

JUEGOS TRADICIONALES DE COMUNIDADES INDÍGENAS QOM Y MOQOIT DEL GRAN CHACO ARGENTINO.

Ignacio Cassola
IIGHI-CONICET/UNNE
Cassolaignacio@gmail.com
Mónica Marisel Medina
IIGHI-CONICET/UNNE
mariselmedina@gmail.com

Cita: Cassola Ignacio y Mónica Medica juegos tradicionales de comunidades indígenas qom y moqoit del Gran Chaco argentino. Lúdicamente, Vol. 11, N°22, Año 2022. Mayo-Septiembre 2022, Buenos Aires (ISSN 2250-723x). Este texto fue recibido el 01 de abril de 2022 y aceptado para su publicación el 01 de julio de 2022.

Resumen

Este escrito desarrolla y pone en relación cómo los juegos tradicionales son abordados actualmente en ámbitos escolares a los que asisten niños/as pertenecientes a dos pueblos indígenas del Gran Chaco argentino. Específicamente, se sintetiza la documentación existente en fuentes bibliográficas sobre las prácticas lúdicas en las comunidades indígenas qom y moqoit y se articula y complementa con la información de campo relevada en dos comunidades educativas, una con población qom y otra con población moqoit. El propósito final de este estudio es relacionar dos miradas de los juegos tradicionales a partir de la indagación de cuáles eran las prácticas lúdicas que las comunidades educativas consideran tradicionales de su pueblo y cómo son trabajados los juegos tradicionales en el ámbito escolar.

Palabras clave: pueblos indígenas, prácticas lúdicas, materiales didácticos, actos escolares.

Abstract

This paper develops and establishes relationships between traditional games and how they are currently approached in schools attended by children belonging to two indigenous peoples of the Gran Chaco region of Argentina. First we synthesize the existing documentation in bibliographic sources on practices of play in both the qom and moqoit indigenous communities. Then we analyze field work data collected in two educational communities, one with Qom population and the other with moqoit population. The final purpose of this study is to relate two perspectives of traditional games from the investigation of which were the practices of play that the educational communities consider traditional of their people and how traditional games are developed in the school environment.

Keywords: indigenous peoples, ludic practices, didactic materials, school events.



Los juegos tradicionales: un abordaje antropológico

“El juego echa a andar la memoria de la cultura”

Madres Cuidadoras de la Cultura Qom (2011)

El juego es una práctica reveladora de la vida cotidiana y, por ello, supone diversos significados y funciones (Aveleyra & Cantore 2018). Es una práctica donde los niños pueden reflexionar sobre sus saberes e identidad a través de sus narraciones y la reapropiación del espacio y tiempo (Cássia Domingues-Lopes, da Costa Oliveira & Beltrão en Aveleyra & Cantore 2018). En este sentido, desde un punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad y brinda una puerta de entrada tanto al análisis de la vida cotidiana de los niños como a la constitución de la cultura (Duek & Enriz 2015).

Particularmente, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, representan sentidos y significados articulados con prácticas sociales que sólo se comprenden con referencia a una comunidad, en un momento histórico determinado y en el marco de una relación específica con la infancia (Ministerio de Educación de Colombia 2014). En la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, promueven la cohesión y el arraigo en los grupos humanos (Ministerio de Educación de Colombia 2014), es decir son testimonios vivos de una historia, de una cultura, de una sociedad. Al referirnos a juegos tradicionales, aludimos al juego como contenido a enseñar, y, específicamente, a los que no surgen espontáneamente (Sarlé 2010).

A pesar del hecho de que el juego fue un tema tomado en consideración por los primeros etnógrafos que trabajaron con poblaciones indígenas de Argentina (Aveleyra & Cantore 2018), en la Antropología es una disciplina donde el juego ha sido un tema completamente marginal (Enriz 2011a). No obstante, en el último tiempo, algunos/as investigadores/as han dedicado parte de su trabajo a estas temáticas, sistematizando y, a la vez, generando nuevas indagaciones etnográficas (Aveleyra & Cantore 2018). Algunos de estos nuevos enfoques han abordado la noción de juego a partir de la categoría de “práctica lúdica”. La noción de práctica lúdica permite considerar como interlocutores centrales a los sujetos que la constituyen y son constituidos por ésta (Enriz 2014). Al mismo tiempo, esta perspectiva es beneficiada por la existencia de categorías nativas que permiten comprender qué elementos son considerados como juego (Enriz 2014). De este modo, permite desdibujar un poco los límites de lo que es y no es juego, considerando en cambio las diversas formas de aproximarse a diferentes situaciones y las definiciones de los sujetos sobre la práctica (Enriz 2011a). A esta perspectiva es posible agregar que las prácticas lúdicas constituyen experiencias formativas de los sujetos (Rockwell, 1996), en donde sus experiencias son al mismo tiempo formadoras de saberes en interacción con el medio e instancias de circulación de este saber, en las que aparecen aspectos identitarios. (Enriz 2011a)

