

JORNADAS NACIONALES PARA EL ESTUDIO DE BIENES CULTURALES  
11 AL 13 DE ABRIL DEL 2007  
COMISIÓN NACIONAL DE ENERGÍA ATÓMICA  
CENTRO ATÓMICO BARILOCHE (CAB)

**Ponencia: "LA PRESERVACIÓN DE LOS ANCESTRALES JUEGOS DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS DE AMÉRICA EN LA ACTUAL SOCIEDAD MULTICULTURAL"**

Expositora: Mer. Stela M. Ferrarese Capettini

Investigadora ad-honorem e independiente del Gabinete de Antropología de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional del Comahue, Neuquén.

e-mail: sferrarese@neunet.com.ar

**Resumen:**

Los juegos han formado y forman, aún en la actualidad, parte del patrimonio de la humanidad. Pero al igual que otros componentes del patrimonio cultural de ésta, están en riesgo de perderse por motivos varios que de los que podemos citar algunos: La masificación humana por medio de diferentes medios de comunicación, la falta de apoyo de todo tipo para quienes deciden investigar el tema, entre otros.

Es importante considerar la buena utilización de este patrimonio cultural intangible respetando el contexto en que debe realizarse como son el caso de alguno de los ancestrales juegos indígenas ubicados en ritos sagrados los que los alejan de la actual profanación social pretendiendo desarrollarlos al estilo del deporte occidental.

Los juegos creados por una o varias personas en una comunidad eran transmitidos oralmente. Algunos de ellos, como los juegos de hilos de algunas etnias relatan cuentos propios de la misma.

Tradiciones orales y juegos ancestrales indígenas forman parte de un proyecto de Rescate e inserción comunitaria y/o pedagógica que se desarrolla desde 1990 en el Gabinete de Antropología de la Facultad de Humanidades de la UNCo en forma ad-honorem conjuntamente con comunidades de distintos países con el fin de evitar la pérdida de la propia cultura de los pueblos que originariamente poblaron estas tierras. Hasta la fecha se han desarrollado actividades con comunidades y docentes en las provincias de Neuquén y Chubut. En esta última se elaboró, en 1997, un video que relata la recuperación para la pedagogía de los juegos propios en comunidades tehuelches y mapuches. En la provincia del Neuquén los juegos indígenas han sido incluidos en el currículo de la educación física de la escolaridad primaria desde 1999. Actualmente países como Venezuela, Bolivia y Guatemala se replantean la Educación Física actual procurando desarrollar programas de Educación Física Intercultural participando en algunos de ellos en interacción con docentes del área.

En el año 2003 se creó el Museo de los Juegos y las Actividades Físicas de los Pueblos Originarios de América en Zonda, Provincia de San Juan. El mismo fue financiado por la familia Manzini y forma parte del actual Museo Manzini con el nombre de juegos ancestrales.

Este año iniciamos la edición de textos científicos y pedagógicos sobre el tema y sobre los juegos de África como una manera de rendir homenaje a los pueblos africanos esclavizados en nuestras tierras.

La afirmación de la propia identidad cultural se logra con al recuperación y preservación de lo propio valorándolo y respetándolo. Un Pueblo que respeta su propia identidad es un pueblo que ama sus raíces que son la base de sus frutos y hojas.

Desarrollo:

EL JUEGO	Canto del Awar Kudue (2)
Si el juego es una carrera y solo gana el que llega yo así no juego más	Juguemos pues hermano Hay plata (1) Yo también (2) Pues bien juguemos
Si el juego es una pelea y solo gana el que pega yo así no juego más	Aquí pues una tirada buena Dame una toda negra (3) Pues bien juego ven (4) a mi
Si estoy jugando contigo y por ganar te lastimo yo así no juego más	Andaremos bien juego Dos palitos eso es pues Basta, basta, basta Andaremos bien
Si por ganar no me importa que vos te quedes sin torta yo así no juego más	Dame uno grande Que se turbe mi hermano Dame otro Otro grande más
Yo solo quiero jugar porque es la forma mejor de dejar pasar el sol	Favorece pues juego Si te comen los tordos te cuidaré yo Si me va bien si ganas plata para mi
No me quieran enseñar como se debe jugar que el juego lo invente yo	Te agradeceré En ti está Gáname plata Aún quedan dos Otra vez saca para mi
A: Lito Nebia.	Dos grandes Ahora pásame mi ganancia El juego está terminado.

1

<sup>1</sup> Canto del juego de Awar Kudue en Ferrarese, Stela M. "Los juegos de los Pueblos Indoamericanos, su rescate" Actas de Lengua y Literatura Mapuche Nro. 4; 1990; Universidad de La Frontera, Temuco, Chile; pp.184

## Presentación del problema:

El juego es tan antiguo como la existencia de la vida animal y humana sobre la tierra, si bien les parecerá poco científico establecer esta frase, pero todos sabemos que el jugar forma parte de las conductas instintivas animal y humana ubicados ambos en el contexto biológico en el caso de los animales y biológico - psicológico en el que desarrollan nuestra vida.

