

**EXPERIENCIAS LÚDICAS EN CONTEXTOS  
DIFERENTES: QUEBRADA DE HUMAHUACA  
GLOBALIZACIÓN Y SINCRETISMO LÚDICO.**

**PLAY EXPERIENCES IN DIFFERENT ENVIRONMENTS:  
QUEBRADA DE HUMAHUACA. GLOBALIZATION AND  
PLAY SYNCRETISM**

**Graciela B. Stefani <sup>1</sup>**  
**Laura Andrés <sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Lic. En Psicología, Profesional del Centro Interdisciplinario de Investigaciones en Psicología Matemática y Experimental "Dr. Horacio Rimoldi" (CIIPME), perteneciente al Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

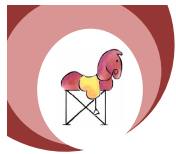
Dirección postal: Pte. Perón 2158, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

e-mail: [gstefani@conicet.gov.ar](mailto:gstefani@conicet.gov.ar) - [landres@conicet.gov.ar](mailto:landres@conicet.gov.ar)

**Resumen:**

El presente artículo se inscribe en el marco de una propuesta que tiene como objetivo explorar las prácticas lúdicas de los niños en diferentes espacios y contextos. Con el propósito de estudiar la expresión lúdica de los niños de la región de la Puna del Norte Argentino, hemos llevado adelante este trabajo. De este estudio participaron 92 niños pertenecientes a zonas rurales del Departamento de Humahuaca, Provincia de Jujuy, Argentina, quienes respondieron el Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos (Stefani, Andrés & Oanes, 2010).

A través de sus experiencias y relatos, hemos podido observar que los niños de esta comunidad (coya) hacen del juego una práctica social que desarrollan en espacios naturales, abiertos y sociales. En el patio de la escuela los juegos propios de la comunidad como el Quechi (softball) y la pilladita (mancha), ambos juegos motores, se colocan en el centro de la escena. Más allá de sus geografías y sus tradiciones, en la escuela los juegos de persecución junto con la pelota como símbolo, unifican el juego de los niños. A medida que la conectividad avanza un nuevo espacio: el ágora virtual, comienza a ingresar lentamente como otra de las plazas de juego. Como expresa el mural de la plaza de Humahuaca: "*Somos cultura que camina en un mundo globalizado*". (Ver Imagen I).



**Palabras clave:** Espacio lúdico – Globalización – Juegos regionales – Pintura mural – Sincretismo

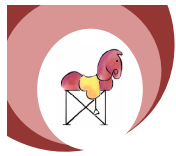


**Imagen 1:** Imagen tomada en la plaza de Humahuaca donde se observa en la parte superior del mural la siguiente inscripción: "Somos cultura que camina en un mundo globalizado".

### **Abstract:**

The purpose of this article is to investigate the concept of play in different places and environments. We have carried out this research with the purpose of exploring expression through the way children play in the Puna region of Northern Argentina. The study involved a Semi-structured Questionnaire about Play (Stefani, Andrés & Oanes, 2010), that was administered to 92 children in rural areas from the Department de Humahuaca, in the Province of Jujuy, Argentina.

Through observation of their experiences and stories, we have found that the local children who are part of the Kolla community engage in play as a social practice which they develop in open, natural and social settings. In the school playground, typical folk games from their community such as "Quechi (softball) and "la pilladita" (tag) and gross motor games, play a leading part. Regardless of geographical location and their traditions, games which involve chasing each other or after a ball as a symbol, unify play among children at school. As connectivity increases, a new setting, a virtual agora, is slowly becoming another play

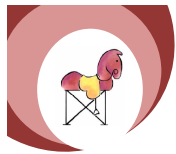


setting. As expressed in a mural in Humahuaca Park: "*We are culture in a globalized world*" (See Picture 1).

**Key words:** play environment, globalization, folk games, mural painting, syncretism.

*Recibido: 28 de abril de 2016. Aceptado: 25 de mayo de 2016*

MUSEO DEL JUEGO



## **INTRODUCCIÓN**

La Omep y la UNESCO han sostenido que cada grupo Nacional, étnico y cultural posee un patrimonio de juegos infantiles que representa en la actualidad un gran valor cultural y educativo, pero no hay registro organizado de ese patrimonio, existiendo el riesgo que desaparezca. Recomienda entonces realizar un análisis de los juegos tradicionales infantiles de los diferentes países. La UNESCO tiene como objetivo proteger y desarrollar los juegos tradicionales (Unesco, 1980) (Ivic, 1986).