Existen algunos trabajos que a partir de distintos criterios y/o recortes temporales, sistematizan las producciones realizadas en relación al juego. Aveleyra y Cantore (2018) proponen comprender cómo han sido conceptualizadas las prácticas lúdicas en los pueblos indígenas en diversas fuentes seleccionadas desde comienzos del siglo XVIII hasta mediados del siglo XX. Enriz (2012) analiza la relación entre juego y Antropología puntualizando las



particularidades que ha adquirido la misma en Argentina desde la década de 1930 hasta la actualidad. García Palacios, Enriz y Hecht (2014), estudian cómo se ha abordado las infancias en fuentes etnográficas producidas desde fines del siglo XIX, haciendo alusión al abordaje del juego en relación con los niños y niñas pertenecientes a comunidades indígenas de la región del Gran Chaco y mbyá de la zona guaraní. Finalmente Enriz (2011a) ofrece un posible ordenamiento de autores, considerando cuál es el objetivo que se proponen a la hora de estudiar lo lúdico y define tres líneas de abordaje: los interesados por la formación y el desarrollo, los cercanos al simbolismo y los taxonómicos.

Dentro de este último se enmarcan una serie de estudios de perspectiva etnográfica que buscan describir y/o clasificar los juegos indígenas registrados durante el trabajo de campo y que son el objeto de este estudio. Para el área del Gran Chaco se distinguen algunas recopilaciones de juegos como las de Braunstein (1994) y Millan de Palavecino (1968), las cuales hacen foco principalmente en los juegos de hilo. Por otro lado, Martínez Crovetto (1968) trabaja con juegos de la comunidad moqoit, mientras que Silvia Citro (2016) dedica parte de su trabajo a desarrollar los juegos de una comunidad qom de la provincia de Formosa.

Respecto a cómo se abordan estos juegos indígenas en el ámbito escolar, Ibarrola (2022) analiza algunas actividades con juegos tradicionales indígenas presentes en los cuadernillos de "Recreo" producidos por el programa "Seguimos Educando" (elaborados en el marco de la pandemia de Covid-19 para la educación a distancia) para describir y analizar los sentidos de interculturalidad que subyacen a los modos de representar y/o interpelar a los Pueblos Indígenas. Se analiza por ejemplo, los juegos con hilo y el *Yaguareté Korá*, el cual en las comunidades indígenas del Gran Chaco también se lo conoce como Los tigres y los perros. Este artículo menciona de manera crítica que no hay consignas que inviten a explayarse sobre las formas de practicar estos juegos en las propias comunidades (Ibarrola 2022).

Teniendo en cuenta este breve recorrido por los antecedentes de investigación sobre la temática, este trabajo se propone describir cómo se enseñan los juegos tradicionales indígenas en el contexto escolar. Para ello, en primer lugar se sistematiza las distintas fuentes bibliográficas (diseño curricular y materiales didácticos) y se describe, desde un enfoque etnográfico, dos propuestas didácticas en las que se abordan los juegos tradicionales indígenas en una escuela con población moqoit y en otra con población qom. En segundo lugar, se busca profundizar los conocimientos acerca de los juegos que tradicionalmente jugaban estas comunidades. Para esto, por un lado se sistematizan los juegos descritos por los materiales etnográficos (Crovetto 1968, Millan de Palavecino 1968 y Citro et al. 2016) y por otro, se intenta recuperar los datos obtenidos a partir de las entrevistas realizadas en el campo a ancianos y referentes de ambos pueblos. La hipótesis de trabajo es que los juegos tradicionales indígenas enseñados en la escuela eran parte de las prácticas lúdicas cotidianas de los adultos/ancianos qom y moqoit durante su infancia.