La cultura es, entre otras cosas, lo que lo hace, al ser humano, diferente de los animales. Así pudo éste crear y recrear sus juegos hasta llegar a la invención del deporte el cual posee una imagen cultural humana diferente a aquellos juegos sagrados que buscaban reordenar el caos del mundo circundante de los seres humanos de esa época.

Así como para Huizinga<sup>2</sup>, en su teoría sobre el juego, la cultura nace del juego y a su vez se va desarrollando de una manera lúdica para Platón<sup>3</sup> el juego es un elemento ideal y necesario para formar al buen ciudadano. Pero los juegos platonianos han de ser reglados y guiados por una nodriza que indique la rectitud dado que se deben formar buenos ciudadanos en el Estado que se corrompe.

Mucho se ha estudiado el juego y se lo sigue haciendo elaborándose teorías desde las distintas disciplinas que enfocan el mismo desde una mirada unidireccional.

El jugar humano ha derivado en la creación de juegos y juguetes que lo relacionaron en el micro y macro cosmos siendo el juego a través de la acción jugar un vehículo para un objetivo final muchas veces comunitario y otras veces personal.

El ser humano indígena con una evolución cultural comunitaria propia diferente a la de otros grupos humanos que habitaban el territorio argentino poseía juegos que les eran propios y otros que los habían adquirido en su relación de vida cotidiana con esos pueblos. Esa identidad lúdica ancestral se ha desdibujado en la intercomunicación social con la sociedad no indígena en la conquista y dominación en manos del ejército y en la actualidad continúa en el ejercicio cotidiano de la vida de comunicación de masas en las urbes dominada por el "chupete electrónico" o televisor que está instalado en la mayoría de las casas de los actuales descendientes urbanos, de estos grupos étnicos y está llegando, al menos en la región patagónica y pampeana a algunas comunidades que viven alejadas de los pueblos y/o ciudades con electricidad. Igualmente la visita continúa de grupos misioneros de diferentes credos religiosos y fundaciones que desean hacer donaciones están generando el ingreso de juguetes novedosos por los cuales los niños han comenzado a abandonar los creados por ellos mismos. Si bien esto no se da en la totalidad de las comunidades de las provincias patagónicas donde viven actualmente estos grupos étnicos, si se está extendiendo progresivamente. Aquí se da el mismo efecto de pérdida del patrimonio propio al igual que en la zona del Tíbet tal como muestra el documental "el camello que llora".

No es que se tenga que dejar de lado lo nuevo sino que lo que lo nuevo está haciendo es que desaparezca lo propio y se pierda un elemento cultural de base para el intento de preservar la cultura que dicho Pueblo viene realizando desde hace unos años. Procurar preservar el patrimonio intangible de los distintos grupos étnicos que interactúan en el país es preservar la propia cultura que no es una sola sino es un conjunto de elementos culturales en una sociedad multiétnica-multicultural que de realizar la preservación de los elementos culturales de "todos los grupos étnicos" que constituyen la sociedad nos permitirá vivir en una sociedad intercultural o sea en el mutuo respeto

---

<sup>2</sup> Huizinga, Johan: "Homo Ludens", Edit. Emecé, 1968, Bs. As. R. Arg.

<sup>3</sup> Platón: "Las Leyes L, Y, II, III y VII. en Scheines, G. : Juguetes y jugadores Edit. Belgrano 1981, Bs. As., Arg.

## Identidad y juego:

Como elementos culturales de un grupo étnico los juegos junto con los juguetes son un elemento de identidad. La identidad se elabora "por contraste con el otro" y por la transmisión generacional ideológica<sup>4</sup> en tanto elementos propios, los juegos de un grupo se diferencian de los de otro grupo como también los juguetes o elementos lúdicos que se hacen para jugar ese u otro juego. Esto nos hace plantearnos un concepto de cultura. Podemos decir que Kluckhohn<sup>5</sup> expresa "La cultura como:

- A.- El modo total de vida de un pueblo;
- B.- El legado social que el individuo adquiere de su grupo; 3) una manera de pensar, sentir y creer;
- C.- Una abstracción de la conducta;
- D.- Una teoría del antropólogo sobre la manera en que se conduce realmente un grupo de personas;
- E.- Un depósito de saber almacenado;
- F.- Una serie de orientaciones estandarizadas frente a problemas reiterados;
- G.- Una conducta aprendida;
- H.- Un mecanismo de regulación normativo de la conducta;
- I.- Una serie de técnicas para adaptarse, tanto al ambiente exterior como a otros hombres"

(...) A lo que Geertz incorpora un concepto semiótico de cultura expresando "...Creyendo con Max Weber que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que el mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdimbre (...) <sup>6</sup> Así siendo la cultura dinámica, no algo estático y de museo esta inserta en cambios continuos dados por el Hombre y siguiendo los estudios de Bonfil Batalla<sup>7</sup> se dan hechos de control cultural, en los que algunos grupos humanos toman decisiones sobre elementos culturales que pueden o no serles propios, dándose así un proceso de imposición y/o supresión cultural como puede darse otro de apropiación o sumersión de una cultura. Estando los juegos étnicos ubicados como elementos culturales de un grupo étnico determinado "simbólicos", "emotivos" al darse la interacción con otros grupos humanos han sufrido, en algunos casos, el citado proceso de control cultural. Los grupos étnicos ranquel, tehuelche y mapuche han sufrido ese proceso. Esa interacción humana no es una acción intercultural propiamente dicha dado que para la existencia de interculturalidad en la actualidad planteamos "... Para que realmente exista interculturalidad las relaciones deben estar dadas por: a) El respeto mutuo de las culturas (eliminación de discriminación, menoscabos, prejuicios, etc.)