El juego es una de las manifestaciones culturales más entrañables que han acompañado al ser humano en todo su recorrido histórico, y ha estado presente transmitiendo todo su saber popular de generación en generación. Es un lenguaje universal que permite interpretar las realidades de la sociedad y es un excelente escenario que nos permite reconocer su cultura de acuerdo a como juega una comunidad, un pueblo.

Con el objetivo de explorar las prácticas lúdicas de los niños de la puna, hemos llevado adelante este estudio, del cual participaron 4 escuelas primarias públicas, pertenecientes a zonas rurales del Departamento de Humahuaca, Provincia de Jujuy, Argentina; de Etnia Coya y estrato social bajo. La metodología utilizada fue exploratoria descriptiva.

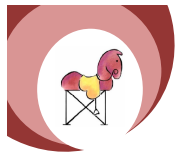
Para los niños de la comunidad Coya jugar es interactuar socialmente, sus prácticas lúdicas son grupales y, paulatinamente el ingreso de la conectividad incorpora un nuevo espacio de juego: el ágora virtual.

En este recorrido advertiremos cómo se reproduce en un escenario como es el patio escolar un estilo lúdico, más allá de las geografías.

### **I - El Juego:**

Al igual que el lenguaje, el juego, es una constante antropológica que se encuentra en todas las civilizaciones y razas y en todas las etapas de la civilización. Tanto juegos como juguetes son elementos de identidad. Ubicado en la cultura de un pueblo, el juego, es un elemento cultural y espiritual de gran importancia. (Ferrarese de Capettini, 2008).

Johan Huizinga, historiador holandés, escribe en 1938 *Homo Ludens*, que se considera la primer obra que trata específicamente la temática del juego. Allí sostiene que la cultura nace a partir del juego, aunque éste último la antecede. Callois (1958) posteriormente demuestra la similitud entre la actitud lúdica y la actitud cultural, diciendo que el juego es consubstancial a la cultura.



El jugar humano tiene relación con las conductas socioculturales en las que el individuo nace y se desarrolla. El niño, mediante el juego construye identidad, establece lazos sociales y va componiendo un lenguaje verbal y físico que permite construir corporeidad.

La acción práctica del juego se construye dentro de un proceso histórico determinado y está sujeto a una permanente transformación. Algunas de las formas lúdicas pertenecientes a la cultura de "Transmisión oral" se van extinguiendo lentamente, sin oportunidad de mantenerlas vivas en la memoria colectiva.

Esa identidad lúdica ancestral, hoy se va desdibujando en la intercomunicación con la sociedad "*no indígena*", la comunicación de masas, el uso del televisor (Ferrarese de Capettini - 2001) y las nuevas tecnologías a las que se tenga alcance: internet, celulares, computadoras, etc.

Las tendencias globalizantes y masivas van desplazando el repertorio del juego tradicional del individuo y como consecuencia, se va desvaneciendo la transmisión cultural entre generaciones.

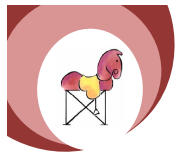
Los juegos tradicionales, se encuentran cada vez más amenazados por la industria del juego y del juguete y la cultura del consumo. En la ciudad, la tendencia globalizante es mayor porque es mayor la conectividad y el consumo.

Los juegos que muchos de nosotros practicábamos años atrás poseen una historia común, están cargados de simbolismos y representan las preocupaciones ancestrales del hombre, antiguamente relacionados con la caza y lucha por la supervivencia.

A modo de ejemplo: el juego tradicional de la gallina ciega tiene su origen en Grecia. En Sudamérica se encuentra clasificado como ceremonial de los indios del Napo; y los Canelos de Perú lo utilizaban como parte de la ceremonia relativa al velatorio de los muertos, el que hace de ciego representa al muerto. (Romero, 2008). Con frecuencia formas parecidas las encontramos dentro de los ritos religiosos y guerreros primitivos (por ejemplo los juegos de pelota y las danzas).

El jugar de los niños es un espejo de la sociedad y, los niños reflejan y reproducen en sus juegos el quehacer de los adultos.

