

**Título: Juegos ancestrales de los pueblos originarios. Propuesta para su inclusión en la enseñanza de una educación física intercultural.**

Autor: César Román

Pertenencia. FaHCE-UNLP

Correo: [romancesaro8@gmail.com](mailto:romancesaro8@gmail.com)

Mesa: Educación Física y juego

“Lo primero que conviene estudiar es todo lo nuestro...”

Rodolfo Kusch

“Lo olvidado es recuperado en todos los casos, salvo cuando lo olvidado es el olvido”

Pierre Bertrand

**Resumen**

Los juegos ancestrales de pueblos originarios tienen diferentes posibilidades para ser estudiados y comprendidos, si bien su principal área de observación, registro y análisis debiera ser en sus contextos de producción material y simbólico (lo que permitiría comprender sus significados profundos), también es posible acercarse a su área de estudio a través de documentos históricos, registros de compiladores, y de los relatos de pobladores originarios a partir de sus tradiciones orales. En este sentido, es posible que a partir de allí se abran otras posibilidades de abordaje para su conocimiento, difusión y/o adaptaciones de propuestas educativa actualizadas, teniendo en cuenta el profundo respeto por esa cosmovisión ancestral.

**Palabras claves:** juegos ancestrales; pueblos originarios; educación física intercultural.

## Presentación

Entre una de las principales características de los juegos ancestrales está la función catártica, los juegos formaban parte de un proceso holístico y comunitario, en la medida en que permitían disipar conflictos sociales, además de su componente religante vinculado a la preparación de la vida adulta, al combate, la caza y fundamentalmente a los aspectos rituales en sus diferentes manifestaciones (Machicote, 2002, pp.42-46). Dicho esto, se presenta en este artículo una serie de juegos motores ancestrales en los que se destacan diferentes tipos de materiales y lógicas para ser abordados en espacios educativos, entendiendo que es en su re-producción mimética es donde podemos hacer pie, para jugar los juegos ancestrales y proyectar diferentes saberes constitutivos de esas prácticas.

En la siguiente propuesta, el enfoque antropológico y etnohistórico es fundamental para pensar la inclusión de estos juegos, además de una perspectiva intercultural en Educación Física, para ello es necesario recorrer un minucioso camino de conocimiento que permitan generar buenas prácticas adaptadas y creativas. De esta forma, se intenta generar las condiciones de posibilidad para que los destinatarios amplíen su capital cultural e histórico a través de un recorrido lúdico vinculado con el pasado y a sus resignificaciones actuales, que permitan ubicarnos en esos contextos más o menos lúdicos, promoviendo así un aporte a la construcción identitaria de los pueblos originarios, en la medida en que permiten conocer el pasado remoto, y a su vez, posibilita la toma de conciencia de las transformaciones de la/s cultura/s. Este dato no es menor, no solo para interpelar la dimensión de lo originario en su perspectiva petrificada del exotismo folclórico, sino también para poner en tensión la permanencia de las tradiciones atrapadas en una nostalgia romántica del pasado y, de ese modo, discutir posiciones cosificadas y esencialistas.

Está claro que aquello que hoy podríamos considerar como juegos motores o juegos con acento en el deporte son contemporáneos a nuestra cultura tardomoderna, a nuestro *ethos* de época y, en rigor de verdad, poco tienen que ver (al menos desde la función y sentido actual que se le otorga al juego) con aquellas prácticas lúdicas del pasado, altamente ritualizadas o ubicadas en los intersticios de la vida social.

## Metodología de abordaje

Las actividades aquí propuestas nos permiten establecer una estrecha relación con el ambiente, con un proceso histórico ecológico y con la creación de los elementos para la práctica: bolas, cuero y madera, palos, masas, pelotas, piedras, huesitos, diferentes materiales reciclables, etcétera. Durante las prácticas propuestas, el hecho de “jugar” con habilidades que se van adquiriendo se define una función: reforzar las habilidades lúdico-motrices en situaciones que no son las reales, y esto, sin dudas también genera esa emoción típica del juego. Esto es interesante porque no se conocen relatos etnográficos de los protagonistas para entender e interpretar los sentidos que los protagonistas le daban en el pasado remoto a estas prácticas con el sentido lúdico que entendemos hoy. Por cuestiones de espacio, priorizo en este trabajo las descripciones y adaptaciones por sobre referencias teóricas y conceptuales más interpretativas.

