



# Juegos Indígenas de México

Oportunidades para el fortalecimiento cultural

PROFESIONALIZACIÓN

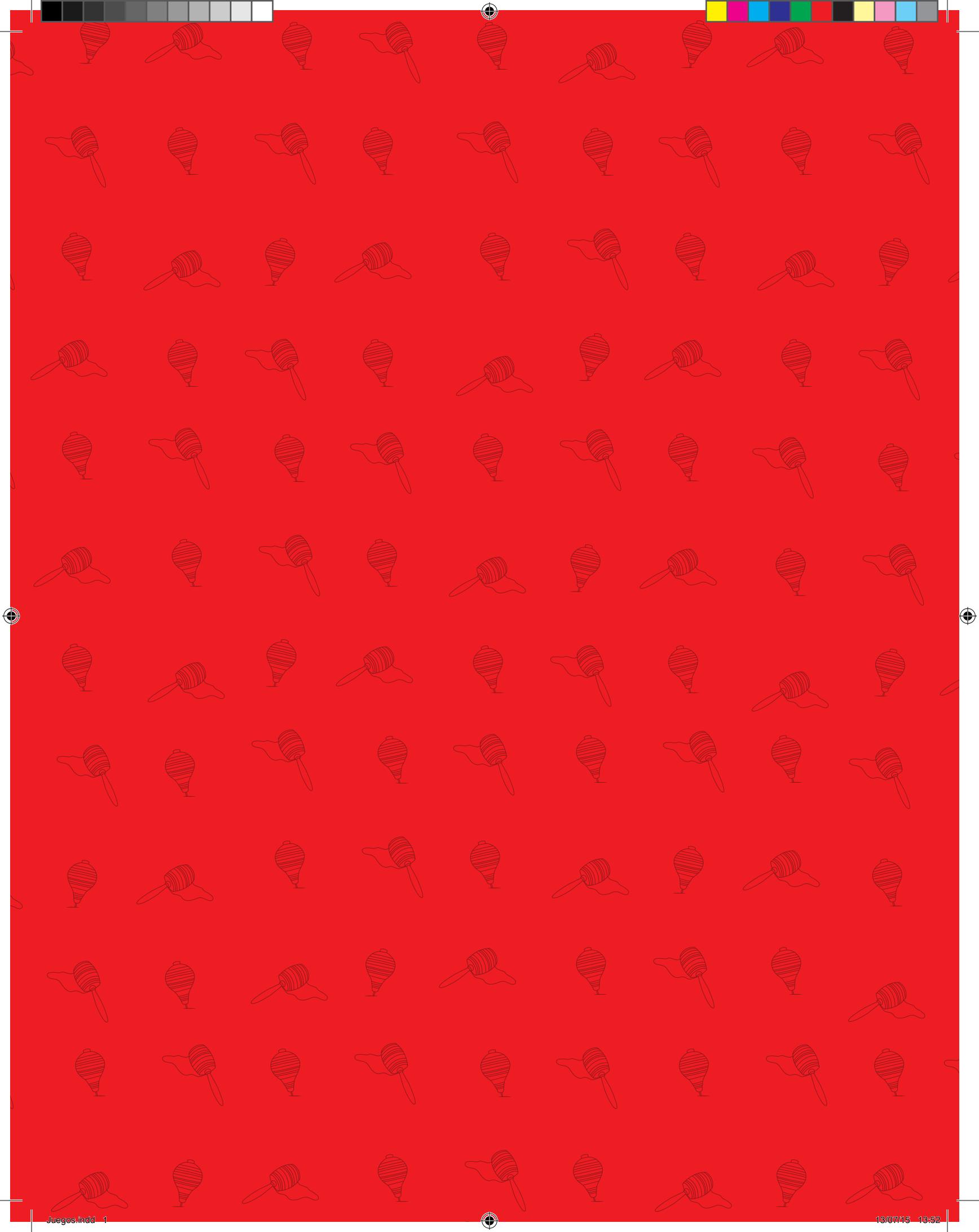
Oportunidades para el fortalecimiento cultural

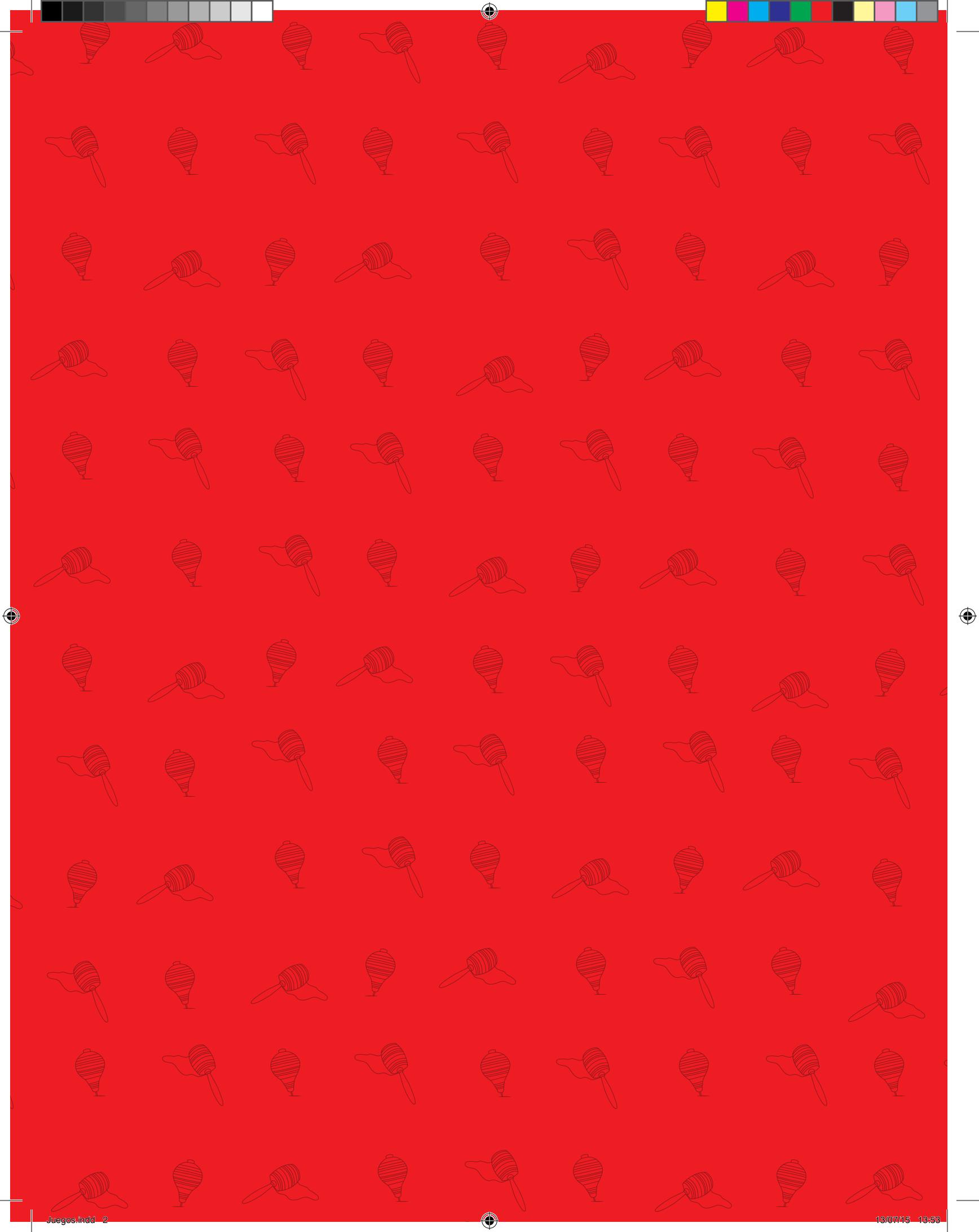
Juegos Indígenas de México



SEP  
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA









# Juegos Indígenas de México

Oportunidades para el fortalecimiento cultural





# Juegos Indígenas de México

Oportunidades para el fortalecimiento cultural



**Secretaría de Educación Pública**

Emilio Chuayffet Chemor

**Subsecretaría de Educación Básica**

Alberto Curi Naime

**Dirección General de Educación Indígena**

Rosalinda Morales Garza

**Dirección de Educación Básica**

Alicia Xochitl Olvera Rosas

**Dirección para el Fortalecimiento y Desarrollo  
Profesional de Docentes en Educación Indígena**

Édgar Yesid Sierra Soler

**Dirección para el Fortalecimiento de Lenguas Indígenas**

Eleuterio Olarte Tiburcio

**Dirección de Apoyos Educativos**

Erika Pérez Moya

**Juegos Indígenas de México. Oportunidades para el fortalecimiento cultural** fue elaborado en la Dirección General de Educación Indígena de la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública.

#### Coordinación del proyecto

Ely Dorinda Manuel Carlo  
José Raúl Uribe Carvajal  
Erika Pérez Moya

#### Idea original

Ely Dorinda Manuel Carlo

#### Contenidos

Ely Dorinda Manuel Carlo  
Higinio Ledesma Melgarejo  
Luis Antonio Tovar García  
Gabriela Guadalupe Córdova Cortés

#### Documentación bibliográfica

Ely Dorinda Manuel Carlo  
Gregorio Ontiveros Ávalos  
Higinio Ledesma Melgarejo  
Luis Antonio Tovar García

#### Documentación en campo

Armando Álvarez Miranda (fotografía y video)  
Ely Dorinda Manuel Carlo  
Gregorio Ontiveros Ávalos  
Martín Sabino Martínez Estrada (fotografía y video)

#### Coordinación interinstitucional

Ely Dorinda Manuel Carlo  
Gregorio Ontiveros Ávalos  
José Raúl Uribe Carvajal  
Armando Álvarez Miranda  
Martín Sabino Martínez Estrada

#### Acervo bibliográfico DGEI

Higinio Ledesma Melgarejo

#### Dirección editorial

Erika Pérez Moya

#### Coordinación editorial

José Raúl Uribe Carvajal

#### Cuidado de la edición

Erika Pérez Moya  
José Raúl Uribe Carvajal

#### Corrección de estilo

Alma Rosa Vela Vázquez

#### Diseño editorial y formación

Abril Isell Collado Estrada

#### Fotografía

Alfred José Louis Federico Jacob Vilalta  
© Fotografía de la página 63: "Los Voladores Aztecas performing on Reunion island during a visit in 2008" by Bruno Navez - Own work. Licensed under CC BY-SA 3.0 via Wikimedia Commons - [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Voladores\\_2.jpg#/media/File:Voladores\\_2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Voladores_2.jpg#/media/File:Voladores_2.jpg)

© Secretaría de Educación Pública  
Argentina 28, Col. Centro,  
C.P. 06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-8219-46-3

Primera edición, 2015

Impreso en México. Distribución gratuita.  
Prohibida su venta.

Reservados todos los derechos.  
Se prohíbe la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio electrónico o mecánico, sin consentimiento previo y por escrito del titular de los derechos.

## Agradecimientos

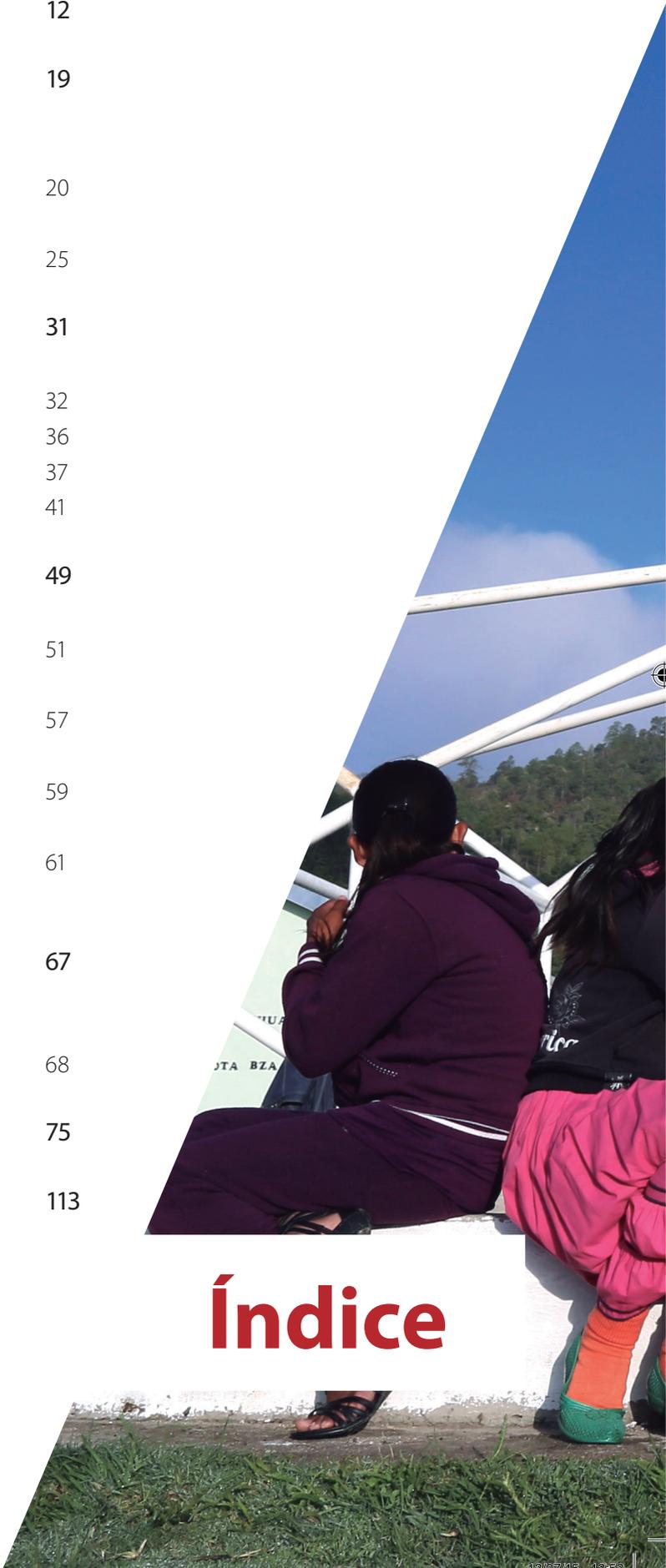
A las niñas, niños, docentes y escuelas que participaron en los siguientes eventos: "Torneo de Juegos Tradicionales" realizado en San José la Zorra, Baja California, el 11 de junio de 2014. "Encuentro deportivo occidental y tradicional de Laguna Juanota 2014", realizado en Balleza, Chihuahua, el 23 y 24 de junio de 2014. "Juegos tradicionales", realizado en Porocho, San Rafael Urique, Chihuahua, el 26 de junio de 2014 de manera especial a los participantes de la carrera de bola con cachimbas. "Encuentro de pelota mixteca", realizados en San Nicolás Quialana, Zimatlán Oaxaca, el 7 y 8 de Septiembre de 2014.

Así mismo al profesor Rogelio Cruz Moreno, por su guía en el trabajo de campo realizado con el pueblo *rarámuli*. A la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. por su invaluable asesoría y apoyo. A la comunidad de San Antonio Necua, Baja California, por compartir su festividad y el juego del *piak*.

A las personas que nos compartieron sus valiosos testimonios: Maximiliano Muñoz Orozco, lingüista y representante de Culturas Populares en Ensenada, Baja California; Armando González Castro (†) de la etnia pai pai en Ensenada Baja California; Norma Angélica Arceo Maldonado, indigenista autónoma, en Laguna Juanota, Balleza, Chihuahua; José Luis Tapadera Concheño, profesor bilingüe en Porocho, Chihuahua; Gerardo Ávila Valencia, artista plástico en Zacapu, Michoacán; Miguel Ángel Cuin, *p'urepecha*, Directivo del Centro Universitario del Valle de Zacapu, Michoacán; Said Cruz Cruz "El Culebra", jugador de pelota mixteca en San Nicolás Quialana, Zimatlán, Oaxaca; Pedro Cruz Galván, Pelotero en San Nicolás Quialana, Zimatlán Oaxaca.

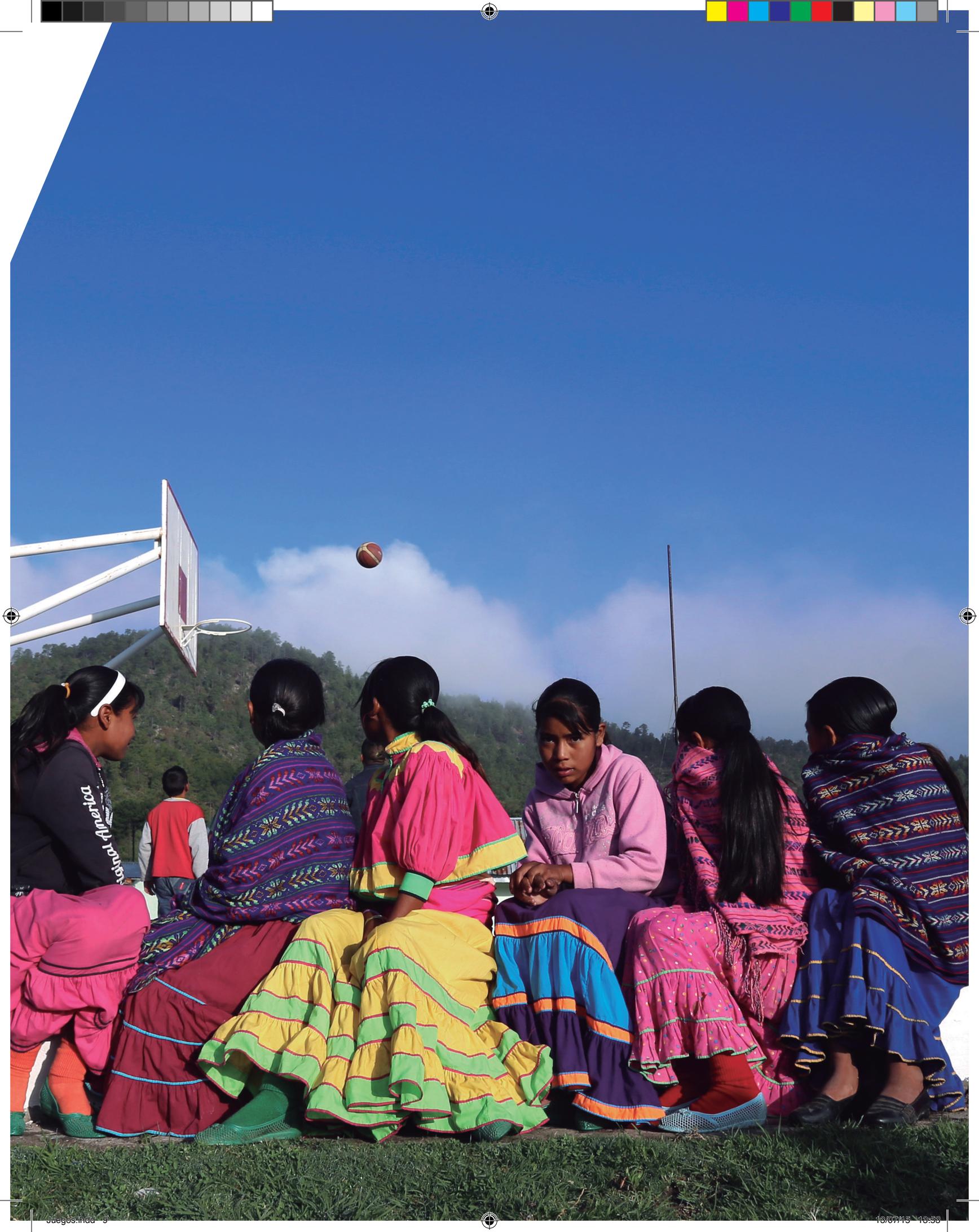


|                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Presentación                                                                              | 10  |
| Introducción                                                                              | 12  |
| Primera parte. La cultura del juego                                                       | 19  |
| 1.1. Las relaciones entre el juego,<br>la cultura y la etnicidad                          | 20  |
| 1.2. Características y funciones del juego<br>en la comunidad indígena                    | 25  |
| Segunda parte. Los juegos indígenas de México                                             | 31  |
| 2.1. Expresiones históricas del juego en México                                           | 32  |
| 2.2. Evidencias del juego, arqueológicas y en códices                                     | 36  |
| 2.3. Juego autóctono, tradicional y popular                                               | 37  |
| 2.4. Juegos de destreza mental y de habilidad corporal                                    | 41  |
| Tercera parte. El juego: entre el mito y el rito                                          | 49  |
| 3.1. El <i>ullamaliztli</i> ayer y ahora                                                  | 51  |
| 3.2. Los <i>anayáwari boé</i> entre<br>el pueblo <i>rarámuri</i> (tarahumara)             | 57  |
| 3.3. <i>Kuilichi chanakua</i> del pueblo<br>purépecha (tarasco)                           | 59  |
| 3.4. <i>Bixomt'iw</i> de los <i>teenek</i> (huastecos)<br>de San Luis Potosí              | 61  |
| Cuarta parte. El juego indígena y el fortalecimiento<br>de la identidad étnica y nacional | 67  |
| 4.1. La articulación entre culturas:<br>los Parámetros y Marcos Curriculares              | 68  |
| Anexo: juegos indígenas                                                                   | 75  |
| Bibliografía                                                                              | 113 |



# Índice





# Presentación

“[...] el juego es previo a la cultura, por aparecer entre los animales antes que en la especie humana”.