Los juegos autóctonos son aquellos que se han originado y modificado en la misma tierra, comarca y localidad. Según Lavega Burgues (2000) un juego es popular, cuando se encuentra arraigado a una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente. En este caso popular significa



que pertenece al pueblo, a las personas del lugar, quienes con sus características, creencias y estilos de vida locales lo han incorporado a su cotidianidad. No necesariamente son tradicionales, aunque pueden convertirse en ellos, entendiendo por estos últimos a aquella actividad recreativa o de diversión que se transmiten de generación en generación a través de las costumbres propias de un pueblo y perviven a lo largo del tiempo.

Algunos pueblos han integrado aspectos culturales ajenos, transformándolos, incorporando algunos de los valores imperantes en su cultura local. Ejemplo: el baloncesto en los navajo (EEUU), o el fútbol en la cultura Zulu de Sudáfrica. Algo similar se puede observar en los niños de la Quebrada.

Hemos encontrado que los niños de esta comunidad mencionan el quechi y la pilladita como prácticas lúdicas habituales entre ellos. El Quechi tiene una similitud con el béisbol y/o softbol.

Podríamos hablar de un sincretismo lúdico en relación a un proceso, generalmente espontáneo, consecuencia de intercambios culturales, teniendo como característica la mezcla, fusión y asimilación de elementos diferentes.

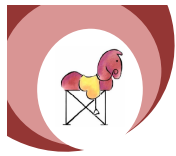
Los juegos multiculturales son aquellos que se presentan similares en diversas culturas. Bantula (2002) tiene una visión del juego como recurso, es decir, que a través del desarrollo de los mismos se tiende a experimentar, en propia piel, valores tales como la empatía, la solidaridad, el respeto, etc.; para que puedan transferirse estos aprendizajes a otros escenarios de la realidad.

En su inventario, Bantula menciona 225 Juegos tradicionales. Esta primera agrupación se hace en el ámbito de la conducta motriz, y el movimiento. En relación a esto, un mismo juego puede recibir diferentes nombres dentro de diferentes localidades de un mismo territorio.

Según Graciela Scheines, (1998) la diferencia entre el deporte y el juego radica en que el deporte es una competencia de habilidades físicas o capacidades que pueden mejorarse con el adiestramiento. Es una manifestación lúdica tardía.

## **II - Espacio lúdico**

Los espacios de juego tienen un papel esencial en la vida de los niños y para muchos forman parte de sus "geografías" personales diarias. El factor edad es un organizador de espacios de juego, como lo es también el género y el nivel socioeconómico. Campo y tipos de juego señalan distinciones sociales. El espacio lúdico no es solo un espacio físico sino



también simbólico.

Toda experiencia vital de un sujeto es una experiencia espacial y toda práctica espacial es posible y se concreta a través de la corporalidad y la motricidad que le es inherente, concebir al sujeto como habitante implica que la dimensión espacial y primera es la corporal. (Lindon, 2009)

Pensar al sujeto espacialmente es reconocer que nuestro actuar en el mundo hace y modela lugares al mismo tiempo que deja en nosotros la marca de los lugares que habitamos. Los lugares modelan a las personas.

Según Perez & Martinez (2008) "...nos llevaremos grandes sorpresas al comprobar que niños y niñas de todo el mundo tienen la misma necesidad de jugar y lo desarrollan con gestos, palabras y ritmos muy similares estrechando lazos a pesar de la distancia". (pp.109)

Los niños recrean en sus juegos las experiencias que tienen con el entorno, así como también la forma de vida de sus comunidades, estas experiencias se van transformando por las tendencias globalizantes.

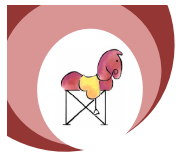
Investigaciones realizadas en población mapuche y en diversas comunidades indígenas revelan que los juegos más practicados son los que involucran las diversas habilidades motrices como atrapar, correr, embocar, esquivar. (Capettini, 2008). Estas actividades lúdicas, contribuían con el entrenamiento muscular, para desarrollar destrezas físicas necesarias para las actividades adultas futuras como la caza y la lucha. De esta manera, el juego exponía su estrecha conexión con la supervivencia y su valor en la formación dentro de su cultura. En antiguas culturas todos los juegos ancestrales preparaban para las actividades adultas, resultando así una actividad imprescindible para el desarrollo humano. (Andrés & Stefani, 2014)

Los juegos con pelota, se destacan en diversas comunidades a lo largo de todo el mundo: se juegan y se disfrutan desde siempre en diversas comunidades.