## Desarrollo de las actividades

**Parte inicial:** Presentación de la propuesta práctica. Se propone un recorrido por dos juegos ancestrales de pueblos originarios, que aún hoy tienen (al menos la *arihueta* de los *rarámuris*) una presencia cultural muy destacada en su comunidad de origen, y que han logrado un lugar de reconocimiento en la cultura global.

**Arihueta:** Pueblo *Rarámuri/Tarahumara*. Estado de Chihuahua Sierra Madre Occidental México. Juego de carrera (*rara-jipari*). Los corredores (en este caso corredoras, ya que era y es exclusivo de las mujeres) van lanzando el aro con una vara, igual que en la carrera con pelota (*komakali*, exclusivo para los niños y jóvenes) distancias variadas según las comunidades de 2 a 10 km en las niñas y hasta 20 las mujeres jóvenes y adultas, y hasta más de 300 para las y los adultos. Adaptamos el juego carrera con palos de caña y aros autoconstruidos con ramas por los participantes

**Chunkey** Pueblo *Choctaw* y *Creek* (500-1000 dc). Sureste de Estados Unidos. Sobre el trayecto anticipado de la bola de piedra (o madera) relativamente aplanada, los demás jugadores lanzan sus palos, intentando quedar lo más cerca posible del blanco fijo. Utilizamos para la adaptación los mismos materiales anteriores.

**Parte Central:** Se propone un recorrido por cuatro juegos de pueblos ancestrales que tienen aún hoy una presencia cultural muy destacada en su comunidad de origen, y que

han logrado un lugar de reconocimiento en la cultura global. Dependiendo de la cantidad de participantes puede ser simultáneos y rotativos por estaciones.

*Pilmatún* es un juego de pelota por equipos libres predomina la habilidad de lanzamiento (complejo) a blancos móviles, esquives, pases y desplazamientos. *Linao* juego de invasión con pelota, pase y recepción, desplazamientos con y sin pelota, toque, capturas, empuje y tracción. *Palín* juego de palo y pelota de invasión y por equipos, predomina la habilidad del manejo de pelota, el pase, el traslado y el bateo (no en el juego adaptado). *Baggattaway* juego de raqueta y pelota de invasión, pase y recepción con objeto, desplazamiento y lanzamientos a blancos fijos.

***Pilmatún:*** Pueblo *Aonikenk* (Patagones o Tehuelches del sur) Existen muchas variantes, en esta propuesta se propone: dos grupos diferenciados en ubicación libre dentro de un espacio delimitado (acorde a la cantidad de jugadores) puede ser circular o cuadrado (marcas de espacios deportivos). El objetivo es tocar con la *pillma* (pelota) a los jugadores contrarios para eliminarlos y que salgan del campo de juego, para volver a entrar por otro compañero una vez que este haya sido tocado (permuta). Técnica de lanzamiento es por debajo de una pierna, técnica de defensa: esquive o golpear la pelota con la mano desviándola del contacto hacia el cuerpo. Es un juego de preparación y refuerzo de habilidad. No tenía necesariamente un propósito competitivo.

“Se tiende un lazo en el suelo de modo que forme un círculo como de cuatro yardas de diámetro y los jugadores, que por regla general son ocho, entran en ese círculo desnudos, sin más prenda que el taparrabo. Cada uno de los bandos está armado de una pelota hecha de cuero y rellena de plumas, del tamaño de una pelota de tenis, o un poco mayor; el jugador la lanza por debajo de la pierna y rechaza con la mano la del bando contrario, contándose un punto por cada golpe. Los jóvenes despliegan gran destreza y actividad en esto ...” (Musters, 1964, p.251).