b) La conciencia de pluralidad cultural del hombre o de la humanidad, una de cuyas implicancias es que las culturas deben considerarse como formas alternativas de respuestas a ciertas necesidades en marcos históricos, ecológicos y termo espaciales determinados..."<sup>8</sup>

El sistema de dominio actual que procede a través de los mass media intenta globalizar a todos en una sola y única cultura. ¿Será posible o la humanidad hará resurgir sus identidades étnicas? El proceso de globalización generó a los humanos un conflicto de identidad tal como el mostrado en la película turco-alemana "Yara" en la que uno/a es su identidad ancestral mas allá de la sociedad en la que viva. Y allí se hace necesario

<sup>4</sup> Cardozo de Oliveira en Bonfil Batalla

<sup>5</sup> Kroeber y Kluckhohn 1992, 105-106 en García y Granados, lecturas para educación intercultural Edit. Trotta, España, 1999:67

<sup>6</sup> Geertz, G.: "La interpretación de las culturas" Edit. Gedisa México, Rep. de México; 1987

<sup>7</sup> Bonfil Batalla, G.: "La teoría del Control Cultural en el estudio de los procesos étnicos" México, Revista papeles de la casa chata, Año 2 N 3 Págs.23-43; México, 1988

<sup>8</sup> Ferrarese, S. "El Komikan" Estudio de algunos juegos ancestrales Mapuche" en "Juegos étnicos de América y documentos sobre educación física intercultural" CD, Diciembre 2006

indagar la diferencia entre sociedad y cultura étnica. Discusión que no abordaremos en esta ponencia por ser específica. Sí manifestamos que en la actualidad consideramos sociedad al conglomerado organizado de personas que conviven en un espacio geográfico determinado, siendo cultura étnica la estructura particular biológica de un grupo de personas que viven en esa sociedad. Cada grupo desarrolla sus pautas particulares de cultura y desarrolla deberes ciudadanos comunes a todos socialmente. No hablamos de la teoría “sociocultural”

En la actualidad podemos decir que los juguetes y los juegos siguen identificando a algunos grupos culturales y que también ya existe una imagen global de ciertos juegos que se realizan a diario en las casas sea en un patio (cuando tienen la suerte de tenerlo) o en el interior de la misma, en los espacios verdes, en las escuelas, etc. Una mirada rápida en los supermercados de juguetes, jugueterías, etc. nos da la imagen del desdibujamiento de una identidad propia de un Pueblo surgiendo en su lugar la imagen dependencia cultural de grupos económicos: monopolios del desarrollo infantil del cual cada día están menos exentos los niños indígenas que viven en contextos urbanos Sabemos que esto no le pasa solamente a los niños de estas etnias sino a todos nuestros niños de diferente origen étnico

La desaparición de los elementos propios la pérdida paulatina de creatividad hace peligrar la “recreación y transmisión oral” de los juegos ancestrales. Se incorpora “lo ajeno” pero no se produce una apropiación de ello para modificarlo y darle sentido propio. Se observa la práctica de juegos, entre niños escolares, reproduciendo el modelo lúdico presentado en la televisión con su gestualidad kinésica como haciendo una extensión del mismo careciendo el juego- personaje de una creación de gestualidad propia por parte de los jugadores infantiles. ¿Existe acaso un solo mundo global? ¿Estamos todos en él con una universal identidad?

La diferencia existe desde la existencia de la vida y nunca se vio que fuera mala, es el ser humano el que creó el racismo ante los colores diferentes de piel (a pesar de ellos actualmente en época de verano tanto hombres como mujeres mueren por tener el color de piel de los/as mismos/as que luego rechazan porque no son blancos/as y de ojos color celeste, azul o verde) fue él el que indicó que lo blanco significaba bueno y lo negro malo pero todos sabemos que en la realidad no es así todo es relativo.

¿Es acaso una nueva y definitiva manera de dominarnos el crear la globalización lúdica? Los grupos humanos que aún permanecen aislados a la globalización aún disfrutan del momento creativo del padre con su hijo realizando el juguete, como es posible ver aún en los apartados lugares poblacionales de la selva amazónica. La cultura transita por esos relatos orales y esos juegos ancestrales que los niños aún vivencian cotidianamente. El pasado los acompaña como algo natural en el presente y en la construcción del futuro. En esta sociedad nueva pareciera que el presente es tan efímero como la duración de los juguetes y solo el futuro es lo que vale, pero sucede que el futuro es cada día porque son esclavos de un tiempo cronometrado no como esos Pueblos cuyo tiempo no depende de una máquina que indica la hora ni de una carrera por el consumismo y el temor a no haber vivido algo nuevo cada día sino es la vida misma un tiempo para cada cosa. Donde el contar historias del pasado el abundar en detalles, el hablar pausado forma aún parte de un tiempo cósmico no detenido.