(Huizinga, 1972)

Los juegos autóctonos o tradicionales de un país, estado, región o comunidad son aspectos esenciales en el desarrollo y prevalencia de los pueblos indígenas, y es que en ellos se manifiesta un bagaje cultural permeado de aquello que los distingue como grupo étnico, porque al ser una actividad que se practica desde el momento de nacer, permite a niñas y niños sembrar raíces e identificarse con los saberes propios de su lugar de origen.

La práctica de un juego autóctono no es meramente una actividad de recuperación sino también una forma de mantenerlos vivos, sobre todo porque cada vez son menos los lugares donde aún se practican o, mejor dicho, en los que se conocen y difunden desde la cosmovisión indígena. Hay que precisar, en este contexto, que también es provechoso que niñas y niños indígenas también adoptan juegos propios de la cultura occidental y de otras culturas indígenas, siempre y cuando se conozcan y prevalezcan aquellos propios de sus culturas.

Para comprender la categoría de **juego** asociada a la cultura indígena, es necesario plantear su significado no sólo desde las ideas generales (del sentido común), las concepciones psicopedagógicas y en sus implicaciones biológicas, psicológicas, económicas y

políticas, que si bien son indispensables para explicar el desarrollo psicosocial de niñas y niños en las actividades escolares, en educación indígena es necesario profundizar en el ámbito de la cosmovisión indígena, y la vinculación de la identidad étnica con el juego. Por ello, es necesario un acercamiento e indagación más profunda a los juegos indígenas con la finalidad de invitar a los docentes y miembros de la comunidad a detenernos y mirar con mayor profundidad los elementos que guardan vinculación con la identidad cultural, y resaltar aquellos juegos que se practican hoy en día gracias a la tradición oral y a las prácticas socioculturales, mismas que cuentan con los elementos para fortalecer y contextualizar procesos de enseñanza y aprendizaje, plasmados en el plan y programas de estudio vigentes.

Por ello la Dirección General de Educación Indígena a través de la Dirección de Apoyos Educativos pone a su disposición el material Juegos autóctonos. Oportunidades de fortalecimiento cultural, el cual estará disponible para consulta en las bibliotecas escolares y centros de maestros de educación indígena y migrante con la finalidad de orientar la contextualización de las prácticas docentes y empaparlas de actividades lúdicas ricas en saberes, que favorecen el trabajo plurilingüe y multicultural al generar oportu-



nidades para el fortalecimiento de la cultura e identidad indígena contemporánea.

Debido a que dichos aspectos lúdicos son transversales y propios para trabajar en todos los centros escolares, confiamos en que la creatividad de las y los docentes de educación indígena y migrante, los instale en el proceso de enseñanza-aprendizaje como verdaderas oportunidades de fortalecimiento cultural.

**Dirección General de Educación Indígena**



# Introducción

En los estudios de psicología comparada entre los seres vivos (etología) se ha observado la práctica del juego, tanto en humanos como en animales, principalmente en los mamíferos<sup>1</sup>. En ambos la realización de actividades lúdicas tienen los objetivos básicos de aprender a encontrar alimentos, protegerse del clima, defenderse de los depredadores, así como crear lazos de solidaridad grupal; es el juego una parte de la fuerza instintiva que posibilita sobrevivir en el entorno. En el género homínido, el hecho de jugar dio un salto evolutivo en la dimensión simbólica, de la actividad lúdica, lo que ha permitido atribuir significados de carácter cultural a la misma.

El hombre es un animal simbólico, como afirma el destacado antropólogo Claude Lévi-Strauss, quien también dice que: “hay una segunda naturaleza en la humanidad: la cultura”, que imprime significados en los hechos naturales y sociales que acontecen a su alrededor. Esa significación ha hecho posible la diferenciación cultural, al refinar los símbolos que se transforman constantemente, de tal forma que “la manera de jugar ha evolucionado de forma conjunta con la cultura”.

La economía de los indígenas es en gran medida de autoconsumo, es decir, las mujeres y hombres son campesinos, pescadores, leñadores, recolectores, etcétera, aunque también hay indígenas que han migrado y viven en las ciudades y trabajan de obreros,

<sup>1</sup> A mayor desarrollo de las habilidades cerebrales, mayor es la complejidad del juego y viceversa. Esto se puede observar, por ejemplo, en los primeros primates.

jardineros y una minoría son profesionistas. En otros casos, se han ido a trabajar al campo industrializado del noroeste de país y de las zonas agrícolas de Estados Unidos como jornaleros; aun así muchos de ellos conservan el apego a su etnicidad y a su comunidad de origen, incluso hay quienes fortalecen su identidad étnica en el contexto de migración, aunque siempre hay riesgo de erosión cultural y el desplazamiento de elementos de identidad étnica por otros rasgos identitarios.

El carácter alternativo del juego indígena, como vehículo de fortalecimiento en la cultura indígena, se percibe y propone en este material por su capacidad de relación con múltiples aspectos, que implican el descubrimiento, el análisis e interpretación de los elementos que integran al entorno cultural y físico, que brindan la posibilidad de nutrir los roles sociales con mayores contenidos étnicos.

El presente documento se encuentra dividido en cuatro partes:

## 1. La cultura del juego

Este primer apartado analiza las estrechas relaciones que existen entre el juego, la cultura y la identidad étnica (etnicidad), al considerar a las actividades lúdicas como parte estructural de las prácticas socioculturales, de entre las que destaca la tradición oral en tanto que constituye el vehículo privilegiado por el cual se han transmitido a través del tiempo las creencias, las formas de organización social y los



imaginarios sociales presentes en la cosmovisión de los pueblos. Se identifica a los mitos indígenas como elementos centrales de la cosmogonía indígena, y al juego como uno de los ejes articuladores entre los elementos míticos y las prácticas socioculturales de las poblaciones indígenas contemporáneas. Esta situación se manifiesta en algunos casos de forma directa, y en otros de forma diluida debido a que ancestrales rituales se transformaron con el tiempo en juegos. Por otra parte, en este apartado se analizan algunos de los rasgos presentes en las actividades lúdicas de carácter étnico y las formas en que se entrelazan estas acciones en la vida cotidiana de las comunidades indígenas.

## 2. Los juegos indígenas de México

En la segunda parte se realiza un rastreo de la importancia histórica del juego en las culturas de la época prehispánica, se destacan los registros arqueológicos en los cuales se hace evidente que, por ejemplo, el juego de pelota era un componente esencial de la antigua cosmovisión; además de encontrar otros antecedentes registrados en códices, como es el caso de diversos juegos de habilidad mental.

En este mismo capítulo se muestran las relaciones que hay entre los elementos autóctonos, populares y tradicionales del juego indígena, ya que como toda institución social, se encuentra envuelta en los procesos de intercambio cultural, presentes desde antes de la colonización española hasta la actualidad. En ese sentido, se aborda la interculturalidad desde un marco de inclusión educativa que potencialmen-

te puede generar procesos de mayor equilibrio en el intercambio de elementos de distintas tradiciones culturales y evitar que una cultura con mayor fuerza desplace a otra. Un tema tratado en este apartado resulta de suma importancia para comprender la percepción del cuerpo por parte de los miembros de las distintas agrupaciones étnicas, en el cual no existe una diferenciación entre cuerpo y naturaleza, ni entre cuerpo individual y comunidad. Además hay que tomar en cuenta que desde muchas cosmovisiones indígenas contemporáneas, en los cuerpos habitan diferentes entidades anímicas, como es el caso del *ch'ulel* entre los tseltales de Chiapas, los *rimuká* de los *rarámuri* o el "alma-soplo" de los *n'yühü* (otomíes) de la Huasteca. Estas entidades anímicas otorgan sentidos diferentes a la práctica de la actividad lúdica, e implican relaciones con la cultura y etnicidad proveniente de la cosmovisión indígena.

## 3. El juego entre el mito y el rito

En la tercera parte se muestran, a manera de ejemplo, cuatro juegos en los que puede identificarse una fuerte vinculación con la cultura y en especial con la tradición. Estos juegos son: el *ullamaliztli* que es un icono vivo de la tradición mesoamericana, los *ana-yáwari boé* que en su traducción al español significa "el camino de los antepasados", el *kuilichi chanakua*, legado de petroglifos y la memoria de los ancianos *purépecha*, y que ha adquirido el papel de marcador cultural y, por último, el ritual del *bixomt'iw* de los teenek de San Luis Potosí. En todos ellos se explican las implicaciones en la identidad étnica de las poblaciones indígenas.



#### 4. El juego indígena y el fortalecimiento de la identidad étnica y nacional

En la cuarta parte se muestran los vínculos que existen entre la actividad lúdica propia de las culturas indígenas y la relación con los aprendizajes plasmados en el plan y programas de estudio vigentes. Destacan la actividades realizadas por la DGEI desde el punto de vista de los Marcos y Parámetros Curriculares, así como la potencialidad que se tiene como elemento formador de profesores de educación indígena, al hacer sugerencias sobre la utilidad del enfoque propuesto en este trabajo, que liga al juego con la tradición oral y las prácticas socioculturales y del lenguaje, mismo que dota de elementos que sirven para la reafirmación y fortalecimiento de las sociedades étnicas del México contemporáneo.

El presente material se contempla como apoyo para realizar procesos de contextualización en las escuelas indígenas de educación inicial, preescolar y primaria, así como en los servicios educativos para migrantes que también atienden secundaria, con el fin de dotar de mayor sentido cultural a los juegos de la comunidad que se incluyen a la práctica escolar. Se trata de recuperar el papel del **jugador** en el tablero, el patio o la cancha de la educación en el contexto de la cultura indígena.

Páginas 16 y 17.

Niñas y niños *rarámuris* de Chihuahua bailan Pascol como parte de las actividades para el fomento cultural impulsadas por su escuela.

Página 15.

Niñas y niños *rarámuris* de Chihuahua en una partida de *arihueta* acompañados de sus mayores, quienes los animan y asesoran sobre las reglas y estrategias del juego.









# PRIMERA PARTE

# La cultura del juego

El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida «real», no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica como conejos que salen uno tras otro de una galera infinita.

Graciela Scheines, 1998.

# 1. La cultura del juego

## 1.1. Las relaciones entre el juego, la cultura y la identidad

La actividad lúdica en las sociedades humanas consume un tiempo variable de la cotidianidad, y se diferencia de las acciones efectuadas con el fin de garantizar la supervivencia personal y social, es decir, trabajar y solucionar todo tipo de problemas y necesidades. El juego, en cambio, se encuentra vinculado al aprendizaje, a la exploración y al descubrimiento, pero también al placer. Entre más compleja sea la sociedad, podrán ser más sofisticados los juegos que se practiquen, aunque es un hecho que junto a la complejidad, siempre se conservan juegos más sencillos.

El juego se puede considerar un universal humano, ya que cada una de las personas de todas las sociedades han jugado; sin embargo, no lo han hecho de la misma manera, porque el juego se halla concebido y pautado por la especificidad de cada cultura y sus formas de socialización, que han sido más o menos rígidas y varían también de acuerdo a los distintos contextos naturales. En ese sentido, se puede observar que el juego, si bien tiene una base ligada a las etapas del desarrollo humano, **es una construcción social**, que regula a las actividades, los espacios y los tiempos de carácter lúdico con diversas finalidades, entre ellas la diversión, la creatividad, el aprendizaje, la disciplina y la socialización.

La idea de juego, tal como se aprecia en la actualidad, es una idea moderna vinculada al proceso civi-

lizatorio<sup>2</sup>, que por ejemplo ha segmentado el tiempo vital y da lugar al periodo conocido como infancia, en el que se asocia de manera profunda a lo lúdico, debido a que es en esta etapa donde se juega más, principalmente a ensayar muchos de los roles sociales que se tendrán en la vida adulta, en la cual los individuos serán capaces de desenvolverse de manera conveniente y adecuada según sean las precisiones de la cultura a la que pertenezcan. Sin embargo, hay que hacer notar que el juego es un proceso inacabado, las personas no dejan de jugar, aunque ya no sean niñas o niños.

Como se mencionó anteriormente, la cultura es una segunda naturaleza en el ser humano y aunque es común a todos, es a partir de ella que se generen las diferenciaciones entre los grupos, distinguiéndose como grupo social a través de sus rasgos identitarios, entre ellos los de contenido cultural. De acuerdo con la Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural de la UNESCO dictada el 2 de noviembre de 2001:

[...] la cultura debe ser considerada como el conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y

<sup>2</sup> Según los aportes del sociólogo Norbert Elias, este proceso implica nuevas maneras de concebir la sociedad moderna a partir del siglo XVII europeo, haciéndola más refinada en el sentido de establecer nuevas formas de convivencia que implicaron: 1. Dividir los espacios físicos compartidos, por ejemplo, una habitación para los niños y otra para los padres. 2. Segmentar los tiempos sociales: infancia, adolescencia, vejez o el tiempo de ocio y el tiempo de trabajo. 3. Crear los modos correctos de hacer las actividades cotidianas como comer o asearse. Los cambios han sido posibles a través de acuerdos sociales, principalmente surgidos en los grupos de mayor poder en la sociedad, aunque con el paso del tiempo se han filtrado hacia abajo a otras clases sociales.

Niñas *rarámuris* inician la carrera de *nakiburi*.

que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. (UNESCO, 2001)

La cultura es similar a un lenguaje, porque ésta “[...] abarca el conjunto de procesos sociales de producción (física y simbólica), circulación y consumo de la significación en la vida social” (García, 1990). Es decir, los elementos que integran a las culturas no son estáticos y se transforman a medida que los acontecimientos históricos influyen en ellos, a veces con la lenta velocidad del paso de los siglos y a veces, en coyunturas, de forma dramática y acelerada.

La relación entre juego indígena y cultura ha sido expuesta en las investigaciones realizadas por el filósofo Mircea Eliade (1973), en ellas ha encontrado que en las sociedades tradicionales prevalecen las instituciones de carácter étnico (lengua propia, costumbres, creencias, etcétera.) en las cuales el juego tiene un papel fundamental. Por ejemplo, en establecer relaciones entre el mito y el rito, en las que se produce una apropiación de elementos de la tradición oral, que son parte del juego, y que sirven como antesala para la participación de la ritualidad indígena. Eliade distingue tres momentos diferenciados en los procesos de articulación entre el mito y el rito:

- El primero que da cuenta de un momento primigenio (ideal) de la sociedad.
- El segundo en donde los hombres irrumpen y trasgreden el orden establecido.

Jugadores tradicionales de pelota purépecha realizan la ofrenda de su juego al Universo, según las tradiciones de los pueblos indígenas.

- Y un tercer momento en el que se restaura ese orden.

Al retomar las consideraciones de Mircea Eliade, la notable investigadora del ámbito lúdico, Graciela Scheines, realizó una importante interpretación del juego como vehículo articulador entre el mito y el rito. Su propuesta es la siguiente:

Es factible traducir la teoría de Mircea Eliade a estos términos: /Estado primordial de participación del Gran Juego cósmico; // Expulsión del Gran Juego; /// Toma de conciencia de la condición de expulsado. En este último estado el mito se define como recuerdo del Gran Juego, y el rito como el juego humano que permite al hombre [...] recuperar su condición de jugador”. (Scheines, 1985)

Esta visión simbólica-cultural del juego permite trazar las líneas de interpretación que facilitan el entendimiento y utilidad de los juegos tradicionales que persisten en las sociedades indígenas tradicionales del siglo XXI. Es importante porque posibilita ligar el pasado cultural (que prevalece en la tradición oral a través de los mitos, y la ritualidad que se lleva a cabo en las ceremonias, las fiestas y en actividades cotidianas) con el jugar.

En estas prácticas socioculturales —sistemas sociales— se hallan elementos de la tradición oral, como de las costumbres, y en medio de ellas el juego funciona como elemento portador de los principios



cosmogónicos, ya que los juegos se encuentran codificados en restos de antiguos ritos utilizados en cultos milenarios y que eran necesarios para lograr con efectividad el fin del ritual. Éstos perdieron su vigencia por lo grave de las coyunturas históricas; aunque no desaparecieron del todo, sino que se han transformado, en algunos casos en prácticas rituales sincréticas y en otros han adquirido la forma de juegos; en ambos casos la cosmovisión indígena<sup>3</sup> es el eje rector que les confiere el estatus de prácticas socioculturales indígenas, atravesadas éstas por los distintos planos: el del hombre, el de la naturaleza, el del inframundo, el celeste y el sobrenatural.

En este contexto, se entiende el concepto de cosmovisión como un sistema ideológico con raíces profundas que provienen del pasado mesoamericano, y que otorga sentido a las principales instituciones sociales de los indígenas contemporáneos, entre ellas:

- la reciprocidad del trabajo;
- la familia;
- las percepciones sobre su cuerpo;
- las creencias y la ritualidad de las mismas;
- sus vínculos con la naturaleza y el universo celeste,
- y la pertenencia a una comunidad y sus reglas centradas en sus usos y costumbres.

Al rescatar los vínculos lúdicos entre el mito y el rito, se facilita que los indígenas puedan “recuperar su condición de jugador” (Ibídem, 1985) dentro del ámbito de la cosmovisión indígena y como portadores de la identidad cultural (etnicidad) en la cual se fundamentan, las distintas percepciones que hay entre la autodefinición<sup>4</sup> que se tiene como colectivo y las exodefiniciones que hacen otros grupos sobre ellos, en ambas situaciones existen casos de señalamientos positivos (+) o negativos (-) por ejemplo: *maya t'an*, *mëxihcah*, *dii'dxa'zá*, *p'urhepecha* o *tu'un savi*, etcétera, y la definición externa o exodefinición: Él es un indígena (+). Él es un indio (-). Él es maya (+). Él es nahua (+). Él es zapoteco (+). Él es tarasco (-). Él es mixteco (+).

La identidad social está construida con base a la relación espacial, temporal e histórica particular de cada grupo. En el caso de los indígenas contemporáneos de México, los rasgos étnicos son fundamentales en su identidad social; de ellos destacan la lengua y la cosmovisión. La etnicidad surge cuando un grupo se percibe a partir de su origen mitificado y expresa signos de afinidad grupal, que a la vez los diferencian de otros grupos.

Hay que tomar en cuenta que dentro de una cultura se van a desarrollar diferentes **niveles de identidad** que **no son excluyentes entre sí**. Es decir, un individuo o un conjunto de individuos pueden pertenecer o transitar cotidianamente por distintos niveles de identidad como podrían ser: la identidad nacional (soy mexicano, soy guatemalteco, soy estadounidense), la identidad regional (soy de la península de Yucatán, soy del Istmo de Tehuantepec, soy chilango), la identidad de género (soy mujer, soy hombre, soy *muxe*<sup>5</sup>), la identidad de grupo de edad (soy niño, soy adulto, soy adulto mayor). Asimismo, hay ocasiones que se niega el nivel étnico, por ejemplo, al asumirse como mestizo. El antropólogo Clifford Geertz dice al respecto: “La identidad puede ser situacional y

<sup>3</sup> El destacado antropólogo Alfredo López Austin dice al respecto: “[...] la cosmovisión se construye en forma continua a partir de la percepción y la acción cotidiana del individuo y la colectividad, y de que la creación se da en los más diversos ámbitos de la existencia” (López, 2009).

<sup>4</sup> “Las identidades sociales tienen sus orígenes en la oposición de las autodefiniciones como sujeto perteneciente a un grupo y el reconocimiento no pertenencia a otros, estos últimos conforman los sistemas de exodefinición. Ambas relaciones de identificación y negación se encuentran en oposición, lo cual otorga forma a la identidad” (Tovar, 2011). La identidad social “Implica, [...] construirse una historia y una memoria que confieran cierta estabilidad a la autodefinición identitaria; en efecto, la memoria colectiva es para las identidades colectivas lo que la memoria biográfica para las identidades individuales”. (Giménez, 2008).

<sup>5</sup> “[...] las reformas constitucionales de 2001 y 2011 incorporaron la cláusula antidiscriminatoria y los principios de igualdad formal y material, las obligaciones de derechos humanos y la adición de la preferencia sexual como motivo expreso de prohibición de la discriminación. Además de la creación de la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación [...] en 2003 y su reciente reforma aprobada en febrero de 2014, que fortalece las herramientas antidiscriminatorias, se generaron leyes de protección específica a diversas poblaciones. A la fecha, 19 constituciones locales han incorporado cláusulas antidiscriminatorias y se han promulgado 25 leyes antidiscriminatorias en las entidades federativas.

se (utiliza) un nivel de identidad cuando se requiere según el contexto en el que esté [...]” (en Nivón, 1991). Para cambiar de nivel se utilizan símbolos que muestren de forma importante, por ejemplo, portar la Bandera Nacional durante un partido de la Selección Nacional de Fútbol resalta la mexicanidad; usar indumentaria y lengua indígena, mientras se realiza una actividad lúdica tradicional, resalta el nivel cultural.