Algunos interrogantes de investigación que orientan este estudio son ¿Qué juegos tradicionales indígenas son abordados en la escuela como contenido a enseñar? ¿Cómo son abordados? ¿Qué materiales didácticos están disponibles? ¿Cuáles eran las prácticas lúdicas cotidianas de estas comunidades o qué juegos consideran los adultos/ancianos que son tradicionales?

De este modo, el propósito final de este trabajo es interpelar la noción de juego tradicional a partir de la identificación, desde una perspectiva histórica y etnográfica, de los juegos que

los ancianos practicaban en su infancia o aquellos que consideran que son tradicionales de su comunidad y cómo son abordados en la actualidad los juegos tradicionales indígenas en las escuelas.

Para esto, en primer lugar se presenta una breve contextualización del trabajo de campo, en donde se introducen algunos datos referidos a las poblaciones con las que se trabaja y se describe la metodología de trabajo. Luego se desarrolla como los juegos tradicionales son abordados en la escuela, a partir de los materiales didácticos en circulación referidos a la temática y de la observación etnográfica de dos actos escolares en una comunidad moqoit y otra qom de la provincia. En tercer lugar se describen los juegos que tradicionalmente se jugaban en la región recuperando algunos trabajos etnográficos que organizan taxonómicamente la diversidad de juegos registrados en la zona y se completa esta información con datos obtenidos durante el trabajo de campo. Finalmente se comparten algunos comentarios finales.

Contextualización del trabajo de campo

Chaco es una de las provincias de Argentina con mayor diversidad lingüística y cultural, su población, además de la indígena, está conformada por numerosos descendientes de inmigrantes de Europa Central y Oriental: checos, eslovacos, búlgaros, croatas, montenegrinos, italianos y españoles (Hecht y Mesineo 2017). Esta provincia reconoce oficialmente en numerosas leyes y normas (Ley Nº 3258/1987; 6604/2010; 6691/2010, entre otras normas) a tres pueblos indígenas con sus respectivas lenguas: qom, wichí y moqoit (Medina 2017). Según el último Censo (2010 INDEC), el número de personas que se reconoce como indígenas en la provincia de Chaco es de 41.304, lo cual representa el 3,9 % de la población total de la provincia. El pueblo toba/qom y el mocoví/moqoit pertenecen a un grupo étnico-lingüístico denominado guaycurú el cual también integran los pilagás, los caduveos, y los ya desaparecidos abipones, mbyayés y payaguás (Métraux 1996, Censabella 2009 y Messineo 2014)

El pueblo qom se encuentra principalmente en las provincias argentinas de Chaco y Formosa, y menos numerosos, al este de la provincia de Salta (Censabella 2009). De acuerdo con el Censo de Población, hogares y viviendas del año 2010 (INDEC) en la provincia del Chaco 30.766 personas se reconocen como miembros o descendientes en primera generación del pueblo qom, siendo el pueblo indígena más numeroso de la provincia. Sus miembros se ubican en gran porcentaje en enclaves urbanos (24.192 personas).

Los mocovíes viven en su gran mayoría en el sur de la provincia del Chaco y norte de la provincia de Santa Fe, con familias dispersas en casi la totalidad de esta última (Censabella 2009). De acuerdo con el Censo de Población, hogares y viviendas del año 2010 (INDEC) en la provincia del Chaco 3.873 personas se reconocen como miembros o descendientes en primera generación del pueblo moqoit, lo que representa un 9,4% del total de la población indígena de la provincia. Los miembros de este pueblo, en gran porcentaje se ubican en enclaves rurales (2.132 personas).



Cabe decir que también se registran numerosos integrantes de ambos pueblos en otras regiones del país, principalmente alrededor de centros urbanos como Rosario, Santa Fe o Ciudad Autónoma de Buenos Aires, producto de distintas migraciones internas (Censabella 2009, Altman 2017)

La metodología de trabajo es etnográfica con distintas estadías en el campo que permitieron realizar entrevistas semi-dirigidas así como investigación de archivos en las bibliotecas escolares. El trabajo de campo se divide en dos partes. La primera tiene lugar en el segundo semestre de 2021 en la comunidad educativa de un barrio periurbano de la ciudad de Resistencia con población qom. La segunda, acontece en el primer semestre de 2022 en un paraje rural del sudoeste chaqueño con población moqoit. Particularmente esta instancia se realiza en el marco de un Servicio Tecnológico de Alto Nivel (ST – CONICET) que consiste en un “Taller para la elaboración colectiva de la historia local en comunidades indígenas del Norte Grande Argentino desde una perspectiva intercultural” (ST 5646). Este trabajo se realizó de manera colaborativa con integrantes de la comunidad moqoit del paraje.