### **III - El lugar: sus características**

Jujuy es una de las 24 provincias de la República Argentina, situada en la Región Noroeste. Se encuentra en un área de frontera, limitando con Bolivia y Chile. Con 673.307 habitantes según el Censo Nacional de Población del año 2010. Su territorio representa algo menos del 2% del total del país.

Por su ubicación geográfica, historia, población, economía, organización social y formas de ocupación del espacio, Jujuy se inserta en el sur de la región andina latinoamericana. La



Provincia de Jujuy se subdivide en 4 regiones: La Puna, La Quebrada, El Ramal y Los Valles. Los niños que participaron en este estudio pertenecen a las dos primeras regiones.

En la provincia de Jujuy al año 2010 se encontraron 268 comunidades con personería jurídica registrada, pertenecientes a 9 grupos étnicos diferentes: kolla, omaguaca, guaraní, tilián, toara, kolla guaraní, toba, ocloya. En la Puna y la quebrada se ubican las sociedades originarias con mayor peso demográfico y complejidad social y económica. (García Moritan & Cruz, 2011).

Según la Encuesta Complementaria de Pueblos Indígenas (EPCI) Jujuy es la provincia que presenta el porcentaje más alto del país (10,5%) de hogares en los que algún integrante se reconoce como indígena o descendiente de indígenas, mientras que el 38% de su población rural es aborigen. (García Moritan & Cruz, 2011).

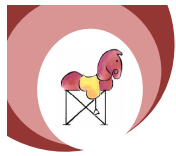
Las Comunidades y Grupos étnicos de la zona estudiada son, en su mayoría, población omahuaca y kolla. El nombre de Humahuaca obedece a los pobladores originarios del lugar: los omaguaca. Actualmente estas comunidades viven en la zona de la Quebrada y casi exclusivamente en el terreno de Humahuaca. De ellas, 38 habitan en terreno rural y solo 6 en contexto urbano. Sus principales actividades se relacionan con la horticultura y la cría de cabras y ovejas. (García Moritan & Cruz, 2011)

Actualmente la expresión kolla, se ha generalizado para designar a los habitantes puneños, algunos quebradeños y toda la población de origen quechua o aymará. Son considerados campesinos por su modo de vida, ya que se dedican mayormente a la ganadería y la agricultura. Por lo tanto, viven en zonas rurales portando una doble identidad, campesinos e indígenas. Además hablan una doble lengua, aborigen y español.

Las familias conforman redes sociales de parentesco, compadrazgo y vecindad. Se organizan a través de la "*minga*" que representa una tradición comunitaria, donde se promueve el trabajo cooperativo y voluntario entre las familias. Todo esto contribuye a fortalecer los vínculos y a fomentar la socialización dentro de la comunidad.

La cosmovisión kolla incluye dos sistemas de creencias, la religión católica y el culto a la *pachamama* (madre-tierra), la que se celebra el 1ro de agosto de cada año. Las apachetas son montículos formados por la acumulación de piedras, marcan espacios simbólicos casi siempre destinados a las ofrendas en honor a la Pachamama y en ella participan parte o toda la comunidad. Hemos observado que los niños juegan con muchos elementos de la naturaleza, entre ellos las piedras.





Según informantes claves los chicos después de la escuela en la mayoría de los casos ayudan a sus padres, ya sea con los animales, la leña, la casa, haciendo pan y se hacen un ratito para jugar algunos días al fútbol.

## **METODOLOGÍA**

### **Muestra y procedimiento:**

De este estudio participaron 92 niños con un rango de edad entre 6 y 14 años (41 varones y 51 mujeres) pertenecientes a zonas rurales del Departamento de Humahuaca, Provincia de Jujuy, Argentina; de Etnia Coya y estrato social bajo.

Los niños asisten a 4 escuelas primarias públicas, correspondientes a las localidades de: Tres Cruces, Iturbe, Hornaditas y San Roque. De estas escuelas la única con educación media es la de la Zona de Iturbe. Los chicos llegan en micro, en burro o a pie. En el caso de la escuela de San Roque, según su Directora algunos niños se encuentran al borde de la desnutrición, comen en la escuela y muchos padres se encuentran desocupados.

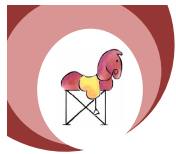
La información se recabó a fines del año 2013. Se realizó una capacitación previa a quienes viajaron a la zona donde se informó en qué consistía el cuestionario y cuál era el objetivo del estudio. El mismo fue administrado a los niños grupalmente y en horario escolar. Además se contó con informantes claves residentes en la región.