El patio cambiado por el ordenador, el poner el cuerpo para jugar es reemplazado por un icono al que manejamos con botones y así sucesivamente dejamos de movernos para inmovilizarnos, nos alejamos del aire libre para ingresar aisladamente a nuestro espacio y como si fuera poco de estar en el colectivo social familiar cada uno se va a su habitación con su televisor o video juegos.

El juego constituye un indicador de la identidad cultural que en la actualidad está en un proceso de desaparición lo que no ubica ante un deterioro de la identidad. Los

juegos introducían al niño indígena en su estructura social y lo iban formando hacia la adultez futura desarrollando su mente y cuerpo en pos de dar soluciones a los problemas que se le presentarían.

La actual economía nacional y vida moderna los ha incorporado a su vida de desarrollo cotidiano y en ello se ha producido una apropiación de elementos ajenos y pérdida de otros propios por diversos motivos como la vergüenza ante la imagen que los otros integrantes de la sociedad poseen del y de lo indígena lo que produjo bajo nivel de autoestima y pérdida progresiva de la lengua y algunos conocimientos ancestrales.

La estigmatización de los Mapuche se da en caracterizarlos como haraganes, vagos, flojos, borrachos, etc.<sup>9</sup> y su cultura como atrasada no moderna, imagen de identidad que también se da a los otros dos grupos étnicos que son parte de nuestro estudio actual.

### **El Juego Ancestral:**

El Pueblo mapuche oriundo de Chile interactuó con algunos grupos al sur de Chile transculturizándolos. La comercialización de ganado en pie existente con los Pueblos que vivían del lado Argentino y otros elementos utilitarios lo hicieron avanzar sobre la extensa pampa y los grupos con los que iniciaron un proceso de interacción fueron transculturizándose en éste como es el caso de los tehuelche y los ranculche o ranqueles, además de los poyas, los pampas, los voroganos, etc.

En relatos ranqueles encontramos un juego similar al juego del pilmatun mapuche, no encontramos este juego entre los tehuelche. Otro juego propio de los distintos grupos étnicos es el de las carreras y tiene relación directa con las actividades divididas por sexo que se hacían. Mientras la mujer debe colaborar en la casa y a partir de su iniciación, primera menarca, era considerada mujer para casarse y procrear. El varón debía cuidar el rebaño o andar de caza en búsqueda de comida, y ahí donde aprende a jugar. Allí jugando con los otros niños que cuidan su rebaño rivalizan en ser el mejor jugador. Si bien en la medida que crece adquiere nuevas responsabilidades siendo una de ellas la de llevar mensajes actividad ésta que siempre exige rapidez en el cumplimiento de esa obligación, para ello se le sangraban las piernas con sanguijuelas (pirhuin) el motivo es que se consideraba que la sangre era pesadez para el individuo lo que no permitiría el cumplimiento con la suficiente rapidez de lo indicado. Parece ser que el sangrado del cuerpo en varias culturas indígenas fue realizado con el objetivo de alejar la flojera del cuerpo.

La niña realiza algunos juegos relacionados con el rol de la mujer adulta y sus obligaciones la acercan más a ese rol y dado que al estar en la casa o toldo debe cuidar a sus hermanos/as menores, colaborar trayendo agua, tejiendo, etc. Eso y el estar en condiciones de ser casadas ni bien realizada la iniciación su tiempo lúdico era muy reducido que el del varón quién tenía menos responsabilidades maritales y/o familiares lo que les permitía jugar toda su vida.

Existen, entre los distintos Pueblos Originarios argentinos juegos de damero, luchas, con piedras, con habas, con pelotas de cochayuyo (en el caso mapuche de la costa de Puerto Saavedra, en Chile), de vejiga de animal relleno con hierbas en los tres grupos étnicos así como algunas de ellas realizadas de madera o de hierbas trenzadas, dados hechos con hueso; juegos de imitación de animales, de destreza física, etc. Al parecer algunos de estos juegos tenían enseñanzas morales y otros era para prepararlos para la vida futura: de subsistencia económica y de vida.

---

<sup>9</sup> Saiz, José L.: Estereotipos adscriptos al indio Mapuche por adultos no Mapuche de Chile meridional, Tco., U.FRO., Vol. 20, N 1 y 2 o.56-58, 1986

El Allimllim mapuche<sup>10</sup> es un juego que se realiza con seis piedras. El mismo tiene como fin desarrollar la habilidad de la mano izquierda y la derecha como también es conocido como un canto de amor del hombre hacia la mujer demostrándole que así como era aunador de piedras lo era de corazones. Actualmente en nuestro relevamiento no hemos encontrado dicho juego entre los niños mapuches el “allimllim”. Sí encontramos, en algunos sectores tehuelches, variantes de uno denominado pallana (voz quechua) no hemos podido determinar la aculturación de aquel en este o si se habría perdido en la migración mapuche dado que en investigaciones anteriores de mediados de siglo no aparece este nombre “allimllim” para caracterizar un juego mapuche similar jugado en los sectores habitados por estos. Lo mismo sucede con los sectores poblados por ranqueles mapuchizados. La pallana o Payana, didenti, etc. es conocida en todo el país y es uno de los pocos juegos que ha perdurado a lo largo de varios siglos. Si bien sufrió modificaciones, incorporación de otras pruebas, su estructura ancestral quechua o aymará sigue vigente según comunicación personal de Gladis Frías Márquez maestra boliviana que me explicó, en 1992, que ese juego su utiliza en las escuelas para aprender a sumar y restar,.