### Esquema de identidad

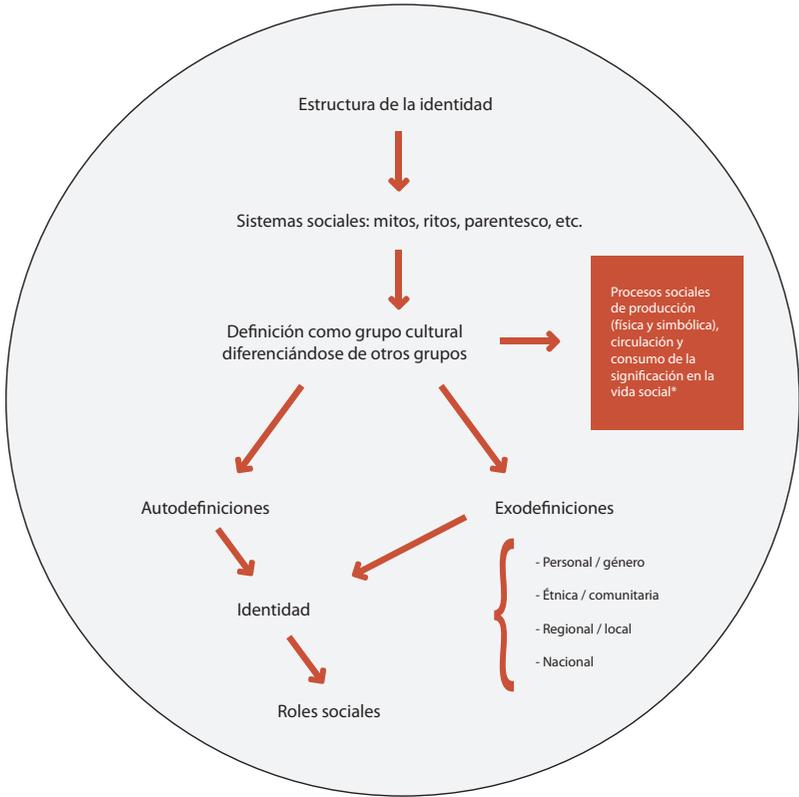


Diagrama de elaboración propia basado en el concepto de Néstor García Candini.

Si bien el juego tiene una importancia fundamental en lo referido a la cultura, es necesario mencionar que jugar implica hacer algo en el tiempo libre de las obligaciones cotidianas que se realizan en determinada sociedad, y este tiempo se experimenta de manera diferenciada, según sea la temporalidad de las actividades laborales, de obligación social, de ritualidad, etcétera. Se puede jugar en los intersticios que proporcionen estas actividades, por ejemplo en el recreo de una escuela o en el descanso en el trabajo, pero puede haber momentos más amplios en donde se juega como los fines de semana. **No todo el tiempo libre en las comunidades indígenas se emplea en actividades vinculadas directamente a su cultura.** Las horas del día, por ejemplo, se aprovechan para practicar deportes modernos, como el baloncesto o el fútbol, que en ocasiones también funcionan como elementos de fortalecimiento de la comunidad indígena<sup>6</sup>, pero sólo a un nivel de unidad como grupo, los rasgos de la identidad étnica no aparecen con fuerza, por ejemplo: la asociación de un juego con la temporada de cosecha de la milpa y la fiesta-ritual que se hace por ese motivo.

<sup>6</sup> Los casos de los equipos de baloncesto de las/os niñas/os de la etnia triqui (Selección de niños Triqui) de Oaxaca, lograron llamar la atención a nivel mundial, al ganar varios torneos internacionales (entre 2013 y 2015), jugados en Argentina, Canadá, Alemania y otros lugares. Claramente fueron motivo de orgullo de sus comunidades de origen, de su etnia, del estado de Oaxaca y de todo México.

Desde tiempos antiguos nos encontramos con la caracterización del juego como una preparación para la vida y la supervivencia, pero se ha modificado a lo largo de los procesos sociales que han sustituido prácticas y utensilios. De esta manera podemos observar, que aunque muchos pueblos indígenas aún mantienen la caza de animales para proveerse de carne, se utilizan rifles de bajo calibre o de perdigones, y en pocos casos se utilizaría un arco y una flecha. Sin embargo, el uso de estas armas se han transformado en juegos de los pueblos indígenas contemporáneos como los: *cucapah, kiliwa, kumiai, lacandon, nahua, pai pai, rarámuri* y *teenek*:

Los niños indígenas teenek y nahuas sólo se recrean con el *uitoltlamintlij*. Para elaborar el arco se requiere una vara resistente y flexible, un bejuco y una tira de piel de animal o mecate para fijarlo a la vara. Las flechas son efímeras, no tienen la punta dura, se hacen de varas resistentes y ligeras. Para este juego se requiere un terreno con algunos puntos de referencia como árboles, troncos, piedras o cualquier otro. La extensión del área puede variar, preferentemente debe ser un espacio amplio y al aire libre. Participan dos o más personas, cada uno con su arco y flechas. Consiste en lanzar las flechas lo más lejos posible (longitud), hacia arriba (altura), o hacia un punto específico (puntería). Gana el que llegue más lejos, más alto o haga contacto con el punto determinado en el menor número de intentos, acierte más veces o se acerque más al punto. Si existe empate se realiza otra competencia o intento con mayor grado de dificultad (en los tres casos). (FMJDAT, 2011)

## 1.2. Características y funciones del juego en las comunidades indígenas

- El juego aparece como una constante cultural en los pueblos indígenas de México. Existen evidencias arqueológicas y documentales de que el juego fue fundamental en el desarrollo mesoamericano, y que continúa siendo relevante como articulador de la tradición oral y las prácticas socioculturales.
- La cosmovisión, así como el sistema de usos y costumbres regulan las reglas que tiene determinado el juego, en especial las actividades lúdicas que se hallan más relacionadas con otras expresiones culturales.
- El juego está pautado por los imaginarios culturales<sup>7</sup> que establece el tiempo, los lugares y las dinámicas del juego. Estos imaginarios en muchas ocasiones se siguen, sin que se perciban como tales, y se explican como actos del sentido común o sensibilidad, sin embargo, éste no obedece enteramente al instinto, sino que ha sido pautado culturalmente en el pasado pero ha perdido parte de las raíces que lo fundamentan como parte de una institución indígena.
- Es una actividad placentera, que gusta, que hace sentirse bien.
- El sentido del juego es comunitario y esto no implica que siempre haya personas de la comunidad que participen en el juego, sino a que en las sociedades holistas la comunidad tiene mayor relevancia que el individuo.
- Si bien los utensilios de todos los tipos de juego son importantes, se pueden improvisar con otros elementos que mantengan la intención inicial. Incluso se dan procesos de resignificación y apropiación de un juego extranjero, que pasa a ser parte de las tradiciones del grupo étnico.

<sup>7</sup> "Las creencias sustentadas en diferentes valores humanos hacen posible una determinada forma de vida social, en donde los imaginarios constituyen visiones del futuro. Estas aspiraciones son acotadas por convenciones culturales, que se generan desde las instituciones políticas y sociales, que cuentan con el poder de establecer los significados de las relaciones sociales, de los bienes materiales y simbólicos, así como de los acontecimientos que se experimentan en la cotidianidad" (Tovar, 2011).

## Funciones del juego en la comunidad indígena

- Permite el aprendizaje cultural, social y simbólico de la sociedad holística a la que pertenece el individuo.
- Transmite y mantiene costumbres, tradiciones y prácticas rituales.
- Facilita la socialización del grupo cultural.
- Sirve como mediador en los problemas entre diversos grupos que conforman una comunidad o grupos que pertenecen a otra.
- Fortalece la autoestima cultural al generar orgullo de participar en un juego, e incluso de haber ganado, aunque no necesariamente. Asimismo, otorga sentido de diferenciación como grupo frente a otros, es decir, percepción de identidad.
- Posibilita el aprendizaje del pasado ancestral a través del conocimiento y sensibilidad del mundo transmitido por la cosmovisión indígena, entre las que destacan los valores de orden comunitario que permite realizar actividades para el beneficio de la comunidad; normar la convivencia y el respeto entre los miembros de la comunidad indígena; percibirse como parte de la naturaleza a la que se quiere tanto como a un familiar.

Páginas 28 y 29.

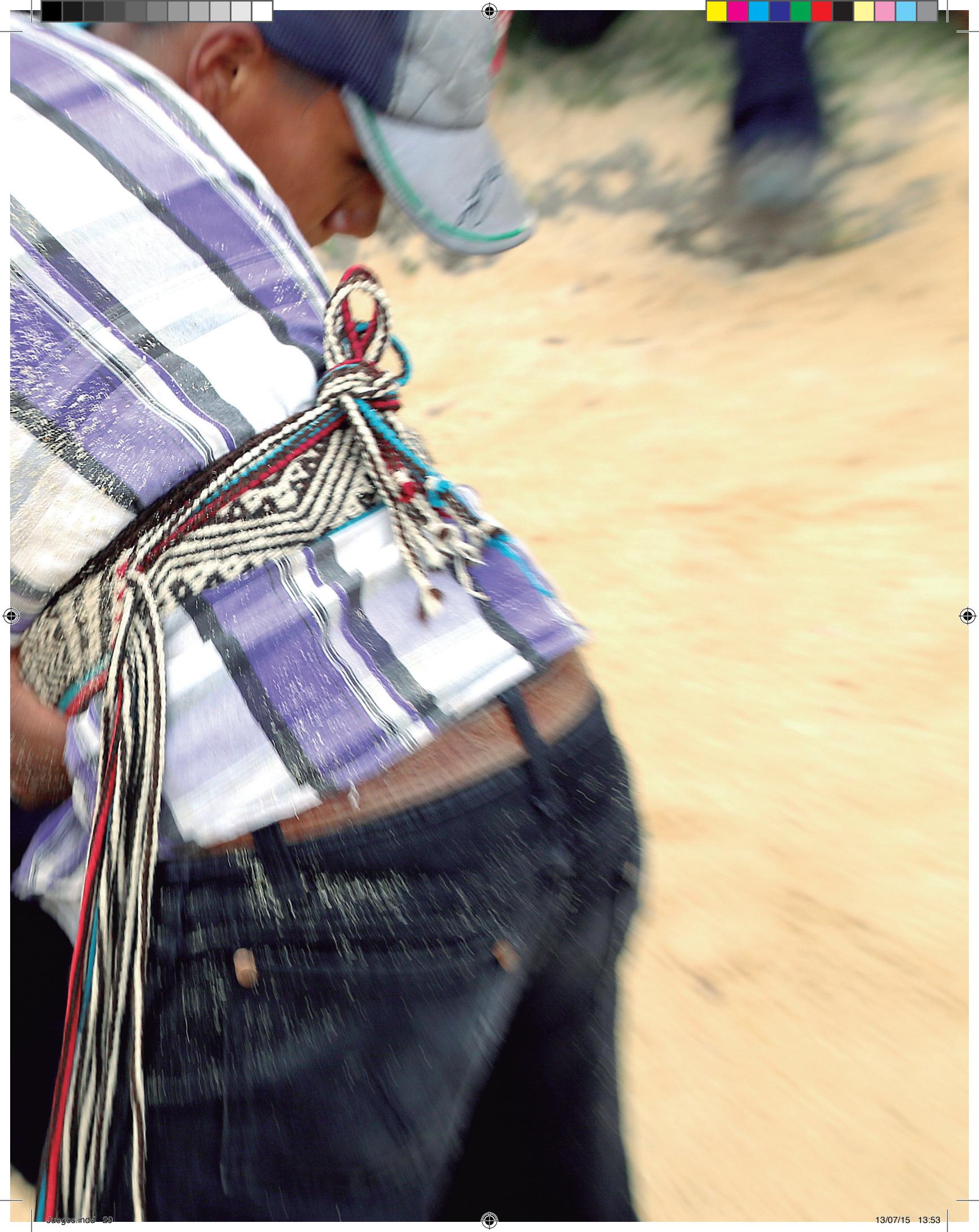
Dos niños durante un encuentro de lucha tarahumara en Chihuahua.

Página 27.

Mujeres indígenas juegan una partida del juego tradicional náhuatl conocido como *patolli*.









SEGUNDA  
PARTE

# Los juegos indígenas de México

## 2. Los juegos indígenas de México

### 2.1. Expresiones históricas del juego en México

Los referentes históricos nos otorgan elementos de análisis y reflexión para conocer y comprender una cultura propia, en este caso desde los juegos indígenas, que permiten el autorreconocimiento a partir del contexto propio como una forma de construir el espejo donde observan su identidad étnica. Sin embargo, la historia de los pueblos indígenas de México se caracteriza por el cambio y adaptación permanente, y de manera paradójica a pesar de la transformación cultural, existe una continuidad cultural, anclada en una fuerte tradición basada en principios con raíces tan profundas, que ni los drásticos procesos históricos que han acontecido a lo largo de la historia han podido borrar el antiguo legado de la civilización mesoamericana.

El movimiento ha continuado, y no se puede concebir a los indígenas de forma estática; los indígenas del siglo XXI habitan en las ciudades nacionales, en Estados Unidos e incluso Canadá, pero lejos de desmantelarse, las comunidades indígenas han adquirido un sentido transnacional<sup>8</sup>, al abrir espacios para el intercambio interétnico, por ejemplo, al encontrarse distintos grupos étnicos en algunas de las

<sup>8</sup> Por ejemplo, "[...] en el proceso de transnacionalidad de los mixtecos existe una figura que refleja el sentimiento de pertenecer a una comunidad en movimiento. Los mixtecos le llaman *ta cuu ndavi*, que es parte de una nueva identidad surgida de la experiencia transnacional: [...] el viajar constantemente, el convertirse en mixtecos que están en movimiento perpetuo, como en el caso de nosotros [...] Es asunto cotidiano, es nuestro modo de vida, pasar de *nañuu savi* (hombre del pueblo de lluvia) a *ta cuu ndavi*, (hombre pobre)" (Besserer, 1999, en Tovar, 2005).

ciudades mundiales<sup>9</sup>, como Nueva York y Los Ángeles. En ese sentido, hay que considerar que algunos de los procesos de migración y globalización han tenido como efectos la mayor difusión de prácticas socioculturales, entre ellas la de los juegos indígenas. De esta manera se puede encontrar que existe una dislocación con el lugar de origen del juego y éste se puede practicar en un lugar lejano a la comunidad, y es posible que sea jugado por miembros de otra etnia. De esta forma se puede observar que la pelota tarasca de Michoacán se practica en la ciudad de México, Texas o Yucatán (seguramente también se juega en otros lugares, ya que cuenta con un torneo nacional). Asimismo, la pelota mixteca se practica no solamente en territorio oaxaqueño y por oaxaqueños sino que también en la ciudad de México cuenta con varios espacios donde se reúnen indígenas de diferentes etnias para jugar. Tras la frontera, las comunidades transnacionales recrean sus actividades lúdicas en los parques de ciudades estadounidenses.

El juego como práctica social diferenciada es una institución social moderna, al igual que la infancia o el amor romántico. Esto no quiere decir que en la antigüedad no existieran el espacio de lo lúdico, las niñas y los niños o los sentimientos entre hombres y mujeres. Se trata más bien de otro tipo de instituciones sociales que respondían a los contextos y cir-

<sup>9</sup> Las ciudades mundiales se caracterizan por estar integradas por múltiples grupos, autóctonos y extranjeros, que han llegado desde distintas naciones, y que conviven en un ámbito multicultural. Un ejemplo de estas ciudades son las capitales europeas, la de los Emiratos Árabes Unidos y las de Estados Unidos, es decir, ciudades de lo que se considera el primer mundo.

cunstancias del Antiguo Régimen<sup>10</sup>. Actualmente se puede observar que la infancia no se vive de forma similar en distintos grupos sociales, y esto va a depender de múltiples factores como la etnicidad, la rapidez en el ciclo vital, la posición social y el género. Por ejemplo, una niña de 13 años deja la infancia muy rápido en una comunidad indígena para casarse y transformarse en una joven madre, con nuevas obligaciones y dificultades, lo cual acontece porque el ciclo vital de los indígenas mexicanos va más de prisa, y esto se debe en parte a su situación económica e incluso a las costumbres del grupo étnico. En un caso opuesto, un niño de clase media y de la ciudad puede transitar por más años de niñez, incluso puede estar bajo el cuidado de sus padres después de los 18 años.

Se recurre a estos ejemplos para explicar que en otras épocas el espacio del juego, en especial el juego que realizaban las personas más jóvenes antes de pasar a ser adultos, sólo correspondía a las clases más acomodadas. El juego no tenía establecido ni los tiempos ni las formas e incluso podía obedecer a una socialización temprana de carácter más rígido, que hiciera activos y productivos a niñas y niños, hombres y mujeres. Hay que tomar en cuenta que en ese entonces no todo el mundo llegaba a edades mayores, la muerte se hacía presente en promedio a los cuarenta años.

Tenemos así que lo que ahora concebimos como juego, no se diferenciaba de forma específica de la dura disciplina y de la participación en el trabajo. En las primeras etapas de la humanidad, los juegos, aunque simples, eran parte integrante de algún ritual místico, asociado a alguna creencia, aspecto que todavía guarda vitalidad, y se manifiesta en mayor o menor grado en los pueblos indígenas de México de la actualidad. En el pasado prehisánico se jugaba más por cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma: para cazar, huir de las fieras o de los enemigos, el juego estaba vinculado con la disciplina que se requería para participar en las sociedades mesoamericanas. En el código Matritense, vol. VIII, 92, se hallan pruebas de la dureza de la disciplina, Moctezuma Ilhuicamina dispuso que:

Hubiese en todos los barrios escuelas y recogimiento de mancebos donde se ejercitasen en religión y buena crianza, en penitencias y asperezas y en ejercicios de guerra y en ejercicios corporales en ayunos y disciplinas, en sacrificarse en velar de noche y que hubiese maestros y ancianos que les mandasen y corrigiesen y castigasen y mandasen y los ocupasen en cosas de ordinarios ejercicios y que no les dejasen estar ociosos, ni perder el tiempo [...]. (Algaba, 2010)

<sup>10</sup> Se considera Antiguo Régimen al periodo anterior a la creación de las instituciones de la modernidad: estados nacionales, individualismo, hábitos de higiene, especialización del espacio privado (separación entre adultos y menores y por sexo) y segmentación del tiempo (hora de comer, de dormir o de jugar, etcétera).





A pesar de las condiciones ásperas de la antigüedad y como en otras civilizaciones en Mesoamérica, las manifestaciones de las actividades lúdicas son múltiples y palpables y dan cuenta de acciones ligadas al juego desde hace miles de años, lo cual se evidencia a través de diversos vestigios arqueológicos: glifos, códices, estelas y otros testimonios que nos inducen a pensar que el hombre, desde siempre, ha utilizado el juego para diversos fines, desde recrearse hasta endurecer el cuerpo para la batalla.

## 2.2. Evidencias del juego, arqueológicas y en códices

Diversos son los sitios prehispánicos que manifiestan una práctica lúdica. En Cuicuilco y Tlatilco tenemos figuras de jugadores de pelota que datan del año 600 a.C. aunque se sabe que la práctica de este juego data de:

Hace por lo menos 3,500 años, existían en América juegos con pelota de goma entre los olmecas, en el Golfo de México. Entre los mexicas y mayas constituía un espectáculo de contemplación masiva y uno de los aspectos más importantes de su cultura [...]. (Mejía, 2009)

En Dainzú, Oaxaca, se localizaron estelas con figuras de jugadores que datan del 400 a.C. pinturas similares a esas se encontraron en el mural de Tepantitla en Teotihuacán.

### Evidencias del juego en códices

Además de tales muestras, existen también las referencias lúdicas que se asientan en diversos códices, entre ellos: el Florentino, Vinodobinesis, Borbónico y Mendocino, Magliabecchi, Xolotl, Duran, Sweezy y Bitman. En este último se encuentran referencias al juego del *patolli*<sup>11</sup>, que fue practicado en la antigüedad por mayas, mexicas, mixtecos, zapotecos, totonacos y p'urepechas con la intención de realizar rituales vinculados al seguimiento de algunos de los astros del cielo, con el fin de obtener la capacidad de predecir el futuro.

Se hace evidente, entonces, la presencia permanente del juego a lo largo de la historia de las culturas que conformaron la civilización mesoamericana, que cuenta con más de 3,000 años de desarrollo civilizatorio y de un proceso de refinamiento de la práctica lúdica intensa y extensa que, por ejemplo, se hace visible en los juegos de pelota presentes en las zonas arqueológicas de casi todo el país. La cosmovisión formulada a lo largo de los siglos logró la transmisión de la cultura con éxito, y los pueblos indígenas de hoy en día han sido los receptores del conocimiento ancestral.

Los procesos de resistencia cultural indígena han convertido a elementos culturales externos en elementos propios, por lo que hay que destacar, que a pesar de la destrucción física de monumentos y códices, sumado a la erosión cultural que produce el mestizaje cultural, la cultura indígena continúa con vitalidad. Ahora bien, los pueblos indígenas han tenido la capacidad de apropiarse de prácticas sociales lúdicas y objetos con la función de jugar, y no solamente ha acontecido en el aspecto lúdico, sino entre todas las áreas que conforman la vida social: alimentación (carne de pollo o de vaca, cilantro, cebolla, ajo, etcétera), música (jarana, arpa, marimba), instituciones políticas (cabildo, ayuntamiento, mayordomía), artesanías (lana, telar de pedal, seda), entre otros. En las comunidades indígenas el juego, como parte de la cultura, se experimenta de forma cotidiana y sirve como un distintivo de cada identidad, ya que distingue a unos grupos de otros. Algunos juegos se practican en el ámbito casero, familiar y también pueden ser sujeto de competencia con otros barrios y/o comunidades, para los que se crean estrategias de defensa y ataque, mismas que pueden tener implicaciones religiosas y/o cosmogónicas,

<sup>11</sup> La DGEI editó el *patolli* en 2014 con el título *Juguemos aprendiendo del Sol, la Luna y el Universo*.

enraizadas en un origen prehispánico que ha logrado sobrevivir mediante prácticas transmitidas de generación en generación como recurso preservador y/o reconstructor de una identidad étnica, como rasgo que caracteriza y distingue frente a los demás; un factor que los hace ser únicos e irrepetibles.