### **Instrumento:**

Para este estudio, se utilizó el Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos (Stefani, Andrés & Oanes, 2010) en su versión Niños (N), diseñado para recabar información sobre los distintos tipos de juegos y juguetes, los espacios lúdicos, materiales o elementos de juego, juegos individuales y grupales; y los característicos del lugar de residencia de los niños. El cuestionario está compuesto por 10 preguntas, algunas de tipo abierta y otras, de elección múltiple. Es de fácil aplicación, tanto individual como colectiva y adecuado para todo ámbito, edad y formación. Las preguntas fueron revisadas por psicólogos especialistas a fin de estudiar la validez del contenido.

### **Análisis de los datos:**

Las respuestas se clasificaron según las categorías obtenidas y contabilizando la cantidad de menciones de juegos a



fin de evaluar la intensidad de cada categoría. Se calcularon frecuencias y porcentajes de las respuestas dadas. Dichas categorías son las siguientes:

1.- Juego simbólico: En esta categoría se incluyeron juegos tales como: jugar a la mamá y al papá, a policías y ladrones y las representaciones de roles sociales y experiencias de la realidad que los circunda. Estos juegos se caracterizan por utilizar un abundante simbolismo formado a partir de la imitación. Este tipo de juego posibilita recrear escenarios y vivenciarlos. El niño reproduce escenas de la vida real modificándolas de acuerdo a sus necesidades. A través de este tipo de juego, internaliza roles sociales, canaliza conflictos y angustias transformando lo real, por asimilación a las necesidades del yo (Piaget, 1961). Este tipo de juego consiste en hacer el "como si" de la realidad teniendo conciencia de esa ficción (Garaigordobil Landazábal, 1994).

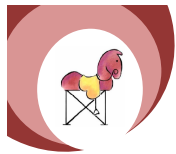
2.- Juegos de la región: Es aquel que responde a sus propios patrones culturales, diferenciándolo de otras prácticas lúdicas y que se desarrollan según el contexto, sostenidos en el tiempo dentro una comunidad. En este caso, incluimos juegos tales como la pilladita y el quechi.

3.- Juegos motores: En esta categoría se incluyeron juegos tales como correr, jugar a la mancha, escondidas, juegos con pelota, rayuela, sogas, payana, bolitas, etc. Son aquellos en los que el movimiento intenso y la puesta en juego de las capacidades motoras constituyen la característica más manifiesta e implican algún grado de compromiso corporal (Pavía, 1994) tanto global, como de motricidad fina y habilidad manual.

4.- Juegos de mesa: Esta categoría incluye juegos de ingenio, tales como ajedrez, skrabel, dominó, Ta Te Ti, cartas, etc. y utilizan como herramienta central un tablero y/o fichas. En algunos se permite simbolizar el avance de los jugadores usando símbolos físicos. Algunos pueden implicar el uso de dados o naipes.

5.- Juegos electrónicos: Se considera juego electrónico a todo juego digital o interactivo con independencia de su soporte. En esta categoría se incluyeron juegos tales como Playstation, Wii, X-Box, PC, teléfonos celulares, Tablets; etc. Estos juegos pueden emular reglas o características de los otros tipos de juego en un espacio virtual.

6.- Otros juegos: Esta categoría se constituye como residual y en ella se incluyeron rompecabezas, dibujar y pintar, armar pulseras, jugar con masa, ladrillitos, etc. y quedan incluidos todos los juegos de construcción, de habilidad y de creación donde se reconstruye el mundo con diversos elementos, utilizando piezas de madera, de plástico o de montaje de pieza



para reproducir barcos, aviones, dinosaurios, etc.

Siguiendo el mismo concepto de análisis de contenido y confiabilidad entre jueces ( $K=.95$ ) se categorizaron los siguientes espacios lúdicos: calle o vereda, casa, escuela, club, patio, plaza o parque, casa de familiares o amigos, otros espacios. En esta última categoría se incluyeron espacios con menores frecuencias de respuestas tales como: río, playa, montaña, campo, etc.

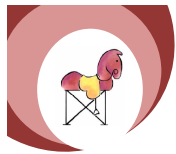
## RESULTADOS

Ante la pregunta *¿a qué jugás?* los niños de Humahuaca ofrecen una variedad de respuestas. Sobresalen, los juegos con pelota, los deportes en ambos géneros, en especial el fútbol, el básquet y el vóley. Luego se destacan: la escondida, saltar a la soga/piola y la mancha, clasificados todos como "juegos motores", por su necesario despliegue motriz para ser jugados.