El Komican<sup>11</sup> (el Leoncito) se juega en algunos sectores hasta la actualidad y se ha encontrado en otros sectores no mapuche con otros nombres. Es un juego de damero. Existe un juego similar en la provincia de San Juan entre descendientes de huarpes lo que amplía el sector geográfico del juego. Esta situación nos ubica ante varios pueblos que jugaron el mismo juego. ¿Quién lo creó? ¿Cómo se transmitió? Probablemente en el proceso de comercialización entre los distintos pueblos se dieron estos procesos de intercambio cultural lúdico. Además la similitud del mismo con un acto de cacería real ubica su origen en un pasado muy remoto que podría ser en los primeros asentamientos de cazadores – recolectores. Recientemente dimos con un tablero similar al de este juego en la zona de Cuzco. el nombre del juego varía allí lo llaman “Juego de la leonera”.

Elkawun (jugar a esconderse) está registrado en los tres grupos étnicos o pueblos indígenas. El Maumillan (gallina ciega) tiene un sector geográfico más amplio que este dado que ha sido encontrado entre otros grupos étnicos El Choiketun (Juego del avestruz), es un juego propio de los tehuelches y ranqueles adquirido por los mapuches al asentarse en estas tierras por intercambio con los otros dos grupos étnicos.

Los dos primeros nos son conocidos como “las Escondidas” y la “Gallina Ciega” por nosotros pero no son iguales en su ejecución a estos aquí citados. Casi extinguidos en la actualidad eran preparatorios para la agilidad corporal desde niños: saber respirar al correr, el resistir la exigencia física, etc.

Otro juego de gran importancia era el Palin, el cual está considerado como un juego que en ciertas circunstancias tenía la característica de sagrado. Era conocido y jugado por los ranqueles y también por otros grupos étnicos no sólo de Argentina También se jugó el Trumun cuya pelota se realizaba con hierbas secas envueltas en un cuero de animal

Todos estos juegos eran practicados por los varones y servían para el entrenamiento muscular de todo su cuerpo, desarrollar la agilidad, etc. además de ser un elemento lúdico de importancia en su vida desde niño.

Los saltos era parte de su vida cotidiana así como el lanzar boleadoras, tirar flechas, pelear con lanza o cuerpo a cuerpo, tirar con la honda, etc. Todas esas actividades desarrolladas al aire libre mantenían su cuerpo vigoroso y ágil.

<sup>10</sup> Ferrarese, S.:“EL ALLIMLLIM” Estudio de algunos juegos ancestrales Mapuche. en Pentukun Nro.47, I.E.I., U.FRO., Temuco; 1997

<sup>11</sup> Ferrarese, S.:“EL KOMIKAN” Estudio de algunos juegos ancestrales Mapuche .en Juegos étnicos de América y documentos sobre Educación Física Intercultural (CD) Diciembre del 2006

Tenían momentos sociales en los que los juegos de entrenamiento servían para divertirse o invitar a otra comunidad a realizar un juego por apuestas. Los juegos con pelota eran utilizados también con ese fin, la lucha, etc.

En la actualidad la mayoría de estos juegos han desaparecido de las comunidades, algunos grupos intentan el rescate y la preservación de los mismos a través de actividades comunitarias, pero el proceso de globalización llegó, al igual que a los otros integrantes de la sociedad argentina, a las comunidades en diferentes grados de celeridad lo que está produciendo un manto de olvido sobre lo propio en pos de lo moderno. De allí que es necesario recuperar los mismos y jugarlos como parte del patrimonio cultural propio ya que una gran cantidad de deportes son juegos ancestrales de distintos grupos étnicos del mundo.

El proceso de desidentidad de no desear lo propio, de buscar modelos afuera es lo que domina el hoy tanto de los indígenas como de los no indígenas.

“El juego de pelota, contrariamente a lo que quieren hacerlo parecer en la actualidad...comparándolo al fútbol, por ejemplo... no era un deporte. Allí, como en un campo de honor, se llevaban a cabo duelos. Como en un juzgado, se cumplía la ley. Como en un templo, se iba uno al cielo o al infierno. El mundo y el inframundo en constante confrontación. El premio no era la corona de laurel o la medalla olímpica. El ganador vivía, el perdedor iba a reunirse con sus antepasados.”<sup>12</sup>