### 2.3. Juego autóctono, tradicional y popular

Como se mencionó párrafos antes, los pueblos indígenas, herederos de la civilización mesoamericana, han logrado mantener muchas de sus tradiciones, y contener la fuerte tendencia al desplazamiento cultural que desde hace más de 500 años se ha ejercido sobre ellos: invasión de sus territorios, destrucción de elementos culturales, empobrecimiento y asimilación ideológica. Sus instituciones sociales y culturales contienen elementos provenientes de otras geografías. Ante esto hay que comprender que la idea de **pureza total de una cultura** o algún elemento que la integra como podría ser la lengua, las tradiciones, etcétera, —es un imaginario social— que sirve para defender una identidad social o nacional, pero en los hechos todas las culturas han sido influenciadas unas a otras, por la vía pacífica como la del comercio o por la vía violenta, como la de guerra y conquista.

En ese sentido **los juegos autóctonos** se refieren a aquellos que pertenecen a un lugar específico y a un grupo étnico. En las comunidades hay juegos con distinto origen, algunos provienen de forma más directa de los tiempos prehispánicos, y otros del Viejo continente, mismos que han sido acogidos y sincretizados por la cultura indígena, pero también por la población mestiza. Por ello estos juegos tienen un carácter y un sentido tradicional que le otorga el largo tiempo que se han practicado. Hay que considerar, que en distintas culturas de México prevalecen juegos que son netamente autóctonos como: la carrera de bola, del pueblo *rarámuri* de Chihuahua; el juego del *patolli* de origen náhuatl, o los *tin taak-kuk'ula-chich* (escondiendo el objeto de la abuela), *kaán tiite kaán* (juego de los cuatro horizontes) y *baxal ch'ü'ch* (juego de la flora y la fauna) provenientes de la cultura maya, en los cuales se hace evidente la utilización de la lengua indígena y el simbolismo asociado a su cosmovisión, por ejemplo el significado que tiene para ellos los cuatro puntos del Universo o el significado cultural que es atribuido a los animales o números:

***Tin taak-kuk'ula-chich*** (escondiendo el objeto de la abuela). Este juego lo practican los mayas al norte de Campeche. Para iniciar hay que organizar al grupo en equipos de diez integrantes; el juego consiste en formar a los niños del uno al diez en una fila, el compañero del frente deberá cerrar los ojos mientras que el último de la fila deberá tomar un objeto y entregar al compañero que desee mientras canta:

*Tin taák-ku k'ula chich*  
*tin taák-ku k'ula chich*

El compañero del frente intentará adivinar el número de participante que tiene el objeto, conforme los nombre deberán pasar al frente y mostrarle las manos para enseñar si tienen o no el objeto, para ello únicamente habrá tres oportunidades; si falla la tercera, entre todos podrán ponerle un castigo. En caso de adivinar se formará en el último lugar de la fila y ahora será quien entregue el objeto.

***Kaán tiite kaán*** (juego de los cuatro horizontes). Este juego lo practican los mayas de Campeche. El objetivo del juego es representar los cuatro puntos cardinales o las cuatro estaciones del año. Se coloca al grupo en un círculo y se seleccionan a cuatro personas quienes se ubicarán en el sentido de los puntos cardinales en los extremos del espacio. Los del centro comentarán de dónde provienen los vientos buenos y los malos, uno de ellos al azar grita en maya uno de los puntos cardinales:

*Xamani'k; noholi'k; chik'ini'k; lak' iacuteni'k*



Al escucharlo todos corren con el compañero del punto cardinal gritado y lo abrazan fraternalmente. Los que se equivocan y van al punto cardinal incorrecto deberán salir del juego.

**Baxal ch'ü'ch** (juego de la flora y la fauna). Es una actividad lúdica de origen maya, que se practica en Campeche. El objetivo del juego es enseñar a niñas y niños los nombres autóctonos de algunas plantas y animales que conforman la flora y la fauna de su entorno. El juego inicia al seleccionar a dos participantes quienes fungirán como:

1. *Yumil-kol* (el dueño de la milpa)
2. *Mayo-kol* (el encargado de cuidar la milpa)

Ellos asignarán a cada participante el nombre de un animal del bosque, mismo que deberá representar de manera continua durante el juego, posteriormente “el dueño y el encargado” los llamarán de uno en uno sin mencionar el nombre del animal, únicamente podrán describir algunas características físicas, de comportamiento o uso de dichos animales. Por ejemplo, si es llamado un venado se podrá decir: “Hoy fui a la milpa y vi un **gran saltador del monte** o de la milpa”, quien lo representa deberá pasar al frente y contestar: “Aquí estoy”, si un animal no acude a su llamado perderá y saldrá del juego.

Sin embargo, es importante resaltar que para considerar una práctica sociocultural como auténtica, depende de la **legitimidad** que le otorguen los portadores de la etnicidad. Por ejemplo, la artesanía con chaquiras que producen los indígenas del pueblo *wixárika* (huichol) tiene un origen ajeno al pueblo que se lo apropió: la chaquiras provino de China y Japón, vía el Galeón de Manila que llegaba al puerto de Acapulco y transportaba las cuentas de vidrio con las que se empezaron a elaborar estos objetos; por otro lado, el nombre de chaquiras proviene de los indígenas *kuna* de Panamá, sin embargo, a nivel mundial son artesanías reconocidas y muy valoradas de la cultura huichol.

El significado cultural que brindan los indígenas al juego, es muy importante ya que un juego no pierde relevancia por contener elementos de diversas raíces culturales. De esta forma se tiene que **los juegos considerados como populares** son:

[...] el palo encebado, la rayuela, la piñata, la lotería, la matatena, que presentan una práctica muy difundida no sólo a lo largo del territorio nacional sino más allá de sus fronteras, se les da el carácter de populares. Su origen se remite a Europa, África e incluso Asia. Por ejemplo, la historia del balero se remonta al s. XVII en Francia, donde se han encontrado los registros (grabados) más antiguos; la historia del trompo la ubican con los griegos y romanos igual que con los chinos y japoneses; las canicas tienen un origen aparente en el antiguo Egipto y la Roma precristiana 3,000 años a.C., mientras que el papalote se dice que es originario de China, alrededor de 1,200 años a.C., originalmente hecho como dispositivo de señalización militar, y el yoyo —nace— 200 años después en este mismo lugar. Estos orígenes tan remotos, y quizá tan distantes, no impidieron la apropiación que hemos hecho de ellos —volviéndolos populares— y cuya práctica proporciona tantas ventajas de convivencia y diversión, de desarrollo y de educación” (FMJDAT, 2011).

Asimismo se encuentra **la lotería**, la cual es practicada en muchas partes de México, misma que tiene sus orígenes en Europa, transformándose según la época y el contexto. La que conocemos actualmente se basa en imágenes propias de España y México. La Dirección General de Educación Indígena, con la finalidad de contribuir a una educación pertinente e inclusiva, se ha dado a la tarea de editar en 2015 este juego popular<sup>12</sup> al incorporar elementos de las culturas *tsa ju jmi* (gente de palabra antigua) conocidos como chinantecos. Las cartas del juego incluirán elementos propios de los contextos como: *jmé* (agua) y *ti chã'* en lengua chinanteca.

<sup>12</sup> La DGEI ha editado el juego de la lotería en 1991 dentro del Paquete Didáctico para la enseñanza de preescolar indígena, y en 1996 en los Materiales de apoyo de inicial, preescolar y primaria.

Hasta este punto se puede concluir que, en términos lúdicos e inclusivos, más allá del sentido de autenticidad, resulta relevante la legitimidad y los procesos de apropiación y resignificación cultural de los diferentes juegos. Por ello se necesita un mayor equilibrio en el intercambio de elementos interculturales, para disminuir el desplazamiento cultural, y esto sólo puede lograrse a través del reconocimiento y valoración positiva de las prácticas socioculturales de los pueblos indígenas, y dejar de lado las posiciones que consideran estas prácticas como vestigios de viejas culturas, atrasadas y poco modernas. Es importante reconocer que la práctica sociocultural del juego indígena es dinámica y se transforma permanentemente, muchas veces al agregar elementos de otras culturas; sin embargo, es más relevante el potencial que contenga un juego, como impulsor del proceso de reafirmación de la cultura e identidad indígena del grupo cultural. No obstante, siempre resultará útil ligar los juegos con las raíces profundas del pasado mesoamericano y con las que perviven en la tradición oral, pero como todo trabajo de arqueología, los vestigios de los diferentes procesos históricos deben mantenerse como parte de la historia vital de una práctica lúdica. Un ejemplo interesante de lo anterior es el caso de la integración a un juego indígena significados de origen africano, como los que se encuentran en la siguiente estrofa popular:

Acitrón de un fandango,  
zango, zango, sabaré,  
sabaré que va pasando,  
con su triqui, triqui, tran.

Hay que considerar que la descendencia africana tiene vitalidad y fuerza en México debido a que constituye la tercera raíz cultural, por lo que también en la Dirección General de Educación Indígena se consideran sus prácticas lúdicas como parte de la riqueza de un país pluricultural. "En México hay más de 400 comunidades afromexicanas en siete entidades del país, principalmente en Guerrero, Oaxaca y Veracruz, seguidos por los estados de Coahuila, Michoacán, Chiapas (región del Soconusco) y Tabasco" (CONAPRED, 2014). No se conoce el número de afrodescendientes, porque es hasta 2015 que el Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI) realizará un censo con este objetivo. Este sondeo ha sido promovido por el Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED), en el marco de la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación (LFPEd) de 2003, que fue reformada recientemente en febrero de 2014.

Comprender las dinámicas del pasado, permite reforzar el juego en el presente y otorga garantías de su supervivencia en el futuro. Es por ello que el papel de la escuela indígena y de las familias y la comunidad se vuelve estratégico, para recuperar y difundir la raíz indígena de los juegos con mayor énfasis.

Es muy importante distinguir entre difusión y apropiación de un juego, y la folclorización del mismo, así como su uso exclusivo al punto de transformarlo en un producto que se vende al turista nacional o extranjero, porque al hacerlo se pierde su valor como práctica cultural, en la cual transcurren memorias del pasado, sensibilidades frente a la naturaleza y elementos de la cosmovisión indígena. Al despejar al juego de su aura étnica, se transforma en un producto, que es más bien un juego-popular-comercial. Esta situación también acontece a nivel mediático, en donde se cosifica la cultura indígena y en ocasiones se promueve como parte de una identidad nacionalista, pero no presentan al conjunto de relaciones culturales que implica un juego en una comunidad indígena; sino como un elemento aislado, lo cual puede producir un efecto nocivo, ya que aislar un elemento cultural y distinguir a un grupo sólo por ese rasgo, es en esencia la base de toda discriminación, en donde una parte por el todo, reduce la gran complejidad que existe en las sociedades indígenas de México y del siglo XXI.

## Esquema de relación entre juegos autóctonos, tradicionales y populares

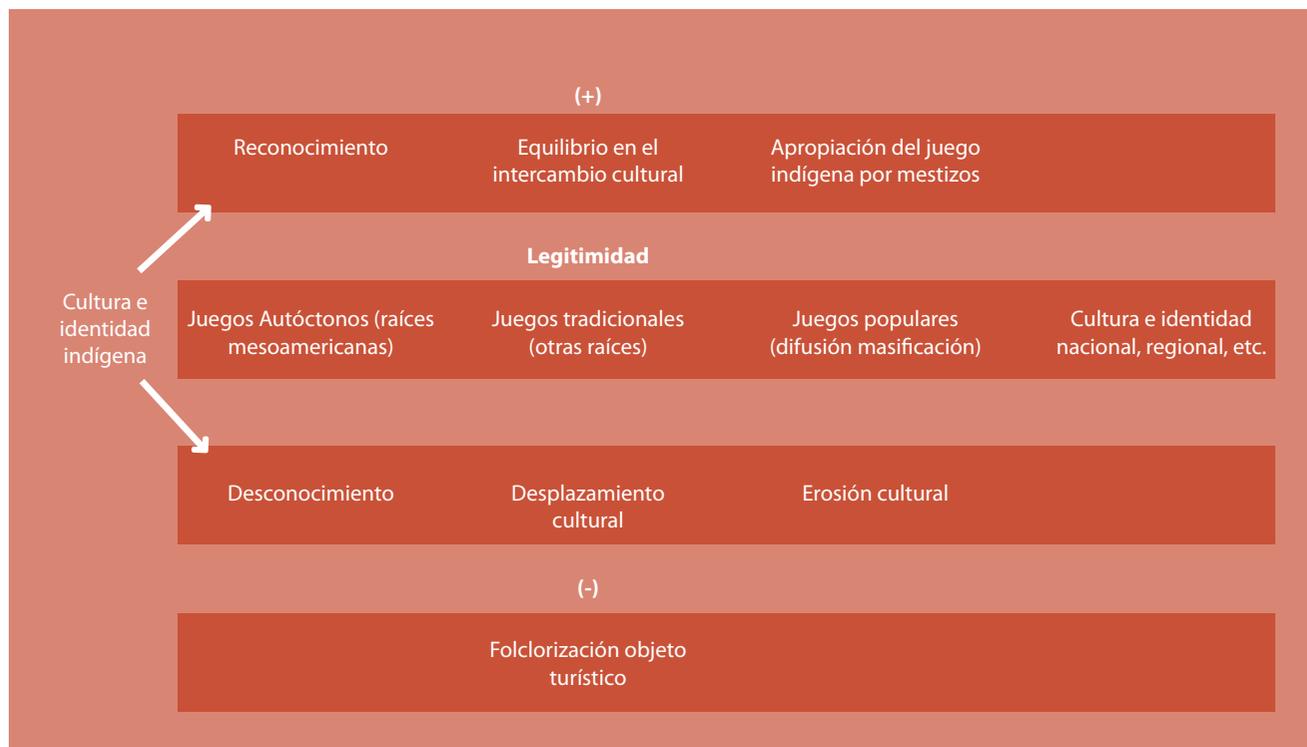


Diagrama de elaboración propia.

## 2.4. Juegos de destreza mental y de habilidad corporal

### Juegos de destreza mental

La Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales (FMJDAT) ha realizado una importante contribución al mantenimiento, rescate y difusión de los juegos indígenas al tener registrados un total de 114 juegos autóctonos, de los cuales 16 de ellos se ocupan del desarrollo de la agilidad mental, a la vez que incorporan elementos de la tradición oral étnica. Estos juegos logran que niñas y niños organicen su estrategia y perciban elementos de la cosmovisión indígena. Por ejemplo, el juego Cañuelas o dados indígenas<sup>13</sup>, que es practicado en el estado de Baja California por niñas y niños de las pueblos *cucapá*, *kumiai* y *pai pai*:

[...] guarda relación con las cuatro estaciones y los doce meses del año, ya que el número de palos o “dados” es de cuatro y el puntaje necesario para ganar el juego es de doce, que alude a las doce lunas anuales [...] es una representación simbólica del universo, lo que supone la observación cuidadosa de los astros; se ha practicado en aquellas latitudes desde tiempos muy remotos y resulta tan entretenido como el juego de dados (INAH, 2013).

Más allá de las clasificaciones de juego, es muy importante considerar que no se puede concebir el pensamiento indígena de la misma forma que se hace con las niñas y los niños de las sociedades influidas de manera profunda por la modernidad occidental. En ese sentido el prestigioso antropólogo Claude Lévi-Strauss: “[...] define por un lado a la ciencia (al pensamiento científico) y por el otro a un conjunto de lógicas de lo concreto. O bien,

<sup>13</sup> Se requiere cortar cuatro palos del mismo tamaño, al jugarlo se pone a prueba la habilidad de los jugadores, pero también la suerte. “Cada participante sujeta los cuatro palos en la mano y con un ligero golpe sobre una superficie dura los arroja; dependiendo de la combinación de caras planas y caras ovaladas cada jugador acumula puntos; gana quien llegue primero a 12” (INAH, 2013).

un esquema tripartita (ciencia, ciencia de lo concreto, arte) en el que un tercer elemento media entre los pares opuestos” (Olavarría, 1997). Si bien hay procesos de pensamiento que constituyen universales humanos, éstos se han elaborado de manera distinta por que difirieren de acuerdo a la temporalidad y el lugar en que se realizaron los contenidos del pensamiento son una elaboración cultural. Estas visiones del cosmos indígena fueron acotadas por acuerdos sociales que sirvieron para sustentar su cultura, es decir se sostienen en consensos aprobados por la mayoría de las personas que son miembros de una comunidad étnica. El sentido lógico y las ideas que surgen de la cosmovisión indígena, parecieran pertenecer en exclusiva al mundo de lo subjetivo, pero en las realidades de los herederos de la civilización mesoamericana, lo subjetivo siempre va acompañado con expresiones en la vida cotidiana, esto es así porque el pensamiento lógico se halla fuertemente vinculado a su existencia material, como es la interacción con el medio natural y las retribuciones necesarias, que por obligación deben darse, según dictan los sistemas de reciprocidad a los que pertenecen y que se articulan por medio de creencias y valores culturales. La lógica indígena puede apreciarse como la lógica de lo concreto, que Claude Lévi-Strauss explica de la siguiente manera:

[...] existen dos modos distintos de pensamiento científico, que tanto el uno como el otro son función, no de etapas desiguales de desarrollo del espíritu humano, sino de los dos niveles estratégicos en que la naturaleza se deja atacar por el conocimiento científico: uno de ellos aproximativamente ajustado al de la percepción y la imaginación y el otro desplazado [...] (Olavarría, 1997).

Al retomar las ideas anteriores se puede afirmar que la actividad lúdica vinculada a la estrategia y habilidad mental permite las siguientes acciones:

- Organiza el campo perceptual desde el sentido de ser indígena.
- Incentiva los contenidos de la cosmovisión indígena al recuperar elementos de la tradición oral.
- Establece roles entre las niñas y los niños de la comunidad.
- Logra la reflexión de niñas y niños sobre su relación con la naturaleza.
- Motiva la creatividad.
- Consigue que niñas y niños tengan capacidades de planificación y de estrategia.

Un ejemplo de una actividad lúdica que recupera la tradición oral se encuentra en el juego *tah-culix*, de origen maya, que es practicado en la región occidental de la península de Yucatán mismo que tiene como base una narración en la que se hallan elementos de la cultura indígena, tal como da cuenta la breve historia recuperada por la FDJDAT:

### La tradición oral

En el poblado de Halocho se cuenta que hace muchos, muchísimos años, dos personas *Luum* (y) *Kabiloob* (sic) fueron a su milpa en lo más profundo del monte y no se dieron cuenta cuando se hizo de noche, entonces se les apareció una bruja *Vay Peten* que los quiso comer, pero después de un rato les dio una oportunidad de salvarse si adivinaban lo que *Vay Peten* tenía en la mano, ésta se inclinó y tomó algo del suelo y empezó a pasárselo de una mano a la otra diciendo: *Tah Culix - Tah Culix*, las dos personas no lograban adivinar que ya se los iba a comer, cuando apareció un *Ees*, guardián de cerritos *Muul*, que abundaban en la región que en realidad son ruinas de edificios de la época prehispánica, entonces el *Ees* les dijo, que lo que tenía la bruja en la mano era estiércol de mapache *Tab Culeb*. Desde entonces, por toda la región surgió un juego que le dicen así, *Tah Culix* las personas mayores decían que no era bueno jugarlo porque se podía despertar a la bruja, a pesar de ello los más jóvenes gustaban jugarlo por las noches (FDJDAT, 2011).

## El juego

Una persona representa a la *Vay Peten* (bruja) y una más a los *Luum kabiloob* y otros más (4 o 5) sentados frente al que representa a *Luum Kabiloob* y con los brazos en la espalda con las manos abiertas, el que representa a la bruja buscará un objeto, ya sea una piedrita o un pedacito de madera y pasará diciendo: *Tah Culix - Tah Culix*. En las manos de cualquiera de los que estén sentados dejará el objeto y luego preguntará: "Dime quién tiene el *Tah Culix*", si el representante del *Luum Kabiloob* no adivina quién tiene el objeto, lo corretearán y le darán palmadas en todo el cuerpo y simularán comerlo, así en cada equivocación hasta que logre adivinar, entonces se sentará e intercambiará lugar con el que tenía el objeto o el que haga un movimiento o gesto para indicar quién tiene el objeto. Para jugarlo sólo se requieren objetos pequeños y un espacio abierto (Ibídem, 2011).

Es posible que exista un número mayor de juegos que retan a la mente, y aún se requiere de la búsqueda de los mismos en las comunidades indígenas, asimismo es necesario fundamentar con elementos de la tradición oral, a los juegos que ya se conocen.

Algunos juegos de destreza mental reconocidos al día de hoy, son los siguientes:

- *Tin taak-ku k'ula-chich* (escondiendo el objeto de la abuela) de Campeche.
- *Baxal ch'ü'ch* (el juego de la flora y la fauna) de Campeche.
- *Jun jun* (uno a uno) de Chiapas.
- Romayá (juego del quince).
- Chilillo de Chihuahua.
- Yolcame del D.F.
- Lotería del Estado de México.
- *Kuilichi chanakua* (los palillos que suenan) de Michoacán.
- El quince, quinces, quinzas (juego del palillo) de Michoacán.
- Pitarra de Querétaro.
- Taba de Querétaro.
- *Patolli* de Veracruz y otros estados.