En relación a los juegos de la región los niños mencionan: la pilladita, el quechi, el tarro, el prisionero y el lobo. Algunos de los juegos se mencionan o nombran de diferentes maneras: la piola o soga - pilladita o mancha. Todos ellos jugados en grupo, observándose aquí la función de socialización del juego.

Las siguientes categorías aparecen mencionadas escasamente: juegos simbólicos (jugar con muñecas, jugar al mercadito y a la cocinita); juegos de mesa (cartas, juego de la oca, monopolio); juegos electrónicos (computadora y playstation). (Ver Gráfico I)

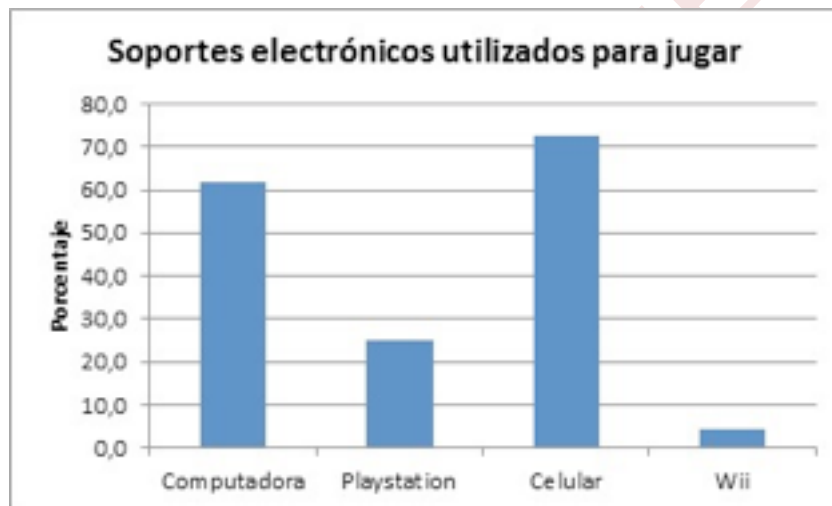




### **Gráfico I:** Tipos de Juegos de los niños de Jujuy.

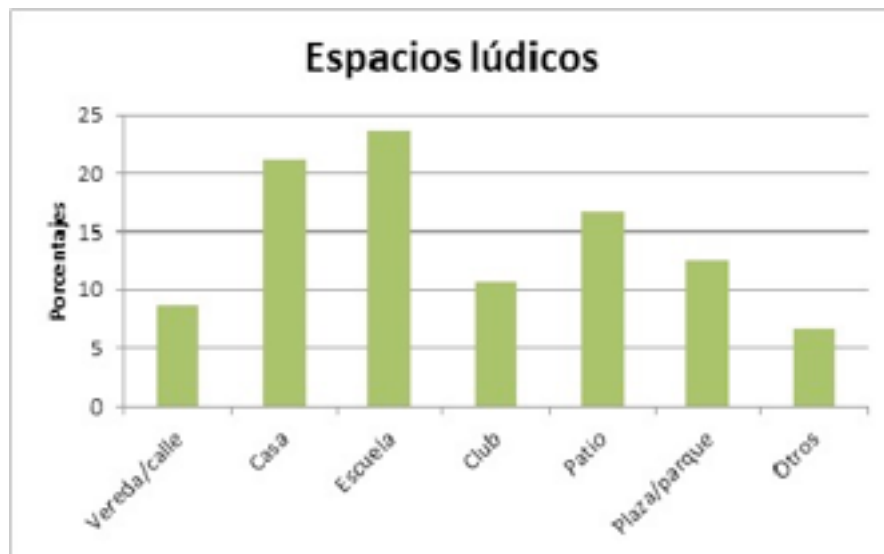
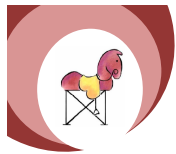
Al indagar sobre los objetos de juegos, la mayoría dice que utiliza la pelota y la muñeca, esta última sólo en el caso de las niñas; la piola o soga y las cartas. Además los niños utilizan para jugar muchos elementos de su entorno natural: piedras, hojas, barro, agua. Las mascotas (perros y gatos), también forman parte del juego de los niños.