***Linao:*** Pueblo *Huiliche/Moluche/Chono* (Genérico Mapuche) Desde Temuco hacia el sur, Isla Grande de Chiloé (Chile). La cancha de juego es rectangular, puede medir hasta 100 metros de largo y entre 30 y 40 de ancho, tiene un sector entre dos palos que ofician de arcos (de 6 a 8 metros de ancho). El objetivo del juego es que un jugador libre debe pasar esa línea entre postes para marcar el tanto y que está custodiado por un jugador en defensa que trata de frenar ese avance. La pelota se puede patear, pasar o llevar agarrada, pero para que sea punto debo cruzar la línea con la pelota en posesión. Los jugadores

pueden tomar por la cintura a sus adversarios para que cometan un error que los obligue a soltarla y así poder quitársela, o para que no sea brusco, recuperar el balón si un jugador es tocado por la espalda. Dos curiosidades, el saque se produce saltando en el centro (el equipo puede ayudar al saltador para buscar altura y jugar la pelota para su campo), existe una zona neutra en el centro de la cancha, donde el jugador no puede ser tocado y tiene un tiempo para pensar su jugada táctica.

**Palín** Pueblo (Complejo Mapuche) Amplia difusión en Chile y Patagonia Argentina, Mendoza, La Pampa y Buenos Aires El juego se desarrollaba en una cancha de hasta 100 m de largo y bastante más angosta de ancho, aunque sus dimensiones variaban según el número de participantes, tenían a modo de “arcos” palos o lanzas 3 m de largo que se clavaban en el suelo en los vértices finales. El objetivo del juego consiste en trasladar una pelota pequeña (similar a la de sóftbol), desde el centro de la cancha hasta que cruce las líneas finales, el punto se puede hacer desde cualquier lugar. (Antiguamente la pelota era de madera forrada en cuero, o con relleno vegetal.) El número de jugadores varía según la cantidad de participantes. Los jugadores intentarán quitarles la pelota a sus contrincantes. Se intentan llegar al fondo realizando pases o bateando fuertemente la bocha. El *Palín* junto con el *Linao* fueron prohibidos durante mucho tiempo por los conquistadores españoles. De este modo encontramos que *palihue*: cancha para jugar palín; *palí*: pelota; *wiñu*: palo, *palife*: jugador. (Alegría, 2010, p.24 Es común observar que se golpean los palos en el centro de la cancha a la cuenta de 1 a 5, para dar comienzo al partido. Para ganar se debe sacar una ventaja de más 2 o más dependiendo de la región. Su carácter es ritual, preparatorio y mimético. El juego del *Palín* entre los niños y niñas suele denominarse *Palikatun*, igual que cuando se lo juega solo por diversión.



Foto I. Estudiantes de seminario: “Teorías y prácticas del juego y el deporte” jugando *Palin*, PUEF-UNLP, junio 2023, foto de autor

El deporte para todos en Chile: Dos equipos adversarios con centenares de jugadores cada uno, ubicados en dos hileras frente a frente, distribuidos a lo largo de un espacio de juego rectangular, de hasta 1500 m de longitud de un ancho mucho menor de dimensiones desconocidas, delimitado con ligeras zanjas o ramas, representando cada uno a una “lof” o “levo” o comunidad, disputan una bola de piedra, hueso o madera con sus bastones curvos, también de madera, para llevarla, a la carrera, a golpes a sus metas, que son las líneas cortas del rectángulo, una para cada equipo, sin guardameta. El que logra pasarla obtiene un punto o “tripai” para su equipo.

Los jugadores zanjaban sus desavenencias en un partido por medio del “lonkotun” o lucha tomándose del cabello, “Loncotear llaman los indios a un juego de manos” (Mansilla, 199, p. 18). En la escala social el buen jugador de “palin” se encontraba en el más alto lugar junto al guerrero famoso. No existía arquero.