## Juegos de habilidad corporal

"Entre el cielo y el subsuelo está la superficie terrestre y justo aquí viven los seres humanos. La importancia de las ideaciones creadas por diversos pueblos indígenas acerca del cuerpo humano, posiblemente, propiciaron tomarlo como paradigma para hacer una geografía imaginaria del universo." (Galinier, 1990 en Vargas, 2010)

En cada cultura existe un estado óptimo del cuerpo humano, aunque sea parte del cuerpo biológico de las personas. La cultura opera como una segunda capa sobre los músculos, extremidades, piel, etcétera. Las formas en que los indígenas actuales perciben sus cuerpos se basa en los conocimientos arraigados en su cosmovisión, la cual conecta los distintos planos donde se desenvuelven los indígenas: el natural, el cultural y el cosmogónico, y crean de esta forma puentes entre la tradición oral y los ritos festivos del calendario ritual, pero también en los que se realizan día a día. Se tiene así, que los indígenas integran su idea del cuerpo a partir de las siguientes características:

La primera es que no hay diferenciación entre individuo y sociedad, tal como sucede en las sociedades llamadas occidentales. [..]

La segunda es que el mundo natural es parte constituyente del cuerpo de los indígenas, lo que implica una relación de respeto y conocimiento profundo de la misma, así como mayor sensibilidad.

Por último, es importante resaltar que en las sociedades indígenas —el cuerpo no se distingue de la persona— [..] (DGEI, 2013).

Estas características definen a las formas en que se realizan casi la totalidad de las actividades en las comunidades indígenas, entre ellas los juegos, que se distinguirán de los juegos en las sociedades modernas por:

- a) Ser comunitarios.
- b) Tener una estrecha relación con el entorno natural.
- c) La percepción de que el cuerpo de los indígenas es indiscernible porque no se le puede separar de la naturaleza ni de la comunidad.

El cuerpo humano de las culturas indígenas aloja en su interior entidades anímicas que influyen en él, como el *ch'ulel*, entre los tseltales de Chiapas o los *rimuká* de los rarámuris.

Los tseltales de Chiapas creen:

[..] que los seres humanos están formados, de una parte, por un cuerpo —hecho de carne y huesos— y, de otra, por un conjunto de almas. Las almas se hallan alojadas en el interior del corazón. Obviamente, el término «alma» debe entenderse aquí como una traducción de compromiso: *ch'ulel*, el vocablo tzeltal que designa este aspecto de la persona deriva de la raíz *ch'ul*, cuyo sentido cabe traducir por «santo», «sagrado», pero *ch'ul* es, efectivamente, «sagrado» sólo en un sentido muy estricto; es decir, *ch'ul* es lo radicalmente «otro» de algo. Se trata, pues, de una noción puramente relativa. Por ejemplo, la palabra *ch'ul-chan*, significa propiamente «lo otro de la tierra» (tierra = *chan*), es decir, el cielo. De modo que, por lo que respecta a la persona, el/lo *ch'ulel* puede definirse como aquello que es «lo otro del cuerpo». (Pitarch, 2000)

Los miembros del pueblo rarámuri de Chihuahua creen que

[..] el mundo de los vivos está conectado con el de aquellos que han fallecido. Así por ejemplo, a los pocos días de nacidos, y a lo largo de su vida, ellos deben de cortar de cuando en cuando los lazos que los unen con el mundo de las almas; de no ser así, podrían enfermar e incluso morir. Estos lazos son los *rimuká*, los hilos que tejen la continuidad social del mundo perceptible y el no perceptible. (Rodríguez, 2014)

Los nahuas del sur de Veracruz conciben en su imaginario que:

[..] el cuerpo humano se constituye por siete entidades llamadas pulsos o espíritus, de los cuales el más importante es el corazón, porque bombea la sangre a todo el cuerpo y es percibido como el alma en tanto proporciona calor, color y vida. Los seis espíritus o pulsos localizados en las plantas de los pies, las palmas de las manos y las axilas dependen de él para su equilibrio y bienestar. (Roca, en Vargas 2010).

Para los *n'yühü* de la Huasteca “[..] el estómago está localizado en el —centro— y se le considera soporte de la energía vital y del —alma-soplo—. La energía vital humana pertenece a la misma naturaleza de la energía del cosmos, de los animales y de los vegetales. El significado de estómago se relaciona con —vivir, existir, habitar—. El

corazón en la imagen que tienen del cuerpo ocupa un lugar secundario, sin aparente importancia. La noción del alma se funde con soplo y su potencia es mayor en el hombre que en la mujer, en tanto se liga a la —palabra— y, en el discurso mítico, ésta es expresión masculina. De manera contraria a la concepción pluralista del alma, que se localiza en diversos puntos sensibles del cuerpo, los otomíes, con su concepción dualista, la conciben en el hombre y en su animal o nahual, es decir, el animal que nace simultáneamente al nacimiento de una persona y será su compañero hasta la muerte. El alma (conocida como) soplo o sombra es una entidad distinta a la energía vital, aun cuando ambas se localicen en el estómago” (Ibídem 2010).

Estas creencias influyen a la hora de la realización de las actividades lúdicas, por ejemplo cuando corre un *rarámuri*, el cuerpo físico no corre solo, lo acompañan las almas de sus antepasados y esta situación modifica la manera en que ellos perciben las actividades lúdicas que se encuentran en muchas ocasiones vinculadas al ritual. En diversas situaciones étnicas, estas entidades anímicas se desarrollan de manera similar a las transiciones vitales de los indígenas. Por ejemplo, pasar de ser niña o niño a adolescente, o de estar en un estado corporal ajeno a la comunidad a ser miembro reconocido de ésta, va implicar cambios en sus almas.

El ritual corporal va acompañado permanentemente de la actividad física del juego, y las capacidades que se van a adquirir cuando la niña o el niño tome fuerza y mayor habilidad, cuentan con un reconocimiento de la cultura indígena y éste se refleja en un estatus mayor dentro de la comunidad. Por ejemplo, los niños juegan al *kuarrechtlij* (trapiche o palo que rechina al girar), que es un juego que puede ser preparativo para que al crecer puedan participar en la danza (voladores) del *Tamaletón*, que implica una gran habilidad y equilibrio.

El ciclo de vida de niñas y niños en las comunidades indígenas en la mayoría de los casos se experimenta con mayor velocidad debido a diferentes factores, entre ellos el temprano contacto con la naturaleza y las actividades económicas practicadas en compañía de sus padres, lo que conlleva a una maduración más temprana y a que los infantes deseen convertirse en hombres y mujeres a una edad más próxima.

Página 38.

Un niño se divierte durante un juego tradicional maya de Campeche.

Páginas 46 y 47.

Danza de Matachines en una escuela indígena tarahumara en Chihuahua.







## TERCERA PARTE

# El juego: entre el mito y el rito

Estos dos hijos, por su naturaleza, eran grandes sabios y grande era su sabiduría; eran adivinos aquí en la tierra, de buena índole y buenas costumbres. Todas las artes les fueron enseñadas a Hunbatz y Hunchouén, los hijos de Hun-Hunahpú. Eran flautistas, cantores, tiradores con cerbatana, pintores, escultores, joyeros, plateros: esto eran Hunbatz y Hunchouén. Ahora bien, Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú se ocupaban solamente de jugar a los dados y a la pelota todos los días; y de dos en dos se disputaban los cuatro cuando se reunían en el juego de la pelota.

Popol Vuh

### 3. El juego: entre el mito y el rito

Como se dijo antes, se puede abordar la comprensión del juego indígena si se toma en cuenta sus vínculos con la tradición oral, de la cual destaca aquella que corresponde a mitología, que explica los orígenes de los pueblos, de los animales, de las cosas del Universo: las estrellas, la luz, el fuego, los cerros, el agua, etcétera, y que dan cuenta de la cosmogonía, que en muchas ocasiones está poblada de seres sobrenaturales, y esto se plasma en la ritualidad, tangible en las expresiones de las fiestas y en las ceremonias, que son cruces de caminos de los elementos presentes en la cosmovisión indígena.

A continuación se presentan cuatro juegos indígenas que son una muestra de la importancia que ha tenido y tiene el juego en las comunidades indígenas. Se explican las implicaciones sociales y rituales que resultan de suma importancia para la continuidad de las tradiciones. Se trata de poner en evidencia la relevancia del juego en los procesos de fortalecimiento de la cultura e identidad indígena y también en la mejora de las relaciones entre los grupos indígenas y no indígenas a partir de relaciones de entre los pueblos.

En primer lugar se expone el *ullamaliztli*, juego de pelota, que es un universal mesoamericano<sup>14</sup>,

<sup>14</sup> El arqueólogo Paul Kirchhoff en 1943, definió la noción de Mesoamérica, a partir de su libro homónimo, en el cual integra el listado de los rasgos culturales, que eran comunes a esta gran área cultural, que son considerados por el grado de desarrollo de los mismos. De esta manera elementos como el juego de pelota, sirvieron para fundamentar las fronteras de Mesoamérica con las otras superáreas culturales: "[...] hasta la frontera noroccidental llegan elementos como el cultivo del chile, camote y árboles frutales, la domesticación de patos y –perros mudos–, la metalurgia y el juego con pelotas de hule, etc." (Kirchhoff, 1960).

parte integrante de los rituales antiguos que conectaban a los indígenas con los astros del cielo y con las deidades terrenales, en el que jugar podía tener implicaciones que afectaban a la sociedad en su conjunto, como decidir la guerra o lograr la paz. En torno al juego de pelota existen importantes vestigios arqueológicos que dan cuenta de la trascendencia de su práctica; que a pesar del tiempo sigue como una actividad lúdica y ritual entre los indígenas de varios grupos del país.

En segundo lugar se explica la importancia que tiene **el caminar** para el pueblo indígena más representativo del estado de Chihuahua, los *rarámuri*, que expresan en diferentes formas **los caminos** de su ritualidad, basada en antiguas creencias que han sido pilar para la continuidad cultural de este grupo.

En tercer lugar se presenta un juego de estrategia: *kuilichi chanakua*, que tiene lugar en Michoacán entre el pueblo p'urepecha, y el cual fue recuperado de antiquísimos petroglifos, donde se encuentra labrado, pero también de la fuerza de la tradición oral que conserva la memoria de los días antiguos y que permite que se recobre el juego y los significados rituales que le atañen.

En cuarto lugar se contempla el descenso ritual del *bixomt'iw* (vuelo del gavilán) que también se conoce como en los voladores de Tamaletón, que es el nombre de la población *teenek* donde se lleva a cabo el ritual. El descenso representa la conexión entre el cielo y la tierra, que es practicado por esta

Página 48.

Niñas y niños *rarámuris* participan en la Danza del Pascol en su escuela en Chihuahua.

Páginas 52 y 53.

Niñas *rarámuris* durante el juego de *arihueta*.

etnia de San Luis Potosí. Es una ceremonia que busca la bendición del ciclo agrícola y que tiene una amplia participación comunitaria, además de que por ser un juego-ritual estéticamente muy vistoso, es conocido a nivel nacional e internacional (voladores de Papantla, Veracruz); sin embargo, no se trata de un mero espectáculo y hay que comprenderlo desde el sentir indígena.

### 3.1.El *ullamaliztli* ayer y ahora

#### Descripción arqueológica del juego

El *ullamaliztli* (juego de pelota en náhuatl) se ha practicado durante siglos por los mesoamericanos, aunque con múltiples variaciones. Las reglas en general se han mantenido a través del tiempo dado su carácter ritual, ya que cualquier alteración en las pautas afectaría la eficacia del ritual. En el juego se forman dos equipos que pueden variar de dos a siete jugadores. Se trata de que los participantes se pasen una pelota elaborada de caucho natural, en una cancha rectangular en donde se encuentra un aro de piedra. El espacio del juego de pelota estaba:

[...] constituido por dos edificios paralelos, relativamente estrechos, separados por un espacio plano, largo y también estrecho, que forma la cancha propiamente dicha. Cada estructura lateral está compuesta por un talud de inclinación variada, que culmina en su parte posterior en una cornisa que puede alcanzar unos me-

tros de alto. En su parte inferior, el talud cae directamente sobre el piso de la cancha, o desemboca en una banqueta baja con reborde vertical o fuertemente inclinado. En muchos casos los extremos de la cancha están abiertos [...] otros dan al juego su forma conocida de I o de doble T [...] (Taladoire, 2000).

La pelota debe ser golpeada con las caderas y los antebrazos; meter las manos o los pies está prohibido, para no lastimarse se requiere la protección del cuerpo; debido a la dureza y peso de la pelota, se usaba cuero u otro material para protegerse. Por la dificultad que implica meter la pelota en el aro, los juegos se prolongaban durante muchas horas.

Para elaborar las pesadas bolas lo hacían con una goma llamada *ulli*, que sale de un árbol que se cría en tierra caliente, al que le causan heridas por las que supura la goma que recolectan hasta tener la cantidad suficiente, requerida para formar la pelota. Según relatos de cronistas y de diversas figurillas de barro, estelas y relieves, en algunas regiones como en Tula se utilizaban, además de todo lo anterior, penachos de bellas plumas y sus mejores vestidos para la ocasión (Benítez, 1994).





## Implicaciones sociales y rituales en el juego de pelota

Existen varias hipótesis en relación con el simbolismo del juego que permea al grupo social en que se desempeña, entre ellas aparecen las siguientes:

- a) Representa un rito para lograr la fertilidad de la tierra y obtener sus frutos.
- b) Es parte de los ritos de paso para convertirse en guerrero.
- c) Escenifica un combate ritual, previo a la lucha contra los enemigos reales.
- d) Es utilizado como representación del enfrentamiento cosmogónico entre distintos astros del cielo.

La relación astronómica más clara es con Venus, en ella aparecen en oposición su representación matutina en la figura de *Tlahuizcalpantecuhtli-Quetzalcóatl*, y su representación vespertina en la figura de *Xólotl*. Esta lucha de opuestos, entre la luz y la oscuridad, entre el Sol, símbolo de la racionalidad y lo masculino, contra la Luna y las estrellas, lo irracional y femenino, es representado en el mito mexica (De la Garza, 2000).

| Oposiciones simbólicas de Venus presentes en el juego de pelota |                  |
|-----------------------------------------------------------------|------------------|
| mañana                                                          | tarde            |
| <i>Tlahuizcalpantecuhtli - Quetzalcóatl</i>                     | <i>Xólotl</i>    |
| luz                                                             | oscuridad        |
| Sol                                                             | Luna y estrellas |
| masculino                                                       | femenino         |
| racional                                                        | irracional       |

La cancha de juego es, por tanto, el cielo nocturno donde se desarrolla esta pugna en la que el Sol siempre vencía para que se pudiera mantener el orden cósmico. En última instancia, el sacrificio humano era el que permitía este orden asociado a su vez con la fertilidad de la tierra, ya que la sangre derramada sobre la cancha propiciaba la germinación de las plantas y la prosperidad en los cultivos para alimentar a la población. Es de suponer, después de lo dicho, que el juego de pelota con las ofrendas de sangre y las guerras, se practicaría durante la época seca para propiciar las lluvias y la fertilidad de la tierra. Esta idea fundamental en la cosmovisión de los pueblos prehispánicos refleja la importancia del juego de pelota dentro de su vida cotidiana.

## Práctica actual del juego de pelota

La recreación cultural de los pueblos indígenas contemporáneos se manifiesta, entre otras cosas, en la práctica del juego de pelota. Se llama *ulama* entre los *yorem-nokki* (mayos) de Sinaloa; *pok ta pok* entre los mayas de Yucatán y pelota mixteca entre el grupo del mismo nombre en Oaxaca. Se juega también de forma más modesta entre los amuzgos y ellos le nombran al juego "la quemada". Cada una de estas expresiones lúdicas tiene características propias en su presentación, derivadas de historias y contextos particulares.

[...] *Ulama* de cadera se practica en los municipios de Mazatlán y Escuinapa en el estado de Sinaloa [...]. El taste o campo de juego mide 50 m de largo por 4 m de ancho, generalmente orientado de Norte a Sur y dividido por una línea central llamada Analco. Participan 5 jugadores por lado llamados Taures y uno más en la cabecera del Taste, el golpeador, aunque éste no entra dentro del campo. La pelota es de hule natural elaborada con la técnica antigua y pesa 4 kilos aproximadamente. El atuendo de los jugadores conocido como fajado consta de 3 piezas: 1) braguero de cuero de venado colocado sobre el calzoncillo; 2) una faja de mezclilla que fija el braguero amarrada a la cintura; 3) un cinturón grueso de cuero llamado *Chimale* (en náhuatl escudo) colocado a la altura de los glúteos. Se gana cuando uno de los equipos logra hacer 8 rayas o puntos. El conteo es bastante complicado, pues se da por acumulación y resta de puntos. Cuando se llega a una fase dentro del juego llamada Urra que se da en las rayas 3, 5 y 7, se torna muy interesante, pues permite que se alargue el final del partido que llega en ocasiones a durar varios días (FDJDAT, 2011).

Por otra parte, es importante mencionar que este juego es un símbolo de la civilización mesoamericana hacia el exterior, conocido internacionalmente; esto se debe a la relevancia cultural que tiene México a nivel mundial, al contar con un legado cultural original. En los mundiales de fútbol realizados en México en 1972 y 1986, se vinculó el juego de pelota al deporte moderno. Actualmente existen exhibiciones de este juego por todo el mundo, por ejemplo estuvo presente en el Mundial de Fútbol de Sudáfrica 2010, y en 2014 se presentó en Verona, Italia. Existe también una película llamada propiamente “Ulama” realizada en 1986. Si bien existe este reconocimiento, hace falta difundir de igual forma los contenidos culturales que revisten a la práctica del juego en las comunidades de los indígenas contemporáneos.

#### Otras variedades del juego con pelota son:

| Nombre del juego de pelota/estado                 | Etnia                   | Tipo de cancha                                                                                                     | Tipo de pelota                                                                                                                                                                                                                                                             | Participantes                                  |
|---------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| <i>Pash pash</i><br>(Chiapas)                     | <i>Qyool</i><br>(mames) | Un espacio plano para formar un círculo con un diámetro entre 20 y 25 m aproximadamente                            | Se hace un centro pesado, con pedazos de teja o piedras. Posteriormente se envuelve con hojas secas de maíz, hasta que quede una ovalada y mida entre 10 o 12 cm de largo, se amarra con cordón. En el atado se da forma a un timón que servirá para dirigir su movimiento | Entre 25 o 30 jugadores                        |
| <i>Tájjimol la káj-bantikyomixim</i><br>(Chiapas) | <i>bats’i k’op</i>      | La cancha está conformada por un cuadro de 15 m por lado de tierra compacta con 2 cuadros marcados en los extremos | La pelota se fabrica con un olote (corazón de maíz) de hojas secas                                                                                                                                                                                                         | Se integran 2 equipos con 3 jugadores cada uno |

|                              |                    |                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                           |                                                       |
|------------------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Pelota mixteca (Oaxaca)      | <i>tu'un savi</i>  | Es un espacio de 100 m cuadrados                                                                                                                                   | Existen 3 tipos de pelota:<br>a) de hule vulcanizado, de 14 cm de diámetro y con un peso de 90 g;<br>b) de hilo de lana y forrada con gamuza con un diámetro de 14 cm, y un peso de 900 g | Dos equipos integrados por 5 jugadores                |
| <i>Nakiburi</i> (Chihuahua)  | <i>rarámuri</i>    | Un espacio de 2 o más m                                                                                                                                            | Se requieren 2 bolitas alargadas y mancornadas (amarradas) entre sí, hechas de madera con una medida de 7 a 8 cm de largo por otros 3 de ancho.                                           | Dos equipo de 10 personas                             |
| <i>Ra'chuela</i> (Chihuahua) | <i>rarámuri</i>    | El espacio es un terreno que puede medir 2 o más m de largo e incluir un arroyo, piedras, árboles y cercos                                                         | Es de madera de huásima; mide aproximadamente 5 cm                                                                                                                                        | Dos jugadores (cabecillas) y 8 jugadores en 2 equipos |
| La quemada (Guerrero)        | <i>nomndaa</i>     | La cancha o espacio de juego se determina según acuerdo de los equipos, por lo regular en un terreno de 15 a 20 m de largo y de 3 a 5 m de ancho, plano y compacto | La pelota es de peso variable y el diámetro corresponde a la mano del jugador. Se elabora artesanalmente con hojas secas, pegamento de perota, chicayota o jícara y se cubre con tela     | Dos equipos integrados por 10 o 12 jugadores          |
| Juego del corozo (Tabasco)   | <i>yoko t'an</i>   | La contienda se realiza en un espacio abierto de 50 a 60 m de largo por 20 de ancho                                                                                | Se elabora con bejuco enredado hasta alcanzar un diámetro entre 10 y 12 cm                                                                                                                | Dos equipos integrados por 5 jugadores                |
| <i>Ulama</i> (Sinaloa)       | <i>yorem-nokki</i> | El taste o campo de juego mide 50 m de largo por 4 m de ancho                                                                                                      | La pelota es de hule natural elaborada a la usanza antigua, pesa 4 kilos                                                                                                                  | Participan 5 jugadores por equipo                     |

### 3.2. Los *anayáwari boé* entre el pueblo *rarámuri* (tarahumara)

Los corredores más reconocidos, entre los distintos grupos indígenas de México, son los *rarámuri*, que desde el significado de su autodenominación, expresan el alto valor que tiene para ellos correr: gente de pies ligeros.

Caminar grandes distancias en veredas sinuosas en los bosques o en las escarpadas montañas es para los tarahumaras parte fundamental de su cultura, pero no se puede comprender el hecho de practicar una actividad física como un juego sencillo, debido a que para estos vigorosos atletas:

[...] caminar no implica sólo desplazarse, pues ellos (los *rarámuri*), paso a paso, construyen su ser, su comunidad y su mundo. Los senderos de sus andanzas son los del ritual, los del sueño, los del trabajo, los del tejido de sus canastas [...] Y, en cada uno de ellos, encuentran un espacio para esa ligera diferencia que les permite construirse en su singularidad, pero que también hace posible los caminos colectivos (Martínez, 2014).