Juegos tradicionales indígenas en la escuela

Según el documento “La modalidad de educación intercultural bilingüe en el sistema educativo argentino” (2011) del Ministerio de Educación de la Nación, el juego es vital en la enseñanza inicial, pues los niños descubren con él y en él formas de relacionarse socialmente y reglas de la cultura a la que pertenecen. En dicho documento se sostiene que es importante que sean considerados en las propuestas interculturales, ya que las comunidades indígenas poseen gran cantidad de juegos, muchos de ellos relacionados con la naturaleza y los modos de reciprocidad que se establecen entre quienes la comparten. Por su parte, el Curriculum para la Educación Primaria del Chaco (2012), en su apartado específico sobre la Educación Intercultural Bilingüe, desglosa como contenido curricular tanto del área de Ciencias Sociales (p.66) como de Lengua y Cultura indígena (p.70) a los juegos tradicionales como contenido a enseñar.

Por otro lado, existen materiales didácticos que proponen el abordaje en la escuela de los juegos indígenas. Por ejemplo, en el cuadernillo N°1 de “Recreo” de la serie de materiales de “seguimos educando” existe una propuesta didáctica para trabajar con el juego del *Yaguareté korá*. También el museo etnográfico, durante el periodo de Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio, publicó en sus redes sociales una serie de videos donde se desarrollan juegos de los pueblos originarios. Aquí nuevamente aparecen el *Yaguareté korá* o *Los tigres y los perros*

(https://www.youtube.com/watch?v=xO6FsU8T30&ab_channel=MuseoEtnograficoAmbrosetti fecha de consulta 02/09/2022) y el *Yolé*

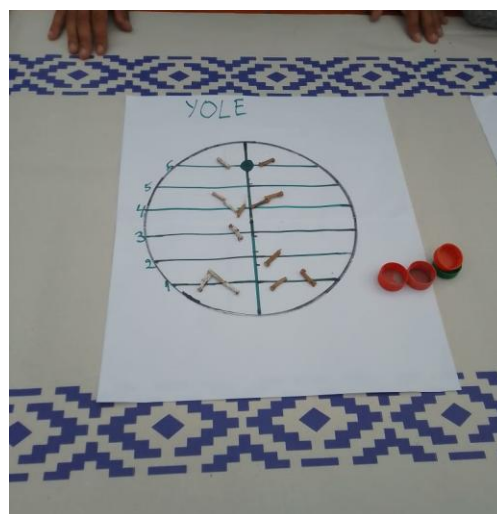
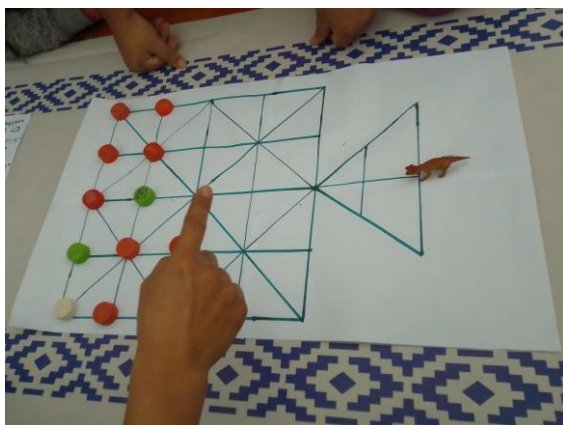
(https://www.youtube.com/watch?v=tw3nXVn4QSo&ab_channel=MuseoEtnograficoAmbrosetti fecha de consulta 02/09/2022). Se destaca también un material producido por las Madres Cuidadoras Qom (2011) donde específicamente se desarrolla el juego de *Los tigres y los perros*. Un aspecto más que añade a la difusión de estos es la posibilidad de poder acceder a comprarlos por plataformas de venta virtual.