Espontáneamente muy pocos niños mencionaron jugar con soportes electrónicos tales como computadoras, playstation, celulares, Wii u otros. Sin embargo, paradójicamente al formularles específicamente la pregunta sobre los mismos, estas cifras aumentan considerablemente: el 73% de los niños dijo utilizar el celular para jugar, el 62% la computadora, el 25% playstation y el 4% Wii. (Ver Gráfico II)



### **Gráfico II:** Soportes electrónicos utilizados por los niños de Jujuy.

En relación a los espacios lúdicos, si bien el lugar más mencionado para jugar es la escuela, seguido por la casa, también son muy frecuentes los espacios sociales como clubes, plaza, calles y veredas. Además se mencionan muchos espacios propios del lugar como ríos, montañas y lagos. (Ver Gráfico III)

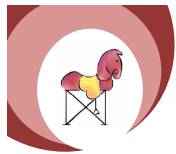


### Gráficos III: Espacios lúdicos de los niños de Jujuy

En el caso de los materiales artísticos, los niños mencionaron: acuarelas, témperas; arcilla, masa; plastilina; arena, y barro. La mayoría de los niños cuentan que les gusta mucho leer y mencionan que leyeron desde cuentos clásicos, literatura infantil, hasta géneros de terror, poemas, leyendas y coplas de la región de la puna.

Uno de los juegos mencionados por los niños de la Puna, es el Quechi, este juego se desarrolla especialmente en la periferia de la ciudad de la Quiaca, (Ciudad que limita con la República de Bolivia) y en las escuelas a las que asisten los niños. Este juego probablemente traído por los ingenieros ingleses que participaron en la construcción del ferrocarril presenta una similitud con el béisbol o softbol, el juego no presenta ni ganadores ni perdedores y termina por deserción o abandono; sólo se conoce entre los niños de la puna de Jujuy. (Kulemeyer, 2005) La palabra Quechi designa la acción de atrapar la pelota en el aire antes de que caiga al suelo; probablemente derivado de la expresión inglesa "Catch it" (atrápalo). En nuestra muestra se observa que la mayor cantidad de menciones de este juego se presenta en la localidad de Iturbe donde se encuentra la estación del tren. Otro de los juegos mencionados es el de la pilladita, juego similar a la mancha, pillar significa "agarrar"; este juego se observa en otras provincias de la Argentina como por ejemplo San Juan, Tucumán, etc.

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES



El juego nos habla de la época en el que se desarrolla y el espejo en el que la infancia se mira.

Un mural es una imagen que usa de soporte un muro o pared, siendo éste uno de los más usuales en la historia del arte. El grafitti, es una de las expresiones de arte urbano más populares y característicos de la actualidad. Son prácticas urbanas de sentido, representan identidad, contiene un relato, transformando la pared en un soporte de comunicación. Así el artista describe y da cuenta del momento histórico que vive, puede significar mucho más que un dato y convertirse en el signo que expresa la forma de sentir y pensar de un grupo.

El juego constituye un indicador de la identidad cultural. Cada vez más la identidad propia de cada grupo y de los pueblos tiende a globalizarse e irse desdibujando, producto del consumo y la conectividad.

Las ofertas del mercado, las diferencias de recursos y las posibilidades de consumo inciden en la forma de jugar de la infancia, en los espacios creados para ello y en la socialización que se produce a partir de ciertas prácticas lúdicas.

En este recorrido, hemos encontrado que los niños de la región, despliegan sus actividades lúdicas mayormente en la escuela. En ella perduran y se destacan los juegos propios de la región, juegos motores y grupales.

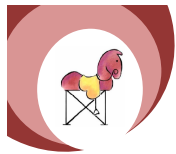
Los juegos locales pueden ser similares a los jugados en otras geografías y ser nombrados de diferentes maneras transmitiendo a ellos sus particularidades e idiosincrasia.

Aunque para estos niños los soportes electrónicos no son elementos de juego, al profundizar se observó una importante presencia de juegos virtuales; haciendo ingresar de esta manera el ágora virtual, como otra de las plazas lúdicas.

En relación a los espacios, mientras los niños de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina, despliegan sus actividades lúdicas mayormente en espacios cerrados, preferentemente en la casa, y de manera individual o de socialización virtual, denominada *cultura de habitación*, (Stefani, Andrés & Oanes, 2014), los niños de Humahuaca lo hacen en *espacios abiertos y naturales* y *juegan grupalmente*. Aquí vemos como la oferta lúdica en las poblaciones urbanas, la conectividad y el consumo impactan y se reflejan en la infancia, en su forma de jugar, desarrollarse y socializar.