Como se puede observar en el párrafo anterior, la actividad física para el pueblo *rarámuri* está vinculada de manera profunda a los elementos propios de su cultura, correr es parte de su etnicidad, en donde a partir de su tradición oral, retoman los mitos de origen de las cosas que integran su mundo, y que se hallan conectadas a través de los hilos, *rimuká*, que conectan el mundo de los vivos y de los muertos, que se separan constantemente a través del ritual. El cuerpo de los tarahumaras se encuentra habitado por varias almas que van y vienen, dependiendo la actividad que realicen, por ejemplo soñar o correr. Estar vivo para los habitantes de la agreste sierra Tarahumara es: “[...] caminar y actuar de acuerdo con la costumbre, *anayáwari boé*, literalmente el camino de los antepasados” (Ibídem 2014).

Estas conexiones entre los mitos y los ritos dan forma a la temporalidad, y es transversal a todas las prácticas socioculturales, incluyendo los juegos, que en muchas ocasiones son observados por el foráneo, sólo en su esencia competitiva y por la admiración de la resistencia física y dejan de lado la importancia del sentido de complejidad cultural asociado con la acción de correr.

#### Descripción de la carrera de bola

Caminar por el mundo *rarámuri*, llamado *kawí*, es saber que paso con paso lo aplanan, para habitarlo. *Onorúame*, El-que-es-padre, los dejó en este lugar para que fueran los pilares del mundo, dicen los que huyeron a las barrancas.

Otros cuentan que fue danzando y amacizando el suelo como una tortilla que le dieron forma.

Carl Lumholtz

La carrera de bola es un juego exclusivo de los varones, mientras que la carrera de *arihueta* es propio de las mujeres, desde hace ya varios años es practicado también por las niñas y los niños. Se trata de juegos abiertos en algunas de sus reglas, por ejemplo, el número de jugadores varía, así como las distancias que se recorren. Los líderes de las competencias los definen poco antes de empezar a correr. Las rutas se señalan con montículos de piedras amontonadas. A pesar de la variante que puedan ser las características de la carrera su esencia simbólica y de unidad comunal se mantiene. La carrera se inicia con un exhorto que hace una persona de respeto con palabras sabias referidas a: “[...] jugar limpio, que lo importante no es ganar sino convivir como lo hacían los ante-

pasados que el ganador no tiene por qué sentirse más ni el perdedor tiene por qué ser menos, que lo importante es guardar la tradición [...]” (Tapadera, 2014).

El corredor/jugador flexiona su cuerpo para colocarse la pelota en la punta del pie y lanzarla. No se permite el roce de la bola con las manos, ni por personas ajenas a la competencia. Debido al extremo desgaste, los competidores reconstituyen sus cuerpos con bebida e inclusive alimentos, que brindan una carga extra de energía. La carrera es motivo de fiesta y alegría que es compartida por los que están corriendo y por lo que observan la justa:

Salen los corredores entre la alegría y los gritos de los presentes [...] llevan en su mente una sola idea, —la de participar—, e irán entendiendo la tradición de que en la primera vuelta deben pasar juntos, no con mucha distancia [...] (porque) los que apostaron telas y vestimenta deberán revisar los —amarres— del equipo contrario, revisar y analizar las apuestas de acuerdo a quienes corrieron, será el momento de decidir si dejar amarrada la apuesta o arriesgarla. Al llegar la noche, los corredores ya no corren a tanta velocidad, la gente los apoya entre gritos y más gritos todos aluzando con ocote, otros con focos, van con los corredores diciendo dónde está la bola, o simplemente animándoles, hay ocasiones que van dos o más corredores [...] pero en la medianoche o en la mañana se quedará uno solo de los más aguantadores, pero la alegría más importante para ellos es ir ahí en la bola corriendo quizás estorbando, pero para las niñas y los niños todo es alegría y correr entre gritos [...] Ya en la madrugada se termina la carrera, todos se encuentran bien cansados, impregnados del hollín del ocote quemado, pero satisfechos de haber participado en este bonito acontecimiento” (Tapadera, 2014).

### Implicaciones sociales y rituales en el juego de carrera

El juego *rarámuri* es un reflejo del alto grado de integración social que existe en la sociedad indígena, y que también hace evidente el estado en que se encuentra la comunidad y las diferentes instituciones sociales que la integran. Esto se observa de forma más evidente en la carrera de bola, ya que se comparte la comida, organizada y preparada por las mujeres. Además puede haber música y se bebe *tesgüino*.

En lo propiamente económico, los cabecillas de la carrera juntan las apuestas: las mujeres apuestan vestimenta que llevan en bolsas. Así lo cuenta el profesor bilingüe José L. Tapadera Concheño al que se tuvo la oportunidad de entrevistar:

[...] pasará el cabecilla a recoger las telas [...] las mujeres sólo entregan la mitad de lo que traen porque el equipo contrario hará lo mismo [...] y ya en montón la apuesta se dirige hacia el otro grupo y se lleva (a cabo) el —amarre— (con) la ropa del equipo contrario se amontonan las mujeres a ver los trapos y el que le vaya gustando lo amarran con alguna tela de su propiedad, siempre y cuando que las cosas estén parejas; por eso es muy importante dejar la mitad de tus apuestas para que tengas la oportunidad de amarrar tú, y la otra mitad la amarren los del equipo contrario [...] los que apuestan dinero se anota en un cuaderno [...] es lo que ya el mestizo les enseñó (Tapadera, 2014).

En el ritual *rarámuri* se encuentran elementos de la cosmovisión indígena y del cristianismo de forma sincrética. La ceremonia de las velas y de las bolas, previa a la carrera, es descrita de la siguiente manera:

[...] las bolas y una tabla se colocan junto a la imagen del catolicismo y dos velas prendidas muy bien acomodadas. El violinista toca la pieza armoniosamente, para que éste dé el mensaje de quién va ganar la carrera del día posterior, así las velas se consumirán por el fuego, los presentes lo observan con mucha atención, al acomodarlas el *owiruame* (curandero) dirá unas palabras donde expresa que cada vela repre-

señala a cada uno de los equipos y de acuerdo como se consuman será la carrera del día posterior. Las velas duran horas consumiéndose, los músicos seguirán tocando las piezas, quizá un *pascol* o un matachín algo atrevido se pone a bailar, pero todo se hace en silencio. Mientras se consumen las velas ya habrá unos corredores presentes, el *owiruame* los curará pasándoles unas ramas y el fuego por las cabezas acompañado con sabias palabras que dice: “Que en esta carrera dios te proteja, que la salud te acompañe y que el mismo dios no te permita lastimarte, y que tu corazón te guíe por el camino de la alegría, que corras feliz, sin odiar a tu oponente”. Con estas palabras dormirá más temprano el corredor. Otros siguen observando las velas, quizás estarán alegres si la vela se consume más rápido, o estarán con cara de preocupación si la vela se retrasa. Así pasa la noche, en la mañana siguiente, el corredor preguntará qué pasó con la ceremonia de las velas y de las bolas. La noticia será buena o mala. El *owiruame* explicará, si el mensaje de la vela fue perder, que todo puede cambiar, le dirá así: “Todo se compone un día para otro, hay que tener mucha fe. Y ustedes corran como lo saben hacer (Tapadera, 2014).

De las palabras del profesor Tapadera se intuye la presencia del principio ético que rige la vida de la etnia *rarámuri*, en el que pensar bien se equipara a caminar bien, y el pensamiento se remite a sus mitos de origen y el juego de correr, permite que el mito sea representado a partir del rito, que de manera conjunta se realiza cuando se corre. El chamán *enároame* (caminante) será encargado de unificar el tiempo mítico —el pasado y el presente— ritual, en los momentos clave de la vida de los indígenas de pies ligeros. La tarea de mantener por el buen camino a su gente le fue asignada al *enároame* por los creadores del mundo, Onorúame (Padre) y Eyerúame (Madre), que mantienen la vigilancia de los *rarámuris*, vueltos estrellas todas las noches.

En la actualidad y como se pudo confirmar en el trabajo de campo en la región Tarahumara existe vitalidad en la práctica de sus juegos autóctonos: carrera maratonista (de origen moderno apropiada por el grupo), carrera de bola, *arihueta*, *nakiburi*, lucha tarahumara, quince, chilillo y otros, tienen una práctica muy recurrente. A nivel escolar existen encuentros anuales para seleccionar asistentes al encuentro nacional promovido por la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, A.C., dependiente de la Comisión Nacional del Deporte, encuentro en el que destaca la participación *rarámuri*, que es un ejemplo de vitalidad cultural.

### 3.3. *Kuilichi chanakua* de los purépecha (tarasco)

La práctica de muchos juegos de origen prehispánico tendieron a desaparecer durante el periodo colonial, toda vez que dichos juegos fueron asociados con el mal, por prejuicio religioso. Sin embargo, algunos juegos continuaron utilizándose de manera oculta por los indígenas. Este es el caso de *kuilichi chanakua* (los palillos que suenan), que hace referencia a la onomatopeya de palitos al ser arrojados. De este juego existen registros en petroglifos, que se hallan localizados en la región de la Meseta Alta y en el municipio de Ziracuaretiro, en Michoacán, donde los pobladores de la región han retomado los patrones del diseño del juego de las piedras; aunque también ha sido recuperado de la valiosa memoria de la tradición oral.

#### Descripción del juego de *kuilichi chanakua*

Según la información recabada por la FMJDAT, se requiere de dos equipos de uno o más integrantes, tomando en cuenta que la complejidad del juego es mayor entre más personas integren los equipos. Al principio, cada participante cuenta con cuatro fichas, que pueden ser representadas por diversos objetos que se encuentren a la mano. La regla dice que se deben hacer dos tiros por cada turno, y se adelanta la ficha que se encuentre más atrás. El resto de las reglas del juego son las siguientes:

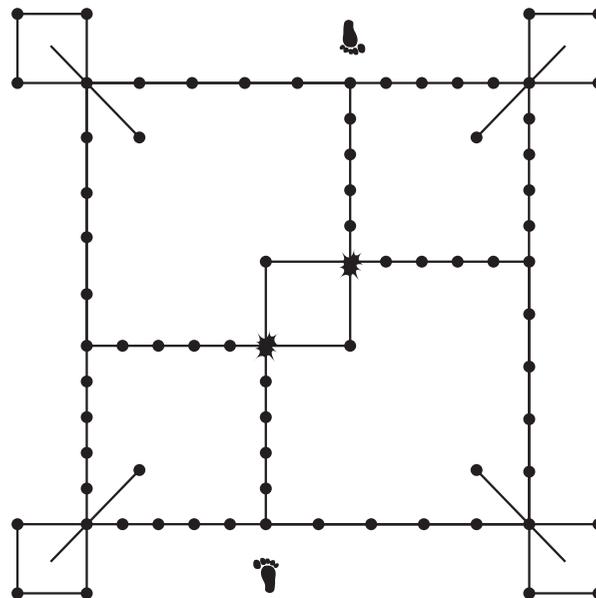
En la salida existen dos puntos donde se cruzan los contendientes, si caen en esos lugares se **quema** su ficha y vuelve a empezar, al pasar estos obstáculos, las fichas salen al área grande de juego, ahora encuentran tantos obstáculos como números de fichas enemigas, a las cuales tratará de evitar para que no lo **quemem** o en todo caso tratar de hacer que sus fichas **quemem** a las contrarias.

Si cae en una casilla ocupada por el adversario, éste se **quema** y tiene que volver a empezar con esa ficha.

Si el juego es entre dos personas, gana el jugador que logre sacar sus cuatro fichas, ya sea que haga su recorrido por el tablero o **queme** a su adversario (caer en un espacio ocupado por él).

Si se juega por equipos, gana el equipo que logre sacar todas sus fichas, ya sea que haga el recorrido por el tablero o **queme** a su adversario. Los jugadores del mismo equipo no se **queman** entre sí.

El sistema de numeración y puntuación depende de cada tirada. La tirada más alta con los *k'uilichi* (palitos) es el 35 y se puede dividir entre 15 y 20, si se desea así se mueven 2 fichas. En cada salida está señalada una huella que indica el comienzo de cada equipo o jugador. Cualquier espacio plano es bueno para trazar el área de juego (piedra, troncos de madera, lienzos, pieles, cartón, etc.). Para su práctica se emplean cuatro palitos con un valor cada uno y fichas cuantas sean necesarias. Los palillos se elaboran con bambú o carrizo de 12 a 15 cm de largo por 3 cm de diámetro; se parten por la mitad a lo largo dejándolos cóncavos de una parte y lisos de la otra. Las fichas deben ser pequeñas. Durante el desarrollo del juego es común que los contendientes hagan apuestas en efectivo o en especie [...] (FMJDAT, 2008).



### Implicaciones sociales y rituales vinculadas al juego de *kuilichi chanakua*

Las investigaciones sobre el origen y función de este juego aún están en sus inicios. En los tableros de *kuilichi chanakua* grabados en los monolitos, se han encontrado posibles relaciones con movimientos de los astros asociados a rituales y que establecen fechas calendáricas. Lo que sí se ha confirmado es que la práctica del juego tiene una antigüedad aproximada de 900 años, ya que hay vestigios arqueológicos pertenecientes al Periodo Clásico mesoamericano que va de 150 a 600 d.C.



Todavía hace falta profundizar en los hechos, pero la prevalencia en la memoria oral del juego ha facilitado que se incorpore a las actividades cotidianas de las poblaciones donde se encuentran vestigios pétreos, principalmente en los municipios de Ziracuaretiro, Tarean y Angahuan (Olmos, 2014). En éste último se juega en la celebración de la Virgen de la Asunción, el 15 de agosto, y en el día de San Santiago, el 25 de julio. El arqueólogo Alejandro Olmos, en una reciente investigación, comenta que en 1997, durante la celebración del Año Nuevo *p'urhepecha*, los habitantes de Angahuan grabaron el tablero del juego en la Pirámide de los símbolos, uno de los principales monumentos del municipio. Para los tarascos del municipio, el juego se ha transformado en marcador de su identidad étnica y opera como parte de su autodefinición como *p'urhepecha*. El juego es observado como un símbolo de la cultura.

En el municipio de Ziracuaretiro se realizan torneos del juego, lo que es una evidencia de la apropiación del *kuilichi chanakua* por parte de las comunidades indígenas. El juego también ha atravesado las fronteras estatales y étnicas, y se practica en otras entidades del país como el Distrito Federal, Chihuahua, Nuevo León, Querétaro y Quintana Roo.

### 3.4. *Bixomt'iw* de los teenek (huastecos) de San Luis Potosí

Descripción del juego del *bixomt'iw* o Tamaletón

El grupo *teenek* del estado de San Luis Potosí, cuyo nombre significa: **los que viven en el campo, con su lengua, y comparten la costumbre** resguardan un juego-ritual de gran tradición que data de 2,600 años atrás y que se distingue por su impacto visual. Se trata del *bixomt'iw* (vuelo del gavilán) o Tamaletón, llamado así por ser una población *teenek* donde se practica la **ceremonia de voladores**, en la cual 5 hombres suben a un mástil de casi 40 m de alto, y mientras uno de ellos ocupa el lugar en el centro, los otros 4 bajan sujetados por la cintura de una cuerda y realizan un vuelo.

Toda ceremonia ritual tiene que ser transmitida a las niñas y los niños, si bien no se encontró en el rastreo de investigaciones sobre el tema de los voladores, cuáles son las formas en que se enseña a los principiantes esta actividad, sí hallamos juegos y actividades que se vinculan a la danza y al fortalecimiento de la etnicidad que permiten que se mantenga la tradición. Por ejemplo, hay juegos para niños que les permiten adquirir el equilibrio y habilidad requerida para que en algún momento puedan integrarse a la vida ritual. Juegos que necesitan para participar en los descensos rituales cuando sean más grandes. Aunque es difícil delimitar las fronteras entre el juego y el ritual, el mito es representado a través del juego. Entre estos juegos se encuentra el *Kuarrechtlij* (trapiche o palo que rechina al girar) que se practica desde tiempos prehispánicos y que consiste en que 2 niños se colocan en extremos opuestos de un tronco, puesto de tal modo que se balancea, y un tercer niño hace girar el tronco hasta que uno de los dos niños cae o pide el fin del juego.

Se practica en la región sur de la Huasteca potosina, principalmente por niños en comunidades como: Nexcuayo, la Peñita, la Providencia, Tancuilin, Picholco, pertenecientes a los municipios de Matlapa, Axtla de Terrazas y Tamazunchale. Se requiere para el juego un espacio amplio de tierra, si tiene pasto o hierba es mejor para que amortigüe el impacto al momento de caer alguno de los niños y evitar se lastime [...] Se utilizan dos troncos de madera llamados "kuaburro", uno de 1.50 m que se enterrará 30 o 40 cm y el extremo que sale deberá terminarse en punta roma, sobre éste se insertará el otro tronco de 3 o 4 m de largo ligeramente curvado que se hace con un orificio cavado en la parte media. Se juega en cualquier época del año, excepto en temporada de lluvia. (FMJDAT, 2011).



## Implicaciones sociales y rituales vinculadas al juego del *bixomt'iw*

Esta actividad lúdica se ha vuelto famosa bajo el nombre de “Voladores de Papantla”, que es la versión de este ritual en el estado vecino de Veracruz, ya que se ofrece en distintos lugares como zonas arqueológicas o el Museo Nacional de Antropología e Historia. Sin embargo, no hay que perder de vista que no se trata de un espectáculo, sino de un ritual en que el vuelo sólo constituye una parte. Hay una preparación del poste, que se inicia al elegir el árbol con las características necesarias para efectuar la ceremonia, posteriormente se corta y se transporta de forma ceremonial hasta la población. Una vez preparado el mástil, y en las fechas previas al periodo de siembra, se continúa la ceremonia. Ésta empieza en el pueblo, en donde hay hombres que tocan instrumentos de viento y de percusión. Entre ellos hay seis vestidos de manta, que se distinguen por llevar en su ropa una franja de colores verde y amarillo, lo cual indica que ellos son los voladores. Se iza el poste que va a representar al cosmos. A él suben cinco hombres, uno ejercerá el papel de centro y mantendrá el equilibrio en la pequeña superficie del poste, mientras toca rítmicamente una flauta, los otros 4 hombres van a descender sujetados de la cintura con una cuerda, y ellos representarán a los cuatro puntos del Universo y arrojarán granos de maíz. La ceremonia busca que haya una bendición sobre semillas que se van a sembrar, principalmente el maíz, la planta sagrada de los pueblos indígenas de México; por ese motivo en la ceremonia se invoca al dueño del maíz, *Dhipak*. De manera simultánea, al descenso se quema copal cuyo humo sube a donde se encuentran los hombres que emulan a los gavilanes. Las mujeres participan ataviadas con ropa tradicional **ellas son las hijas de la madre tierra** (*Miim T'sa baal*). Es una ceremonia comunitaria debido a la importancia que tiene el cultivo del maíz para alimentar a los cuerpos, pero también a los espíritus. Por esa razón, los miembros de la comunidad utilizan esta ceremonia para comunicarse con el plano natural y cósmico, donde el Sol (*Kiichaa*) tiene un papel fundamental. Durante las horas que dura la ceremonia el Sol hace su recorrido para enterrarse al poniente, que al igual que el vuelo de los gavilanes, representa la unión de los mundos de arriba y de abajo, lo que produce una síntesis que acarrea la bendición de los alimentos, que brinda la madre tierra, y a las mujeres y hombres teenek, que son parte de la tierra.

El ritual de los voladores no es exclusivo de la cultura teenek, fue practicado por los tepehua, pero se perdió la tradición, mientras que en Veracruz la práctica de los totonacos en parte se ha folclorizado, ya que es un elemento que atrae al turista extranjero y nacional, paradójicamente esta situación garantiza su continuidad. Los *teenek* de San Luis Potosí y los otomíes de la Sierra Madre conservan en mayor medida la ejecución del ritual apegado a la costumbre y vinculado a sus prácticas socioculturales.

Páginas 64 y 65.

Jugadores tradicionales durante una partida de *pitarra*, juego tradicional de Querétaro.

Página 63.

Voladores de Papantla, ritual de los pueblos nahua de la Sierra Norte de Puebla y de los Totonacos de Veracruz, relacionado con la fertilidad.









# CUARTA PARTE

## **El juego indígena y el fortalecimiento de la identidad étnica y nacional**

## 4. El juego indígena y el fortalecimiento de la identidad étnica y nacional

### 4.1. La articulación entre culturas: los Parámetros y Marcos Curriculares

Incluir en el diseño de situaciones de aprendizaje la implementación de juegos autóctonos y tradicionales, tiene el propósito de ofrecer a docentes y alumnos la oportunidad de vincular sus saberes locales con los aprendizajes plasmados en los planes y programas de estudio vigentes, que incorporan en mayor medida aspectos propios de las culturas indígenas como es el caso de aquellos juegos que gracias al legado oral de nuestros antepasados han podido prevalecer de generación en generación como un saber invaluable de los pueblos indígenas. Y es que el lenguaje, tal como se señala en *Parámetros Curriculares* es:

Una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva mediante la cual expresamos, intercambiamos y defendemos nuestras ideas; establecemos y mantenemos relaciones interpersonales; tenemos acceso a la información; participamos en la construcción del conocimiento, organizamos nuestro pensamiento y reflexionamos sobre nuestro propio proceso de creación discursiva e intelectual.