Tanto *Los tigres y los perros* como el *Yole* son juegos de mesa que cuentan con un tablero, fichas y se juega de a dos participantes. Si bien, no se pretende profundizar estos juegos es pertinente decir que el *yolé* es un juego asociado principalmente a la comunidad moqoit (Crovetto 1968), mientras que *Los tigre y los perros* es un juego que excede incluso a las



comunidades del Gran Chaco. Se puede asociar este juego, pero con otro nombre, a diversas comunidades indígenas de América. Por ejemplo, *Yaguareté korá* (<https://argentina.indymedia.org/2020/05/06/el-ajedrez-guarani-yaguarete-kora/> fecha de consulta 02/09/2022) en la comunidad guaraní, el *Komikan* (Ferrarese Capettini 2009) en el pueblo mapuche.

Durante el trabajo de campo, se pudo presenciar dos actos escolares. El primero en el nivel inicial de una escuela primaria peri-urbana de la ciudad de Resistencia con población qom donde se conmemoraba el “Día del respeto a la diversidad cultural” (12 de octubre). El otro, en una escuela primaria rural del sudoeste chaqueño con población moqoit donde se celebraba el “Día del aborígen” (el 19 de abril). En ambos casos coincidió que en la muestra de actividades se ponía a disposición de los participantes juegos tradicionales indígenas. En el primer caso, un tablero con el juego de *Los tigres y los perros* y en el segundo, además de este juego aparecía el juego del *Yole*. Además de estar expuestos, en ambas situaciones se encontraba siempre cerca un maestro bilingüe intercultural que era el encargado de explicar la dinámica del juego, sus reglas y cómo se juega. En estas situaciones se identificó que los niños parecían todos desconocer las reglas. Esto se debe a que se los observaba acercarse curiosamente, algunos valientes se animaban a preguntar por la dinámica del juego y los más intrépidos ensayaban una partida acompañada de algunas risas producto de la inseguridad de algo que parecía ser nuevo y desconocido para ellos. Esto no solo sucedía con los niños o adolescentes del secundario que se habían acercado; también los adultos, entre ellos algunos docentes (indígenas y no indígenas), replicaban estas escenas en relación al juego en exposición.



Aquí parece importante mencionar dos aspectos propios del concepto de juego tradicional. En primer lugar, el juego tradicional como generador de identidad (Glanzer 2000), ya que existe la decisión pedagógica por parte de los docentes de trabajar con estos juegos en efemérides donde se destaca la pertenencia étnica a una comunidad indígena. En segundo lugar, que los juegos tradicionales necesitan ser enseñados para que no se pierdan (Ministerio de Educación de Colombia 2014), ya que son juegos desconocidos por lo niños y las niñas y necesitan ser explicados por el docente para ser jugados.

De este modo, se puede decir que tanto las actividades de los docentes como los materiales didácticos disponibles, abordan preferentemente el juego del *Yolé* y el *Yaguareté kora/Los*

tigres y los perros para explicar y poner en valor el contenido de los juegos tradicionales indígenas de la región. Un caso aparte son dos materiales didácticos que en lugar de optar como estrategia didáctica enseñar estos dos juegos tradicionales, propone más bien indagar en la propia comunidad cuáles eran los juegos que antiguamente practicaban los/las abuelos/as en su infancia. Uno de estos materiales se encuentra en la plataforma ELE, sitio educativo virtual dispuesto por la Provincia del Chaco. Este sostiene que los aportes de la familia, o las personas más ancianas de la comunidad, son importantes ya que estos juegos se transmiten de generación en generación (ele.chaco.gob.ar fecha de consulta 15/07/22). Concretamente la propuesta es que “interroguen sobre cuáles han sido los juegos que jugaban sus abuelos cuando eran pequeños. ¿Cómo?, ¿Dónde? y ¿Con quién jugaban?, ¿Cómo eran? y si se sigue jugando o no”. La otra propuesta didáctica la encontramos en un documento elaborado por la modalidad de EIB de la provincia de Buenos Aires que propone listar juegos tradicionales que se recuerdan en el lugar (Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires Subsecretaría de Educación 2007).

Juegos que tradicionalmente se jugaban en las comunidades indígenas

Como se ha mencionado, la noción de prácticas lúdicas permite abordar la perspectiva nativa de lo que los sujetos interpretan como juego. En este sentido, se pretende identificar qué es lo que los adultos y ancianos interpretan por juego tradicional. Es decir, cuáles son los juegos que los integrantes de la comunidad consideran tradicionales de su pueblo o aquellos que tradicionalmente jugaban durante su infancia. Para esto, en primer lugar se va a sistematizar algunos trabajos etnográficos (Millan de Palavecino 1968, Crovetto 1968 y Citro 2016) que describen los juegos de los pueblos indígenas del Gran Chaco. Luego se abordarán los datos obtenidos a partir de las entrevistas semidirigidas realizadas en el territorio a los mayores de las comunidades con las que se trabajó.