### **El juego Indígena en la actualidad:**

Esa importancia que tuvo para el ser humano ancestral el poder desarrollar su destreza física, la astucia y el carácter que era entrenado, en el varón, desde la primera edad y continuaba toda la vida hoy está desaparecido. Ese ser humano que con su fuerza podía defenderse cotidianamente, cazar un animal luego de perseguirlo por horas sin agotarse, comunicarse con sus Dioses a través de lo lúdico la cultura actual lo ha aculturado. No hablo de que se siga viviendo en estado precario sino que se permita la existencia paralela de diferentes juegos. No debemos olvidar que los Pueblos originarios de Argentina fueron sometidos socioculturalmente y vejados. Los niños y las niñas eran entregados a familias pudientes para que los criaran o como sirvientes. Las mujeres y los varones adultos también eran entregados como sirvientes a las familias adineradas de la sociedad argentina no originaria. En ese proceso de vejación se les prohibió conjuntamente con la Iglesia católica la práctica de sus propios juegos indicándose castigos corporales tales como 100 azotes, estaquearlos, etc. No hay elementos que demuestren que es “culto” jugar hockey, deporte robado por los ingleses a los hindúes y “popular” jugar palin juego similar al anterior y que llegara a las costas chilenas en los procesos ancestrales de migración humana a través del Océano Pacífico. ambos juegos son iguales o el mismo juego por lo que es necesario el replanteo del imaginario simbólico que subyace en la sociedad argentina actual con respecto a uno y otro juego.

La propuesta de creación del Museo de los Juegos ancestrales y las actividades física de los Pueblos Originarios procura que los juegos de las distintas etnias de América se conozcan y se puedan jugar en ese espacio con el fin de que se conozcan y evitar la pérdida definitiva de este patrimonio de la humanidad a la vez que despertar la propia memoria étnico-personal de quien visite el mismo. Su asentamiento en la zona de Zonda en la provincia de san Juan se debe a que la familia Manzini se enteró de mi propuesta en una visita mía a la ciudad de San Juan y ofreció el predio de su finca en la que estaba

---

<sup>12</sup> Corleto, Manuel (1993) en Roldán F., Julio: “Estudio de los juegos de Pelota del área de Dolores, Petén durante el período clásico tardío”. Univ. de San. Carlos de Guatemala. Tesis para optar al grado de Lic. en Arq., Guatemala 1995



enlazado el Museo privado Manzini para realizar tal obra. la misma está inconclusa en mi parte científica pro incumplimiento de los propietarios del museo quienes lo han puesto en funcionamiento cambiando el nombre original por Museo de Juegos Ancestrales. Pero al menos hay algunos juegos que pueden ser vistos y practicados pro quienes visitan el mismo.

A raíz de un proceso de reflexión en el ámbito profesional de la educación física se ha logrado la propuesta de cambio curricular en algunos lugares del país y en otros países de América del sur y Centro en los distintos niveles de la enseñanza a la vez que en la formación docente. la presente edición de la Serie "El sembrador" conjuntamente con Cuadernillo de Educación Física Intercultural procura llenar el vacío de documentación relacionada con el tema a la vez que evitar la definitiva desaparición de los juegos ancestrales de los pueblos originarios de América a lo que he incorporado elementos culturales de África conjuntamente con Don Adriano Rocha y la participación de la científica brasilera Tizuko Morchida quien rescató juegos de la época de la esclavitud de los africanos en Brasil. En el caso de los mismos lo hacemos como respeto a quienes fueron parte de un genocidio similar al de los Pueblos Originarios de América perdiendo la identidad familiar y del lugar de origen dado que eran secuestrados y vendidos como objetos de trabajo sin permitirles conservar su identidad ni los elementos socioculturales propios. El patrimonio intangible lúdico de América desde mi propuesta considera que los mismos tienen derecho a que sus descendientes en estas tierras conozcan los mismos y los puedan jugar.

Actualmente tanto el juego como el juguete industrial son un elemento comunicacional elaborado para globalizar o masificar a sus consumidores, ya lo propio desaparece como valeroso para tener valor especialmente eso que aparece en la televisión o en los supermercados. Las jugueterías no son el único lugar de venta de juguetes y juegos pre elaborados sino que desde los kioscos hasta las perfumerías pueden tener este compañero de la niña y del niño. El juguete de peluche es uno de los más codiciados con ciertos modelos lúdicos de moda.

Los adultos ya no juegan como lo hacían ancestralmente .Occidente desde la época de la Conquista estableció penas corporales a aquellos indígenas que no asistieran a ciertas obligaciones como la misa, por ejemplo, por jugar un partido de pilmatún.

Así lentamente y cada vez más el juego ha sido considerado como lo no serio, lo opuesto a lo laboral, el opio de los humanos y solo útil para los niños. Las mujeres siguen siendo las desplazadas en primer lugar del jugar juegos dado que su rol en la actualidad sigue siendo el hogar o bien tiene que trabajar desde edad temprana especialmente las jóvenes indígenas que viven en la ciudad. También se casan a temprana edad lo que las aleja de la posibilidad lúdica por el sin número de obligaciones que adquieren a partir de ese nuevo rol dado que la procreación entre ellos sigue siendo numerosa.

Mientras el hombre moderno ha desacralizado su mundo los indígenas tratan aún de preservarlo con sus actividades religiosas, pero al alejarse a los centros urbanos se produce un desprendimiento del aprendizaje cotidiano, vivencial de los conocimientos ancestrales y la pérdida es paulatina tanto de la lengua como de otros conocimientos que forman parte del conjunto de los elementos culturales Mientras en las comunidades se vive y juega proyectado en un tiempo que les es propio en las ciudades se viven en una prospección hacia un futuro así lo nuevo. Un término medio entre ambos puntos opuestos son los pueblos que al tener poca población también tienen un ritmo temporal propio más cercano a la vida en las comunidades que en las grandes urbes a las que hoy se mudan los indígenas especialmente los jóvenes. Pero si en esto está el chupete electrónico y allí incorporan y desean otra imagen alejada de la propia.