Por ello, sacar el máximo provecho de aquellas prácticas lúdicas y recreativas en la educación, representa una gran oportunidad para docentes y alumnos que de no hacerlo, la trascendencia de las mismas corren riesgo de perderse y de convertirse en un pasatiempo cualquiera.

A través de los años, los juegos han demostrado que son un valioso medio para educar a niños y jóvenes así como para contribuir en su desarrollo integral (físico, emocional, intelectual y social), por esta razón es importante que el docente en el diseño de sus situaciones de aprendizaje involucre juegos autóctonos, juegos de nuestros antepasados mismos que además de fortalecer el desarrollo integral de niñas y niños, promoverá el respeto y valor por las tradiciones y saberes de su lugar de origen al fortalecer de este modo su identidad y pertenencia a un grupo indígena.

Bajo este planteamiento se vuelve necesario analizar la práctica docente y en caso de ser necesario replantear ciertos aspectos al momento de diseñar situaciones de aprendizaje en donde se empleen estrategias didácticas lúdicas a partir del entorno sociocultural de niñas y niños indígenas, es decir contextualizar y diversificar las prácticas educativas tal como señalan los principios generales de los Marcos Curriculares de la educación inicial, preescolar y primaria indígena y para la población migrante.

- Contextualizan porque permiten acceder a la indagación, profundización e inclusión de los conocimientos de los pueblos y las comunidades desde la perspectiva derivada de su cosmovisión [...].
- Diversifican porque proponen los tratamientos pedagógicos que instan al docente a partir de la realidad escolar, cultural y social inmediata

en la que se puede manifestar la diversidad social, cultural, lingüística o una menor heterogeneidad (comunidades indígenas monolingües) [...] (SEP, 2011).

Es por ello que este material busca invitar a los docentes, asesores, supervisores y otras figuras educativas a indagar en su cultura aquellos juegos que practicaron nuestros antepasados que resaltan elementos de la cosmovisión indígena, y de esta manera contribuir a generar identidades étnicas más conscientes sobre lo importante que es su cultura, ya que no siempre se conocen los fundamentos que la sostienen. Por ejemplo, hay juegos que se practican sin saber que ese juego inició como la representación de un mito, parte de un rito o que quizá tuvo la función mediadora en la solución de conflictos, surgidos entre miembros de la comunidad o de otras comunidades por lo que será indispensable retomar aquellas prácticas del lenguaje vinculadas a la vida familiar y comunitaria que como señala el material Parámetros curriculares son aquellas que:

Incluyen una gran variedad de formas discursivas como por ejemplo, el lenguaje ritual que se utiliza en la ceremonia con la madre naturaleza, ritual que se convierte en un conocimiento sagrado que se celebra, agradece y respeta...

Por ello se pretende que también sean los niños y las niñas quienes recuperen esta tradición oral y coadyuven así a la toma de conciencia de la capacidad para expresarse que posee su lengua indígena me-

dante textos literarios y aquellos recuperados gracias a la tradición oral.

| Os                                                                                                                                                                                                             | El elote                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><i>Xa os alkiawüx<br/>mi os Jesús alwüx opas<br/>akas opas alwüx mes<br/>makiejp akas tas chaw as.</i></p> <p>Primaria Bilingüe:<br/>Benito Juárez<br/>de San Dionisio del Mar, Oaxaca<br/>Lengua huave</p> | <p>El maíz está arriba<br/>el elote de Jesús está<br/>sobre el <i>totomoxtle</i><br/>algunos <i>totomoxtles</i><br/>están sobre la<br/>mesa con algunas tazas<br/>de atole<br/>de elote.</p> |

(Flores, 2012)

Esto mismo favorecerá el fortalecimiento de las lenguas indígenas del país al mantener comunidades de hablantes que reproduzcan sus saberes y su lengua en contextos cada vez más amplios.

A continuación se mencionan las siguientes sugerencias generales puestas a consideración del maestro con el objetivo de que las tome en cuenta, a partir de una vinculación con los elementos culturales que se mencionaron a lo largo de este trabajo, con el fin de fortalecer el aprendizaje en el aula de la cultura propia.

1. Crear una red de participación de los agentes comunitarios, que permita que niñas y niños conozcan de primera mano, los saberes que muchas veces han quedado resguardados por los ancianos de la comunidad. La participación

de los miembros de la comunidad es de suma importancia. En ese sentido hay que motivar a los pequeños para que sientan mayor curiosidad sobre su cultura, y que tengan ganas de indagar sobre el origen de los juegos de la comunidad.

2. Contextualizar las prácticas educativas a partir de los saberes propios de las comunidades de origen a fin de articular contenidos culturales con los plasmados en el plan y programas de estudio vigentes.
3. Graduar el conocimiento cultural sobre los juegos, que debe ir de lo sencillo a lo complejo, según sea el grado escolar.
4. Se considera estratégico que los siguientes elementos presentes en la cosmovisión indígena sean reforzados:
  - a) Conocer los mitos de origen de la etnia a la que se pertenezca. En ese sentido sería de suma importancia rescatar los mitos donde se compite o se juega.
  - b) Buscar las conexiones entre los mitos encontrados y las prácticas socioculturales más importantes en la comunidad.
  - c) Verificar en qué otras áreas de la vida comunitaria (trabajo comunitario, medicina tradicional, etcétera) se pueden encontrar relaciones con los juegos indígenas.
  - d) Identificar cómo se percibe el cuerpo cuando se juega al ir más allá del estado físico y tratar de localizar formas culturales de concebirlo.
  - e) Encontrar los significados que hay entre los elementos del entorno natural, así como del universo celeste y los juegos. Muchas veces se practica un juego de manera especial cuando acontece el cambio estacional: equinoccios y solsticios o seguir el ciclo de algún astro.

El fortalecimiento de la cultura indígena va de la mano de la identificación positiva por parte de aquellos grupos que no son indígenas. En México desde 1992 existe un reconocimiento en la Constitución Nacional en el que se señala a México como un país multicultural y plurilingüe:

La Nación mexicana tiene una composición pluricultural sustentada originalmente en sus pueblos indígenas (DOF del 28 de enero de 1992); y en el reconocimiento de los derechos lingüísticos, plasmados en la Ley General de Derechos Lingüísticos de los Pueblos Indígenas individuales y colectivos de los pueblos y comunidades indígenas (DOF del 13 de marzo de 2003).

Este reconocimiento atañe a una realidad en donde la existencia de la diversidad es un hecho, pero en la cual no hay una convivencia e incluso permea un rechazo de la etnicidad por ciertos segmentos de grupos sociales. Existe una cultura nacional (mexicana) que ha proporcionado elementos que sirven como marcadores de la mexicanidad (algunos provienen del mundo indígena, pero son tratados en su mayoría como folclor popular), y son compartidos en mayor o menor medida por todos los habitantes de la nación mexicana, al margen de las diferencias, regionales o étnicas. Por ello, la Dirección General de Educación Indígena impulsa acciones para reforzar desde el ámbito educativo el uso de las lenguas maternas y sus prácticas socioculturales, y lograr así una valoración positiva de las culturas indígenas en su complejidad, al descubrir el tesoro que guardan los pueblos



originarios tal y como son los juegos autóctonos referidos en este material y otros que investiguen en la comunidad, y saber de antemano que el universo es mucho más amplio y aún falta mucho por descubrir.

Sin embargo es importante mencionar que para fomentar la inclusión educativa es necesario lograr un equilibrio entre el intercambio de las prácticas socioculturales generando relaciones de interculturalidad, que eviten que una cultura se diluya enteramente en otra, y lograr que las diferentes culturas crezcan conociéndose y valorando las características que las hacen únicas en el universo de la historia humana.

Los juegos autóctonos deberán enseñarse en las escuelas indígenas y generales como parte de reforzar y valorar los saberes de nuestros antepasados, al impulsar el respeto a la diversidad cultural y plurilingüe de nuestro país.

En suma, el material que tienes en tus manos es una invitación a recuperar los juegos tradicionales de la comunidad que son de origen indígena, su simbolismo y significado para darle un sentido desde la cosmovisión de los pueblos. Contextualiza y diversifica tu práctica docente, y llénala de juegos; usa para ello los Marcos y Parámetros curriculares de la educación indígena.

A continuación se describen sólo algunos juegos de los pueblos indígenas. Te invitamos a hacer un fichero con los juegos tradicionales de tu comunidad, región, estado, país.

Después diseña situaciones de aprendizaje para la clase de educación física, el recreo/descanso, los momentos libres cuando terminan una actividad.

Páginas 72 y 73.

Grupo de niñas tarahumaras durante el juego *ariweta*.

Página 77.

Jugadores tradicionales muestran su bastón de juego después de una partida de pelota purépecha.











# **Anexo**

## **Juegos**

### **Indígenas**







## *Pash pash* (Tombichi)

Este juego se practica en Chiapas por el grupo étnico *qyool* (mame) quienes habitan en el sureste de México y Guatemala, su nombre **mame** proviene del quiché mam, que significa padre, abuelo o ancestro, en Guatemala y Belice se les conoce con el mismo nombre a las deidades de la montaña que riegan los cultivos. En la realización del juego participan entre 25 y 30 jugadores quienes forman un círculo de 20 a 25 m aproximadamente de diámetro, en el centro se coloca un jugador, quien se denomina **repartidor**, la característica de éste es ser fuerte y habilidoso para golpear la pelota dirigiéndola hacia los demás, en sentido de las manecillas del reloj.

Al iniciar el juego, el repartidor lanza la pelota hacia otro jugador, si éste la deja caer será eliminado. Cuando el repartidor deje caer la pelota será remplazado únicamente por el jugador que más veces haya tocado la pelota durante el juego, al hacer el cambio se reiniciará el juego nuevamente. El ganador será aquel jugador que quede al final con el repartidor y se le premiará con un homenaje organizado por toda la comunidad, quienes lo harán sentir una persona importante. El atuendo utilizado durante el juego resalta la etnicidad, por ese motivo los jugadores visten una camisa y calzón de manta, y cubren su frente con un paliacate rojo; también calzan huaraches de cuero y la cintura es apretada con una faja roja.



PASH PASH  
CHIAPAS





## *Tájimol la kájbantikyomixim* (Juego de la caña de maíz)

Practicado por indígenas del estado de Chiapas en una cancha de 15 m por lado, en los extremos como porterías se colocan 2 cañas de maíz con un cuadro en la parte inferior, dicho cuadro es elaborado con caña de maíz y es sostenido con otra caña en la parte inferior, misma que se entierra al suelo. Se organiza a los participantes en 2 equipos, cada uno de 3 integrantes: 1 cuidador o defensa y 2 delanteros, también acude un juez o *Mol* (señor de respeto) quien lleva la puntuación con una mazorca de maíz, para iniciar, el equipo que recite un buen verso será quien haga la primera tirada. El juego consiste en golpear una pelota con el antebrazo, puños o dorso, excepto con las piernas y palmas de las manos e intentarán introducirla en la portería contraria, si la bola cae al suelo deberá ser levantada con la boca. Para el registro de la puntuación, el *Mol* desprende granos de maíz, si el equipo logra introducir la pelota en el cuadro se desprenden de 2 a 5 granos, si la pelota golpea la caña en el cuadro, podrá desprender 1 o 2 granos. El equipo ganador es respetado y quien se lleva todo el maíz desgranado. El juego se practica durante todo el año pero con mayor constancia después de la época de lluvias, una vez que se han dado las buenas cosechas como una forma de agradecimiento.

## *Ra'chuela* (Palillo)

Practicado por los rarámuris en las comunidades de Oribo, Apórabo, Ocóbiachi, Huasisaco, Rocoroibo y en otros lugares del estado de Chihuahua. Para jugar se organiza a los participantes en dos equipos y se selecciona a un integrante líder de cada uno también llamados *chokeames* quienes organizan al resto de sus compañeros. Para iniciar se debe esconder la pelota en un montículo de tierra en el centro de la cancha y los *chokeames* se colocarán frente a frente para sacar de la tierra la pelota y dar inicio al juego, gana el equipo que haga llegar la pelota al lado contrario de su portería el mayor número de veces.

Para la realización del juego se requiere de una pelota por lo general elaborada del árbol de la *huásima* así como los bastones con los que se golpea la pelota, por lo que éstos deberán ser más anchos de un lado y con la forma de una cuchara a fin de poder levantar la pelota y golpearla firmemente.









## La quemada

Practicado por los amuzgos de Oaxaca y Guerrero. Se requiere organizar a los participantes en 2 equipos de 10 o 12 integrantes, un equipo será el portador de la pelota es decir, los quemadores, mientras que el otro será a los que se intentará quemar a lo largo del juego. Para quemar a un compañero es necesario lanzarle la pelota y tocar alguna parte de su cuerpo con ella. Mientras que la esquiven pueden continuar en el juego, en caso contrario deberán salir. Antes de iniciar todos los jugadores toman sus lugares. El equipo que "quema" se coloca alrededor del área y el otro equipo dentro de la misma. La cancha o espacio de juego se determina de acuerdo al número de integrantes, sin embargo se sugiere un espacio de entre 15 y 20 m de largo. Es importante cuidar que la pelota esté elaborada de un material que no lastime a los participantes al momento del juego. Ya en sus posiciones, el portador de la pelota grita "sale" y todos comienzan a intentar quemar a sus compañeros, hay que recordar siempre que está prohibido salirse de las áreas señaladas, de lo contrario el equipo quemador podrá imponerles un castigo. Al quedar un solo jugador de ser quemado tendrá la oportunidad de salvar a su equipo, para lo que deberá esquivar la pelota en 10 ocasiones. Si lo logra, automáticamente todos los integrantes entran al terreno de juego e inician de nuevo hasta que el equipo quemador logre su objetivo, cada equipo tendrá derecho a cambiar 2 jugadores en cada juego y el partido puede terminar si antes de finalizar las 10 oportunidades es quemado el último jugador.

## Juego del corozo

Practicado por el pueblo maya-chontal del estado de Tabasco. El juego consiste en que 2 equipos conformados por 5 integrantes cada uno intenten llevar una pelota a la meta del equipo contrario empujándola con las palmas del corozo. La meta consiste en un hoyo cavado en la tierra o bien en una canasta hecha de mimbre o bejuco de 50 cm de diámetro por 30 de fondo. El equipo ganador será aquel que logre insertar mayor número de veces la pelota en la meta del equipo contrario.

El campo de juego consiste en un espacio de 20 m de ancho por 50 a 60 m de longitud al final de los cuales se encuentran las metas.

La pelota está hecha de bejuco enredado con un diámetro aproximado de 10 a 12 cm.

## *Juk'ú* (Carrera de callucos)

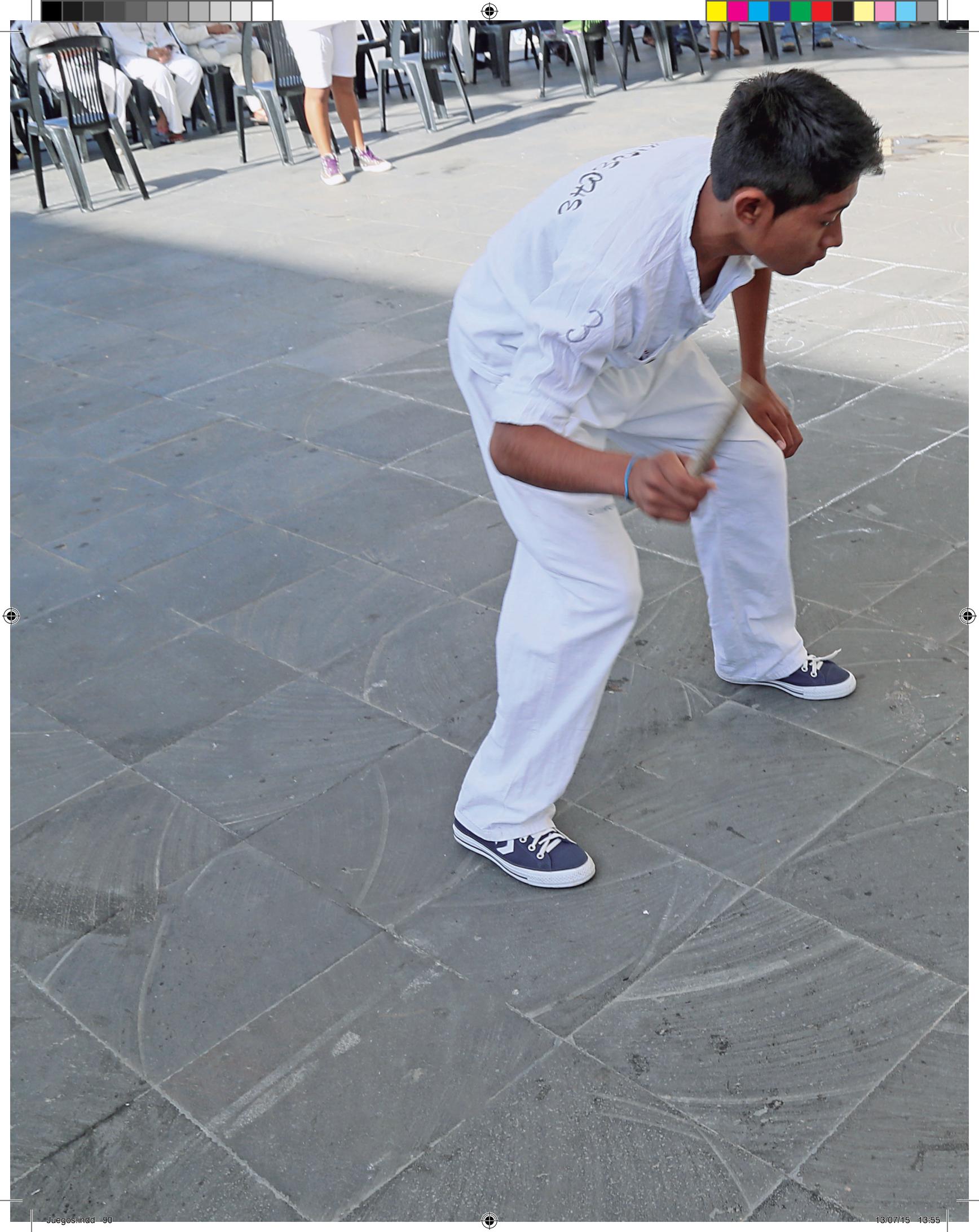
Es practicado por los chontales del estado sureño de Tabasco. Es un juego de relevos entre 2 y 5 jugadores. Consiste en que uno de ellos arrastre a otro que irá sentado en la penca de la palma de calluco hasta un sitio previamente designado. En este punto cambiarán de posiciones y el que era arrastrado ahora llevará a su compañero al punto de inicio. Ganará el equipo o pareja que regrese primero al punto de inicio. Si se juega por equipos de 5 integrantes se añaden al juego el uso de canastas y pelotas. Las pelotas servirán para colocarse en las canastas cuando se termine cada relevo.

El campo de juego requerido es un área verde libre con dimensiones variables. El material requerido son pencas de calluco, canastas y pelotas.

## Cogollo de palma

Practicado por los chichimecas del estado de Guanajuato en la comunidad de San Luis de la Paz. Para su realización actualmente se utilizan pencas de nopal o maguey debido a que el corozo cuando muere tarda entre uno o dos años en recuperarse y la palma de corozo está en extinción. Se debe practicar en una superficie plana de tierra. El juego se realiza en parejas y tiene una duración aproximada de una hora, el objetivo es insertar las hojas del cogollo o maguey en una penca a una distancia de entre 1 o 2 m. En caso de no caer en el lugar deseado se entrega la hoja al jurado. Cada hoja tiene el valor de un punto, el que acumule más puntos, será el ganador. Este juego se ha transmitido de generación en generación de forma oral de padres a hijos así como enseñado por maestros en las escuelas de educación indígena.







## *Malakachajuilij* (Juego de aros)

Propio de San Luis Potosí y practicado por niños desde los seis años de edad. El juego consiste en enterrar estacas en la tierra a diferente distancia, es decir unas más lejanas que otras, mismas que tendrán un valor diferente de acuerdo a la lejanía y entregar a cada participante cierto número de aros los cuales deberán lanzar e intentar ensartarlos en las estacas para obtener el mayor puntaje posible. En caso de empate deberán repetir el juego de nuevo.

## *Kimboombo, charangais, beli* (Capirucho o Bolillo)

Juego muy representativo de la península de Yucatán aunque también es conocido en otros estados de la República como Querétaro, Guanajuato, Guerrero, México, entre otros. Su práctica se realiza en un terreno libre de obstáculos. Para ello se emplean 2 trozos de madera, uno de entre 5 y 10 cm también conocido como —bolillo o *kimbomba*— y el otro entre 40 a 60 cm de largo y se colocan dos círculos en cada extremo mismos que representarán las “porterías”. En el juego pueden participar desde 2 jugadores siempre y cuando traigan sus maderas, una grande y la otra chica. Para iniciar es necesario decidir quién lanzará primero, una vez claro, éste enterrará en la tierra o en una pequeña zanja el “bolillo”, mismo que será golpeado nuevamente por el lanzador con el palo grande, el contrincante deberá golpearlo en el aire e intentar que no caiga en el piso en dirección hacia el círculo del contrincante. El objetivo es intentar llevar el bolillo de un círculo a otro golpeándolo con el palo grande. Quien logre hacerlo obtiene un punto y así sucesivamente, en caso de no llegar al círculo de un golpe deberá lanzarse desde el punto exacto donde cayó el “bolillo”.

Este juego se realiza principalmente en los meses de noviembre y diciembre debido a que el Sol es menos intenso y los jugadores pueden practicarlo más tiempo.

