me permite indicar que en el caso de allimllim y la payana pueden tener un origen común.

Posiblemente el juego payana llegó a nuestra región patagónica y su nombre se fue adoptando con el nombre propio de los pueblos que viven aquí y cada uno fue adoptando el número de piezas a utilizar para jugar y dándole nombre en su propio idioma. Posteriormente lo fueron transmitiendo de generación en generación con el mismo modo de práctica o posiblemente como considero sucede en la transmisión oral de la cultura lúdica si un apersona desea enseñar un juego que aprendió en su niñez puede no recordar todo el reglamento de dicho juego suele crear una modificación y allí se da la modificación del juego.

La pérdida lúdico cultural de este juego, el allimllim, al igual que otros tantos de las diferentes culturas americanas durmieron la vida de la cultura hasta su reciente recuperación y reinsertión comunitaria.

Actualmente en las grandes ciudades la práctica de una diversidad de juegos está desapareciendo por falta de espacio y por la invasión de los juguetes industriales preferentemente tecnológicos. En el ámbito urbano (pequeños pueblos) y zonas rurales estos juegos aun forman parte del mundo lúdico infantil.

Todos los niños del mundo han jugado, juegan y jugarán, y todos los juegos de todos los niños del mundo son importantes. Los niños y niñas étnicamente diferentes y pertenecientes a los pueblos originarios de Abya Yala o América son parte de ese mundo infantil creador de juegos y juguetes por ello sus juegos al igual que los demás juegos de la humanidad merecen y deben ser jugados a su modo sin ninguna imposición cultural. Todos somos responsables de la preservación continua del patrimonio de la humanidad.

También es importante que los niños indoamericanos conozcan juegos de otros niños del mundo para contribuir a crear una sociedad sin xenofobia étnica y respetuosa de la diversidad étnico cultural humana.

Bibliografía

Bonfil Batalla, G.: (1988) La teoría del Control Cultural en el estudio de los procesos étnicos en *Revista Papeles de la casa chata*, Año 2 N°3 pags.23-43.

Ferrarese, S. M. (2006) *Cuadernillo de educación física intercultural* Neuquén, Editado en Imprenta Universidad Nacional del Comahue

Manquilef, M (1911) *Comentarios del pueblo araucano. II. La gimnasia nacional (juegos, ejercicio i bailes)* Anal Universidad de Chile.

Martínez Crovetto, R. (1969) Juegos araucanos de la Patagonia en *Etnobilògica Nro.13* Universidad Nacional de Corrientes.