..." es más juguete un palo que transforma el niño, en sus juegos, alternativamente en caballo, lanza, espada o bastón, que una muñeca mecánica porque ésta no es - ni puede

ser - más que ella misma y no sirve más que para un determinado jugueteo; es más un medio que un juguete, porque se usa para una finalidad delimitada: jugar a las muñecas.”<sup>13</sup>. Mientras uno permite la creación y recreación el otro juguete está en su existencia y no puede ser más que eso.

Para un niño jugando nada de lo que lo rodea es lo que es realmente sino que en su momento de juego es lo que Él crea y “ve”, es su mundo que por más circunstancial que sea en ese momento le pertenece.

El adulto debe permitirse jugar actualmente dado que éste ha sido establecido como lo inútil. El indígena adulto debe trabajar durante horas para tener un jornal que le permita subsistir en las ciudades, por otro lado en las comunidades vive dependiendo de sus chivas, ovejas que lleva a pastar en dos períodos del año a diferentes lugares: veranada e internada. Este se permite jugar a las carreras a caballo, a enlazar potros, fútbol, carreras de sortijas - a caballo -. En el contexto urbano el permiso lúdico está desapareciendo quedándole como práctica lúdica en algunos casos el fútbol. Aquí surge otro problema y es la estigmatización socioeconómica de lo lúdico adulto actual.

La actualidad de la sociedad practica tenis, básquetbol, voleibol, deportes de los que ciertos contextos socioeconómicos está ajenos a poderlos practicar .Y el otro entretenimiento que los absorbe es el juego por televisión, todos los programas existentes. en los que el jugar le da a los televidentes la posibilidad de cambiar de vida. Esos juegos que dominan el espacio televisivo occidental de la década del 70 va a llegar a nuestra América rápidamente de manos de los mass medias y del capitalismo y su globalización, entonces llegaremos a ser una de esas personas que aparece en la película “Trainsporting” de la sociedad consumista actual que todo es mecánico, desaparece lo emocional, el placer de las cosas simples.

El placer que da el “poner el cuerpo” en el juego, el estar en el jugar. Allí se es espectador del jugar y el que se involucra no pone el cuerpo sino la voz por un teléfono. Si se miran los programas no hay nada nuevo bajo el cielo, todas las propuestas de juego de esos programas son similares dado que cada juego posee ligeras variantes. En ese tiempo real cotidiano lo ancestral indígena se desdibuja en el contexto urbano desaparece la realidad sagrada del juego y también su evolución en juego tradicional. Todo lo viejo se destruye, los edificios viejos no existen han de ser modernos porque no lucen. Les construyen casas a-culturales, alejadas de su realidad- necesidad de poseer un alero para tener un telar, por ejemplo, en la casa, un lugar para guardar la leña en invierno, etc. No discutimos ni desacordamos con darles comodidades

Y en la ciudad el desdibujamiento es mayor dado que viven en asentamientos precarios o en casa construidas por la provincia por medio de planes de vivienda...

### **Anónimos y desterrados**

En el ruidoso tumulto callejero  
con los vientos en contra  
va el ciudadano.  
con los bolsillo temblando  
y el alma en cuero.

### **Rotos y desarraigados**

hablando a gritos, golpeando  
los adjetivos precipitadamente  
asfixiados en los humos y en las gestiones  
se cruzan y entrecruzan  
sordos e indiferentes,

---

<sup>13</sup> Scheiner, Graciela: Juguetes y jugadores Edit. Belgrano 1981, Bs. As., Arg.

a salvo en sus caparazones.  
A quién le importará  
sus deudas y sus deudores  
o los achaques de sus mayores.  
Así reviente el señor de miedo y de soledad  
con Dios ciudadano ya te apañarás.  
Y se amontonan y se hacinan  
encima, enfrente, abajo, atrás y al lado  
**en amargas colmenas los clasifican**  
donde tan ignorantes como ignorados  
crecen y se multiplican.  
Para que siga especulando  
con su trabajo, su agua, su calle y su aire<sup>14</sup>

Esta es la imagen de la vida urbana actual de ciertos estratos sociales, el presente absorbe al ser humano indígena en el tumulto de la vida cotidiana social y lo arrastra en un vertiginoso andar en el presente des alimentado del pasado como era su tradición ancestral para ver el futuro.

Todo quiere estar detenido en el tiempo, nadie quiere envejecer, nadie quiere perder un minuto de su vida, dejar de ser joven, etc. En esa sociedad está inserto el indígena urbano en un mayor grado que el indígena rural.