## Temalacachtle

### (Juego de la piedra redonda)

Se practica en la zona sur del Distrito Federal, en donde a pesar de la gran urbanización, de la megalópolis que conforma la Ciudad de México, se conservan poblaciones indígenas, tal es el caso de la delegación Milpa Alta, que fue un antiguo asentamiento nahua.

Actualmente es una de las 16 delegaciones políticas que conforman el Distrito Federal. Con una extensión de 27 828 ha, es una de las delegaciones rurales más extensas del valle de México. Los nahuas de Milpa Alta habitan en 12 pueblos: Villa Milpa Alta, que es la cabecera delegacional; San Antonio Tecomitl; San Francisco Tecoxpa; San Jerónimo Miacatlán; San Agustín Ohtenco, todos éstos situados al oriente de la delegación; San Pedro Atocpan, San Pablo Oztotepec, San Bartolomé Xicomulco y San Salvador Cuauhtenco localizados al sureste y, por último, al sur se encuentran San Lorenzo Tlacoyucan, Santa Ana Tlacotenco y San Juan Tepenahuac (CDI, monografías).

Este juego lo practican niñas, niños y jóvenes indígenas y mestizos de entre 10 y 18 años. Se realiza con dos o más jugadores, cada uno debe tener una teja o piedra redonda al comienzo del juego. Se traza un rectángulo y se divide como se muestra. El espacio del juego debe tener 13 m de largo por 3 m de ancho, se traza un cuadro al principio de  $4 \times 3 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$ . En su turno deberá arrojar la teja o piedra desde la línea de inicio señalada al primer espacio. Deberán entrar y saltar sobre un pie y con éste sacar la teja de regreso por los semicírculos. No deberán bajar el pie hasta que hayan salido del *temalacachtli*. Deben tratar de no pasar por la casilla 5 y si llegan a las casillas 12 y 13 pueden descansar ambos pies. Si un jugador pasa la teja por los semicírculos, pierde, y no participa hasta que alguien termine el juego. Si la teja o su pie caen sobre la raya se pierde el turno; cuando le vuelva a tocar al jugador, éste comenzará en donde se había quedado. Una vez que haya logrado recorrer los 13 espacios, dará 13 vueltas sobre su eje, al terminar alguien le colocará una teja en su empeine y él la impulsará lo más lejos posible, al tiempo que comienza a correr de espaldas. El jugador que haya recorrido menos espacios deberá ir por la teja y correr de vuelta hasta alcanzar a aquél que la impulsó. Desde ese punto y hasta el *temalacachtli*, deberá cargarlo en su espalda, así se premia al ganador.









## *Cuaxiquihuitl* (Juego de los canastos)

Se juega en comunidades indígenas de Milpa Alta en la Ciudad de México. La tradición oral del lugar da cuenta de la antigüedad de este juego, se dice que su fin es equilibrar y formar a las niñas y los niños. Para iniciar el juego se traza en el piso un círculo de 3 m de diámetro dividido en 4 partes. El *Cuaxiquihuitl* se realiza con 7 jugadores, 4 se introducen en el círculo, todos ellos con un canasto sobre la cabeza y detenido con ambas manos podrán girar o caminar dentro de su área sin inclinar el cesto, cada uno representa así un punto cardinal, afuera del círculo los 3 restantes con 7 pelotas cada uno tratarán de introducirlas en cualquiera de los canastos, desplazándose libremente alrededor del círculo. Los cestos miden entre 18 y 20 cm de diámetro por 20 o 25 cm de altura, las pelotas pueden ser de esponja de 5 cm de diámetro. El objetivo es meter las 7 pelotas en cualquiera de los canastos, el primero que lo logre gana.





## *Rijibara, Chubaala* (Juego del cuatro)

Lo juegan los rarámuri (que significa corredores a pie; proviene de las raíces: *rara* (pie) y *muri* (correr). Para ellos es sinónimo de las personas o los humanos [...]) (CDI, monografías). El juego se desarrolla entre parejas o tercias. Consiste en lanzar tejas adentro de un hueco hecho en la tierra o lo más cerca posible, sin rebasar la línea de tiro. El número de tejas varía y los lanzamientos se hacen alternados. No pueden estar 2 compañeros juntos sino alternados, un contrario y un compañero, y así sucesivamente. El sistema de puntuación es por acumulación, se cuenta según la cercanía de la teja al hoyo; cada teja cuenta un punto, si cae dentro del hoyo cuenta 4 puntos, cuando ésta no entra bien al hoyo o está a la mitad cuenta 2 puntos, si cae la teja del otro equipo sobre la del equipo contrario no cuenta, si cae cerca cuenta un punto, si el contrario hace caer cerca 2 tejas gana un punto.







## Las piedritas

Es un juego de la etnia amuzga:

Los amuzgos habitan en los estados de Oaxaca y Guerrero y se denominan con el mismo nombre de su idioma: el amuzgo. Cada pueblo amuzgo tiene su nombre específico por ejemplo, en San Pedro Amuzgos se autonombran como Tzjon Non, que significa "pueblo de hilados, hilo suave o mecha"; en Santa María Ipalapa se autonombran Tzo'tyio que significa "Río Camarón" [...] Los mixtecos, vecinos de San Pedro Amuzgos, reconocen a este pueblo como *ñuu ñama* que significa "pueblo de totomoxtle"; en náhuatl se conoce como *amuchitl* que significa "en el estaño o donde hay estaño" (CDI, monografías).

El juego aparenta sencillez, pero en la práctica es complejo ganar, se desarrolla al lanzar y recoger piedritas con la mano, debe haber concentración, ya que en ocasiones se utilizarán partes del cuerpo como la frente, el pecho, el pie y otras que sirven como complemento a los jugadores, de ahí que está considerado como juego de habilidad, se juega individual o por equipos, sin tiempo límite. Se desarrolla en una superficie plana y limpia de objetos de 2 x 2 m, ya sea piso o una mesa, se emplean piedritas de tamaño similar al de las semillas de chabacano o ciruela. Consiste en colocar un número de piedritas convenido anteriormente en el espacio de juego, cada jugador se queda con una, la cual lanzará al aire y antes de que caiga se tocará una parte del cuerpo y recogerá rápidamente 1, 2, 3 o las piedritas convenidas y volver inmediatamente después a atrapar la suya, si no lo logra, tocará el turno a otro jugador y así sucesivamente, se dará puntuación de acuerdo a la parte del cuerpo a tocar y a las piedritas a recoger, gana quien después de ciertas rondas acumule más puntos. Existen acuerdos previos como definir si es individual o por equipos, si van a jugar sentados sobre el piso o se va emplear una mesa, si habrá juez, de ser así, se decidirá quién fungirá como tal.







## Kuachankaka (Trompo de cuarta)

Es un juego muy antiguo que se ha transmitido de generación en generación, no existe información que precise su origen, se sabe que lo han practicado personas del sexo masculino, desde niños, adolescentes y adultos como actividad recreativa. Es practicado por los teneek cuyo nombre proviene del:

[...] *cuexteca*, (de origen) nahua (que), según los cronistas, [...] significa —“caracol menudo o caracolillo”, y *cuexteca*, nombre del caudillo que los guió hacia el oriente y cuya figura se relaciona con Quetzalcóatl en la caída de Tula. El otro nombre: huastecos o *guastecos* se deriva del sustantivo nahua *guaxin*, que significa “guaje”, leguminosa comestible. En su propia lengua que pertenece al tronco mayense, los huastecos se autodesignan teenek, gentilicio de donde derivan teenek *cauintalab*, palabra o lengua huasteca, y teenek *bitsom*, pueblo huasteco. Este vocablo se utiliza en contraposición a *ejek*, que significa “negro o mestizo”, *a thac tzam*, “culebras blancas” o nahuas, y *a uuch* “piojos” u otomíes. Al parecer, el vocablo teenek indica una contracción de *Te’ Inik* (*Te’*, “aquí”, e *Inik*, “hombre”), que significa “los hombres de aquí” (CDI, monografías).

Actualmente el *kuachankaka* lo encontramos en la región sur de la Huasteca potosina en las comunidades de Picholco, Tancuilin, La Providencia y La Peñita, se requiere un espacio plano y liso para que el pilón o trompo gire sin obstáculos en un mínimo de 5 × 5 m.

Éste consiste en lanzar con un chirrión (cinto elaborado de ixtle) enrollado previamente al pilón de madera y hacerlo girar a través de golpes dados con dicho chirrión. Participan varias personas, gana el que mantenga más tiempo girando su *kuachankaka* o trompo y también se puede practicar individualmente en forma recreativa. La manufactura del trompo es muy laboriosa ya que la madera que se utiliza es dura; puede ser de pioche, cedro, aquiche o naranjo, se debe dar forma de pilón (cilíndrico con un extremo más estrecho que el otro y terminado en punta). Se practica durante todo el año a excepción de la temporada de lluvia.



## *Olotl patlani* (Olote que vuela)

Es un juego de origen prehispánico tan antiguo que no se logra precisar con exactitud cuándo se inició. Se tiene conocimiento que se desarrollaba como una práctica y competencia deportiva entre los adultos de diferentes pueblos. Participan dos o más personas, los jugadores lanzan el olote lo más lejos o lo más alto posible, el competidor que lance el olote más lejos o más alto según se determine la competencia, será el ganador, la puntuación se da por la altura o distancia alcanzada. Se utiliza un olote (corazón de la mazorca de maíz seco) y en uno de sus extremos se insertan varias plumas de guajolote o gallina y se fijan anudándolas al olote con cintas de algodón.

Actualmente se practica en el estado de San Luis Potosí en diferentes comunidades de la Huasteca como: La Sagrada Familia, Tancuilín, Aldzulup, Picholco, Nexcuayo, etcétera; participan en su mayoría varones, desde niños, adolescentes y adultos en cualquier época del año, principalmente en la temporada de la cosecha del maíz que comprende los meses de agosto a noviembre.

## *Malakachnenejmiltistli* (Control de argolla)

Se juega principalmente en la Huasteca potosina. Cada jugador conduce su aro hacia un lugar prefijado, éste no debe caer durante el trayecto porque se le descalifica; se valora la habilidad en el control de la argolla aunada a la velocidad. Para la práctica se requiere un espacio amplio, plano y sin obstáculos. El implemento consta de una argolla o aro y un gancho. El aro tiene de 40 a 50 cm de diámetro, hecho de bejuco resistente y flexible. El gancho en el que se inserta el aro se elabora con una vara de madera o un alambre con o sin mango y con un espacio abierto en un extremo para introducir la mano.











## *Tin Horoch* (Juego de cuerdas, Zumba)

Se juega en el estado de Campeche y tiene un origen maya. Consiste en hacer girar un objeto o fruto al cual se le atraviesa un hilo por en medio que se tuerce y después se estira y encoge para que gire el fruto, se practica individualmente o entre dos personas, cada una hace girar su *tin-horoch*, la competencia consiste en reventar el hilo del contrario. Para jugarlo se toman los extremos del hilo con los dedos de modo que el círculo de fruta se encuentre en el centro, una vez sostenido a la altura del pecho se empezará a darle movimientos circulares al *tin horoch* de modo que el hilo empiece a encorcharse, posteriormente se estira por los extremos del centro hacia afuera, de modo que el círculo gire y tome velocidad, este movimiento se repite varias veces para darle mayor velocidad. Participan dos personas, se colocan uno frente al otro y girando su tin horoch acercándolo al contrincante y tratar de cortar su hilo, o tratar de impedir que siga girando el *tin horoch* del oponente, el juego finaliza cuando uno de los participantes deja de girar su *tin horoch* o le cortan el hilo. Se juega por eliminación cuando es competencia.

Se utiliza para su práctica un objeto y un tramo de hilo, el objeto puede ser una corcholata aplanada, un círculo de madera, de cartón, un botón, etcétera, el hilo debe ser de cáñamo, se recomienda que el largo sea el doble del ancho de los hombros del jugador. Para su elaboración se harán dos orificios al centro del objeto para pasar el hilo, una punta en cada orificio, una vez atravesado se atarán las puntas del hilo de modo que los dedos puedan introducirse en los extremos.



## Bibliografía

Acuña Delgado, Ángel. (2003). El deporte como objeto de estudio socioantropológico. España: Universidad de Granada.

Algaba Medina, David. (2010). "Pot a pok, el juego de pelota maya", en: Museo del juego, México. Recuperado el 15 de abril de 2015, consultado en: [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000531\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000531_docu1.pdf)

Armira Atz, Juan Miguel. (2007). "El juego de pelota maya, función simbólica, social, política y sus implicaciones arquitectónicas" [Tesis de arquitectura]. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala. Recuperado el 20 de abril de 2015 de: [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02\\_1747.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_1747.pdf)

Benítez Ampudia, J. C. (1994). El deporte prehispánico. México: CND.

Comisión Nacional del Deporte. (2010). "Reseña de juegos tradicionales". Consultado el 23 de abril de 2015, en: [http://www.conade.gob.mx/Documentos/Eventos/Eventos\\_Nacionales/autoc-tonos\\_2010/juegos%20tradicionales.pdf](http://www.conade.gob.mx/Documentos/Eventos/Eventos_Nacionales/autoc-tonos_2010/juegos%20tradicionales.pdf)

CONAPRED. (2014). Boletín de prensa 130/2014. Consultado el 27 de mayo de 2015, en: [http://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=boletin&id=736&id\\_opcion=103&op=213](http://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=boletin&id=736&id_opcion=103&op=213)

De la Garza, Mercedes. (2000). "El juego de la pelota según las fuentes escritas", en Arqueología mexicana, vol. VIII, núm. 44, México.

Diario Oficial de la Federación del 30 de abril de 2014. "Programa nacional para la igualdad y no discriminación 2014-2018". México: SEGOB. Consultado el 26 de mayo de 2015 en: [http://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5343069&fecha=30/04/2014](http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5343069&fecha=30/04/2014)

Dirección General de Educación Indígena. (2008). Lengua Indígena. Parámetros curriculares. México: SEP-DGEI.

\_\_\_\_\_ (2014). Juguemos aprendiendo del sol, la luna y el universo. México: SEP-DGEI.

Eliade, Mircea. (1973). Lo sagrado y lo profano. Madrid: Guadarrama.

Elias, Norbert y Erick Dunning. (1992). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. México: FCE.

Enriz, Noelia. (2011). "Antropología y juego: apuntes para la reflexión", en: Cuadernos de Antropología Social, núm. 34. Argentina: UBA.

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales. (2015). Al rescate de los juegos tradicionales a través de una composición gimnástica. México: Universidad del Sota-



vento. Consultado el 27 de abril de 2015, en: <https://www.google.com.mx/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q>

\_\_\_\_\_ (2008). Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México. México: Trillas

García Canclini, Néstor. (1990). Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad. México: Grijalbo-CNCA.

Giménez, Gilberto. (2009). "Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas", en *Frontera Norte*, Núm. 41. México. Consultado el 10 de junio, en: <http://www.colef.mx/fronteranorte/articulos/FN41/1-f41.pdf>

Gobierno del Estado de Baja California. (2006). Cantos, cuentos y juegos indígenas de Baja California. México: GEBC.

Huizinga, Johan. (2008). *Homo Ludens*. El juego y la cultura. México: Alianza.

INAH. (2013). "Tiempo de jugar", en: Museo antropología, núm. 139, México. Consultado el 23 de abril de 2015, en: <http://www.inah.gob.mx/boletin/6-museos-y-exposiciones/6528-en-museo-de-antropologia-se-dan-tiempo-de-jugar>

INALI. (2012). Pequeña antología del niño Ikojts. México: INALI.

Kirchhoff, Paul. (1960). Mesoamérica: sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales. Escuela Nacional de Antropología e Historia, Sociedad de Alumnos. México.

López Austin, A. (2009). Ligas entre el mito y el ícono en el pensamiento cosmológico mesoamericano, en: *Anales de Antropología*, núm. 3, México. Consultado el 23 de abril de 2015, en: [http://www.mesoweb.com/about/articles/ECN-XLIII\\_a01.pdf](http://www.mesoweb.com/about/articles/ECN-XLIII_a01.pdf)

Martínez, Isabel. (2014). "Crear el mundo caminando", en *Artes de México*, núm. 112, México: Artes de México y del mundo.

Martínez Casas, María Regina. (2001). "Una cara indígena de Guadalajara: la resignificación de la cultura otomí en la ciudad". Tesis de doctorado en Ciencias Antropológicas, UAM-I, México.

Martínez Luna, J. (2003). Comunalidad y desarrollo. México: CONACULTA-CAMPO.

Mejía, A. Eloy. (2009). "Juego y revolución en América Latina", en: *Historia do Esporte*, núm. 2. Brasil. Consultado el 25 de abril de 2015, en: [http://www.sport.ifcs.ufrj.br/recordes/pdf/recordes-V2N2\\_2009\\_15.pdf](http://www.sport.ifcs.ufrj.br/recordes/pdf/recordes-V2N2_2009_15.pdf)

Nájera Coronado, Martha Lilia. (2008). "El rito del —palo volador—: encuentro de significados", en *Revista Española de Antropología Americana*, UCM, vol. 38, núm. 1, España. Consultado el 25

de abril de 2015, en: [http://www.academia.edu/6495602/El\\_rito\\_del\\_palo\\_volador\\_encuentro\\_de\\_significados](http://www.academia.edu/6495602/El_rito_del_palo_volador_encuentro_de_significados)

Nivón, Eduardo y Ana María Rosas. (1991). "Para interpretar a Clifford Geertz. Símbolos y metáforas en el análisis de la cultura", en: *Alteridades*, núm. 1, México: UAM.

Olavarría, María Eugenia. (1997). "El pensamiento salvaje y la importancia de ser imperfecto", en: *Alteridades*, núm. 13, México: UAM.

Olmos Curriel, Alejandro. (2014). "Evidencias etnográficas y arqueológicas del kuilichi chanakua", en: *Dossier purépecha*, México. Consultado el 28 de abril de 2015, en: <http://www.mna.inah.gob.mx/documentos/OLMOS.pdf>

Pitarch, Pedro. (2000). "Almas y cuerpo en una tradición indígena tzeltal", en: *Archives de sciences sociales des religions*, núm. 112, Francia. Consultado el 23 de abril de 2015, en: <http://assr.revues.org/20245>

Rochim, Roberto. (1986). *Ulama*, [película], México.

Rodríguez López, Abel. (2014). "Los rimuká, hilos de vida y muerte", en: *Artes de México*, núm. 112, México: Artes de México y del mundo.

Scheines, Graciela. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Argentina: Eudeba.

\_\_\_\_\_ (1985). *Los juegos de la vida cotidiana*. Argentina: Eudeba.

Secretaría de Educación Pública. (2011). Acuerdo número 592 por el que se establece la articulación de la Educación Básica. Subsecretaría de Educación Básica. México: SEP.

\_\_\_\_\_ (2011). *Plan de estudios 2011. Educación Básica*. Subsecretaría de Educación Básica. México: SEP.

Taladoire, Eric. (2000). "El juego de pelota mesoamericano", en: *Arqueología mexicana*, vol. VIII, núm. 44, México.

Tovar García, Luis A. (2011). *La trayectoria escolar de los/as estudiantes españoles y de origen extranjero, en los institutos públicos de enseñanza secundaria*. España: Universidad Autónoma de Madrid.

\_\_\_\_\_ (2005). "Comunidades transnacionales: identidades, valores y sentido comunitario en la etnia kichua-otavalo en Madrid" [Tesis del Diploma de Estudios Avanzados en Antropología Social], Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

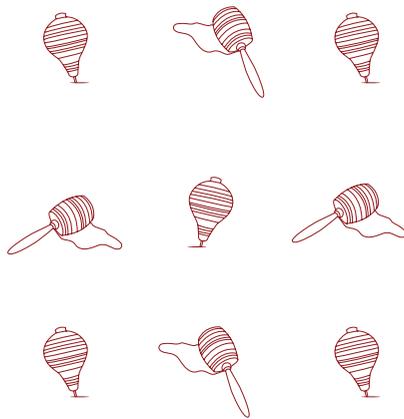
Tribuna Chiapas. (2015). "Chiapas tetracampeón nacional del deporte autóctono". México. Consultado el 23 de abril de 2015, en: [http://www.diariolatribunadechiapas.com.mx/index.php?option=com\\_content&task=view&id=46170](http://www.diariolatribunadechiapas.com.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=46170)

UNESCO. (2001). Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural. Consultado el 18 de abril de 2015, en: [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=13179&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

Uriarte, Ma. Teresa. (2000). "Práctica y símbolos del juego de pelota", en: *Arqueología mexicana*, núm. 44, México.

Vargas Montero, Guadalupe. (2010). "La cosmovisión de los pueblos indígenas", en: *Atlas del Patrimonio Natural, Histórico y Cultural del Estado de Veracruz*, México: Editora del Gobierno del Estado de Veracruz. Consultado el 4 de mayo de 2015, en: [http://www.sev.gob.mx/servicios/publicaciones/colec\\_veracruzsigloXXI/AtlasPatrimonioCultural/05COSMOVISION.pdf](http://www.sev.gob.mx/servicios/publicaciones/colec_veracruzsigloXXI/AtlasPatrimonioCultural/05COSMOVISION.pdf)

Vásquez Hernández, Minaluaztekatl. (2006). "Los juegos tradicionales mexicanos", en: *Revista médica de arte y cultura. Juegos y juguetes de México*. México. Consultado el 25 de abril de 2015, en: <http://www.risck.com/pdf/reportajes/reportajes/tierra/risck-reportajes-deportes-tierra-uarhukua.pdf>







Juegos indígenas de México  
se terminó de imprimir por encargo  
de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,