***Baggataway (juego de raqueta) nombre actual Stickball.*** Pueblos *Creek; Cherokee; Choctaw; Seminole;* (y otros). Costa este de Estados Unidos y Canadá. Desde la zona de los grandes lagos. El objetivo del juego es intentar golpear con una pelota transportada por una o dos raquetas (estiques) un poste (de unos 3 metros de alto, pintado) ubicado a

los dos extremos de una cancha con dimensiones adecuadas a la cantidad de jugadores posibles, en general más de 20 y hasta cientos. El juego es de mucha fortaleza física, valía casi absolutamente todo para recuperar la pelota, menos golpear con los estiques el cuerpo del oponente. Se cree que el objeto de juego podría haber sido un arma de arroje. Es imperiosa su adecuación para poder jugarlo. Es el antecesor del *lacrosse* (deporte nacional de Canadá). Según Menke “de la similitud de la punta de la raqueta y el báculo de los obispos (*crosse* en francés)” Blanchard. A, Cheska, T. (1986, p.64).

**Parte final.** Juego en ronda de actividad moderada donde predomina la habilidad del golpeo.

**Mangay o Manga mboto-mboto; nokopina, pete (volante, rehilete, peteca)** (Magrassi, et.al, 1984, p.6). Pueblos *Mbya-guaraní; Mocoví; Chiriguano-Chané* (también alguna parcialidad mapuche) El objetivo de juego es un volante fabricado de diferentes formas según la cultura, consiste en golpear con la palama de la mano (generalmente, pero no siempre) evitando que este caiga al suelo. En su carácter ritual solía jugarse en grupos y tenía consecuencias directas sobre el destino de la comunidad, ya que su representación simbólica se asociaba al potencial impacto de un “cometa” contra la tierra, de allí la necesidad de mantenerlo alejado del suelo.



Foto II. Volantes para juego de peteca creados, y otros deportivos. Fotos de autor, marzo 2023

## Reflexiones sobre la propuesta

Como se observa, la propuesta tiene un enfoque de tipo taller, planteando las formas de acceso a los datos, fuentes de consulta y una orientación teórica y política para la práctica. La estructura metodológica supone: explicación y práctica de los juegos en tres momentos. inicial/central/final. Se propone luego, un debate grupal en el aula enmarcado en la propuesta conceptual y práctica del seminario en un enfoque dialógico-reflexivo-dialéctico. Se espera que los/as participantes acompañen activamente los encuentros interviniendo con preguntas y reflexiones basadas en los juegos realizados y sobre posteriores lecturas sugeridas (a través de algún recurso como grupo en alguna red social, etc.) y sobre las actividades propuestas y de los argumentos ofrecidos por el tallerista. Las actividades de enseñanza y/o aprendizaje tendrían un carácter combinado con algunos momentos explicativos *insitu*. Se propone además una exposición en clave etnohistórica, antropológica y el abordaje metodológico y didáctico adaptable a las características de los grupos. Por último, sostenemos que poner el cuerpo en juego y luego reflexionar sobre estas prácticas lúdicas, nos ubican en una realidad de búsqueda y emoción de nuestro propio sentido cósmico, mágico y simbólico.

## Referencias

- Alegría, G (2010) *Palin kantun*, Neuquén, Ediciones Patagónicas
- Blanchard. A, Cheska, T. (1986) *Antropología del Deporte*, Ediciones Bellatera, S.A. Barcelona.
- Machicote, J (2002) *Actividades juegos y deportes indígenas. Historia e introducción a la educación física en el contexto cultural argentino*.
- Magrassi, G. Berón, M. Radovich, J. (1984) *Los Juegos Indígenas*, Cuadernos de Historia Popular Argentina, s/r.
- Mansilla L. (1949) *Una excursión a los indios ranqueles*, Buenos Aires, Colección Austral.
- Martínez-Crovetto, R. (1969) “Juegos Araucanos de la Patagonia” en: *Etnobiología, Facultad de Agronomía y Veterinaria*, Universidad Nacional Del Nordeste.



Musters G. (1964). *Vida entre los Patagones, un año de excursiones por tierras no frecuentadas desde el Estrecho de Magallanes hasta el Rio Negro*, Buenos Aires, Ediciones Solar

### **Sitios Web consultados**

Sobre la *arihueta* Link : <https://www.youtube.com/watch?v=xP94kj>

Sobre el *baggataway* Link: <https://youtu.be/v7NoDil-c0E>

Sobre *palin* López Von Vriessen, C. en: Link <http://www.upa.cl/publicaciones/index.htm>