### **Conclusiones:**

En este mundo tan acelerado de los 80 hacia adelante que difiere en rasgos al de las décadas anteriores y más de las épocas de preconquista el ejercicio lúdico del ser humano es diferente, no surge la creación de algo estable y duradero. El tiempo es lo que preocupa quiere ser eternamente lo que es hoy, no desea envejecer sin darse cuenta que es una trampa de dominación elaborada por humanos tan mortales como él mismo. Ello lo llevó a elaborar un proceso de placer por la destrucción queriendo huir de rituales y de la secularidad no se da cuenta que probablemente sea más ritual que los ancestrales seres humanos, más secular que los de otras épocas, solo que a todo ese ritual actual y secularidad lo domina el vacío de objetivo de sentido, de para que del jugar actual. Mientras goza de la comodidad juega por medio de una computadora o de un televisor siendo espectador del ejercicio lúdico, usa su cerebro pero no pone su cuerpo. ¿Por dónde se canaliza la adrenalina, lo emocional? ¿Cuándo salta y se lanza sobre el piso para festejar su realización?, ¿Por qué todo es disconformidad y grito de rechazo o cuestionamiento al otro que juega en lugar de él que está cómodo sentado en su sillón con una bebida en una de sus manos?

Pocos son los que juegan plazeramente. El juego deporte es un status social jugar lo que está de moda en los adultos tanto como en los jóvenes y en los niños con la marea de juguetes nuevos se domina su deseo de juego y de jugar al igual que en los adultos los vídeo juegos o los juegos de computadora los dominan.

En este mundo actual real está inmerso el indígena con su cultura y su realidad. los niños indígenas urbano están despojados en su mayoría del conocimiento ancestral de lo lúdico propio y de su significado, los que lo poseen pertenecen a grupos cuyos padres se han sumado a un proyecto de autorescate<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Serrat, J.M.: El ciudadano

<sup>15</sup> Ferrarese, S. M. "El juego como proceso de elaboración de la identidad. El caso de los niños mapuches de la ciudad de Neuquén. "Tesis para optar al grado de Magíster en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de la Frontera, Temuco, Chile

En lo rural los juegos que se realizan son juegos tradicionales apareciendo paulatinamente juguetes desconocidos que van reemplazando la construcción de los propios como por ejemplo las muñecas en lugar de las construidas por sus madres con palos atados y vestidas con restos de tela tejida al telar o industrial.

La globalización de la sociedad ha llegado a los grupos indígenas, en este caso el indígena, iniciando un acelerado proceso de desidentificación de su identidad propia para insertarse en una identidad ajena elaborada desde las estructuras de poder económico que desde hace uno años manejan no solo el mercado de consumo de comunicación sino ya desdibujan las fronteras de los países dado que estos grupos económicos son dueños en distintos países de las comunicaciones, de cadenas de supermercados, líneas aéreas, etc. y se puede pretender decir que en cierta medida manejan las cuestiones de Estado desde un mapa económico para el cual lo indígena hoy más que en épocas anteriores es lo desactualizado, lo que molesta y se debe incorporar detrás de distintas maneras de dominación tal vez más sutiles que los programas educativos de la América indígena dominada por corporaciones.

El juego elemento emocional comunicacional de los pueblos indígenas se está perdiendo, en el caso de estos grupos étnicos, hacia una situación casi irreversible sino se trabaja sobre la autoestima y la identidad propia en relación e interacción con el otro. La dominación del tercer mundo ha comenzado a realizarse desde la comunicación de masas y en ese proceso lo lúdico no está ausente.

Los juegos sagrados se degradaron en tradicionales o folklóricos o culturales con cierto contenido sagrado pero en la actualidad está totalmente desacralizado y en vías de extinción en la aculturación de juegos mecánicos.

Los juegos indígenas están en una situación de riesgo de pérdida total en manos de este proceso de universalización de lo cultural, de la globalización de la identidad de los pueblos, solo un trabajo a conciencia de rescate y preservación así como revalorización desde la escuela por medio de la educación física logrará preservarlos conjuntamente con otros actuales.

## BIBLIOGRAFÍA

Bonfil Batalla "La teoría del control cultural en el estudio de los procesos Étnicos", México, Revista papeles de la casa chata, Año 2, Nro. 3

Ferrarese, Stela M. "Los juegos de los Pueblos Indoamericanos, su rescate "Actas de Lengua y Literatura Mapuche Nro. 4; 1990; Universidad de La Frontera, Temuco, Chile

"EL KOMIKAN" Estudio de algunos juegos ancestrales Mapuche.  
Para Pentukun

Notas del cuaderno de campo y libro inédito

"El juego como proceso de elaboración de la identidad. El caso de los niños mapuches de la ciudad de Neuquén." Tesis para optar al grado de Magister en Ciencias de la Comunicación. Universidad de La Frontera, Temuco, Chile.

Huizinga, Johan: "Homo Ludens ", Edit. Emecé, 1968, Bs. As. R. Arg.

Platón: "Las Leyes L, Y, II, III y VII.

Roldán F., Julio: "Estudio de los juegos de Pelota del área de Dolores, Petén durante el período clásico tardío".Univ. de San. Carlos de Guatemala. Tesis para optar al grado de Lic. En Arquitectura, Guatemala, 1995

Saiz, José L.: "Estereotipos adscriptos al indio Mapuche por adultos no Mapuche de Chile meridional".Tco., U.FRO., Vol. 20, N 1 y 2, 1986

Scheiner, Graciela: "Juguetes y jugadores "Edit. Belgrano 1981, Bs. As., Argentina