En coincidencia con los niños de la Ciudad de Buenos Aires, Argentina, en la escuela la pelota se constituye como elemento central de juego. Allí se despliegan los juegos de persecución, como manchas, fútbol; todos ellos juegos motores.

Este espacio: *el escolar*, tendería a *reproducir* en sus



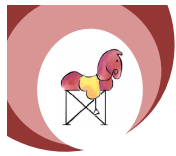
patios un estilo lúdico que llevaría a los niños a *desarrollar escenas similares en diferentes contextos*. (Ferrarese de Capettini, 2001).

Coincidiendo con Noelia Enriz (2011) "*la cultura es transmisible y transformable, transformadora y guía de códigos, sentidos, significados, valores y prácticas*"; producto de la interacción del individuo y la comunidad y, en estos casos particularmente de la comunidad con la sociedad global en la que está inmersa.

Las respuestas dadas por los niños, la imagen obtenida del graffiti y su mensaje, reflejan el momento histórico y se sintetizan en la frase: "*Somos cultura que camina en un mundo globalizado*", o que por lo menos que tiende a la globalización.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

- Andrés, L. & Stefani, G. (2014) Deportes y juegos motores: Puentes que acercan distancias, unen fronteras y recorren la historia. *Boletín electrónico REDAF*, AÑO III, Nº 67. Ministerio de Desarrollo Social. Presidencia de la Nación. Recuperado el 25/7/14 de [http://www.redaf.gob.ar/articulos/deportes-y-juegos-motores\\_a0f3.pdf](http://www.redaf.gob.ar/articulos/deportes-y-juegos-motores_a0f3.pdf)
- Bantula, J. & Verdeny, J. (2002) *Juegos Multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribio.
- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Enriz, N. (2011) *Antropología y juego: apuntes para la reflexión*. Cuadernos de Antropología Social, versión On-line ISSN 1850-275X, 2011, Vol. 34. Buenos Aires.
- Ferrarese de Capettini, S.M.. (2001) *Construyendo el ser americano*. Sextas Jornadas Indígenas: Universidad del Comahue. Mendoza.
- Ferrarese de Capettini, S.M. (2008) El juego Mapuche en el proceso de globalización humana. *Revista Comunicación e Ciudadanía*, 1-18. España: Colexio Profesional de Xornalistas de Galicia.
- Garaigordobil Landazábal, M. (1994). *Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad*. Madrid: CIDE.
- García Moritan, M. & Cruz, M. B. (2011). *Comunidades Originarias y Grupos étnicos de la Provincia de Jujuy - Secretaria de Derechos Humanos de la Pcia de Jujuy*. Tucumán: Ediciones del Subtrópico.



- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Ivic, I. (1986) *Traditional Games And Children Of Today*. Belgrade: OMEP.
- Kulemeyer, J. (2005) *Quechis, un juego de los niños de la Puna de Jujuy*. *Periódico Domine Cultural* N° 6. Recuperado el 14 de diciembre de 2013 de [http://www.periodicodomine.com.ar/articulos\\_006\\_quechis.htm](http://www.periodicodomine.com.ar/articulos_006_quechis.htm)
- Lavega Burgues, P. (2000) *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Inde.
- Lindón, A. (2009) La construcción socioespacial de la ciudad: el sujeto cuerpo y el sujeto sentimiento en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad* N° 1, Año 1. Recuperado el 28/7/15 de <http://www.relaces.com.ar/fullissue/RELACES-N1.pdf>
- Pavía, V. (1994). *Juegos que vienen de antes*. Buenos Aires: Humanitas, Cosmovisión.
- Perez, J.I. & Martinez, A.M. (2008) *El placer de escuchar. Guía para dinamizar la literatura oral en Andalucía*. España: LitOral. Recuperado el 10/9/15 de: <http://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/descargar.aspx?id=2344&tipo=documento>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Romero, E. (2008) *Juegos del antiguo Perú: contribución a una historia del juego en el Perú*. (Volumen II) Perú: Ediciones Llama.
- Scheines, G. (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Stefani, G., Andrés, L. & Oanes, E. (2010). *Cuestionario Semiestructurado sobre Juegos*. Dirección Nacional de Derecho de Autor. Expte. 5235801
- Stefani, G., Andrés, L. & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria* 2014, 31, (1), 39-55.
- Unesco (1980) El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. *Estudios y Documentos de Educación* N° 34. Paris: UNESCO.