Los trabajos de Palavecino y Crovetto son interesantes porque constituyen las primeras investigaciones científicas publicadas en 1968 y centradas en la temática de los juegos indígenas en la región del Chaco desde un enfoque etnográfico. El primero de estos autores, aborda una región geográfica amplia (Gran Chaco) y una variedad de comunidades indígenas (tobas, pilagas, maticos, chulupis y otros), mientras que Crovetto se focaliza en zona mocoví. Millan de Palavecino se dedica principalmente a describir los juegos de hilos. Su publicación cuenta con varias ilustraciones que muestran los distintos dibujos que se pueden formar con ellos. Otros autores como Braunstein (1994) o Citro (2016) dedican algunos de sus trabajos a desarrollar en profundidad este tipo de juegos que tiene una amplia difusión en la región. Palavecino también menciona y describe al menos otros 7 juegos: el *Kalaitaj*, el *Pandango*, el *Laltje*, el *Chochomena*, el *Tojnaj*, el *Poho* y el *Sueloj*.

Por otro lado, Crovetto (1968) al trabajar con un campo más restringido, pudo realizar un estudio que denota mayor profundidad. Además de identificar más juegos, los desarrolla extensamente e incluye algunas de sus variantes registradas. El autor clasifica estos juegos en 4 grupos: los juegos de azar (*Yole*, *Pinta*, *Natená*); los juegos de habilidad (*Nkedená*, *Redaiák*, *Napolkoiná*, *Nemaroskolká*, *Liták Latáo*, *Degolla*, *Bála*, *Lawaríta*, *logoñigo*); los juegos deportivos (*Pokinakák*, *Leremá*, *Nokopiná*, *Lokiak*, *Nainaolé*, *Nainá*, *Llikinák*, *Llikinák kollaráik*, *Lkaikolek*, *Nenorasó*) y los juegos infantiles (*Koroiollí*, *Kañokoták*, *Pekolé*, *Nenotralá*). Vale decir que se menciona que la mayoría de estos juegos están dejando de



ser practicados y están siendo reemplazados por juegos modernos como el fútbol o las barajas españolas (Crovetto 1968).

En un trabajo más actual, Citro (2016) desarrolla una serie de juegos practicados por la comunidad qom de la provincia de Formosa. Además de hacer un registro de los que estaban vigentes, también consulta a los adultos acerca de cuáles eran los practicados durante su infancia. Al igual que los autores mencionados anteriormente, los identifica, describe y clasifica. Primero menciona los juegos que se realizan en el monte con los árboles, el agua y el barro; luego los juegos que implican imitar animales como el chajá o el burro. También los juegos que imitan, en este caso, a las actividades que realizan los adultos como la caza o la pesca; y finalmente, alude a los procesos de elaboración de juguetes (Citro 2016). El trabajo de la antropóloga argentina se diferencia de los anteriores porque recupera la perspectiva nativa del juego. Según los testimonios, los juegos eran una manera de ayudar a la memoria y a la formación de la persona, estos se transmitían oralmente y a través de la práctica (Citro 2016). También refiere que los niños solían jugar solos, al aire libre, circulando de un lugar a otro y a través de juegos que posibilitaron mucha libertad de movimientos (Citro 2016).

Como se ha anticipado, para este estudio se ha indagado en el campo acerca de los juegos que adultos y ancianos practicaban durante su infancia. Más allá de existir o no una correspondencia con la serie de juegos registrados hasta aquí por los anteriores investigadores, se puede postular que los testimonios recientes han permitido ampliar aún más el espectro creativo de sus prácticas lúdicas, con nuevos juegos, otras variantes u otros nombres para el mismo juego. Algunos de los que han sido registrados fueron: la *taba*, la *bala*, el *pok*, las *bochas*, juegos con arco y flecha, *El yacaré y sus crías*, *El conejo y el cazador*, el *Poquinaq* etc. En todos los casos, se menciona que estos juegos ya no se practican, y los motivos son desconocidos para ellos. Existe el interés y demanda de que estos juegos puedan ser aprendidos por las nuevas generaciones. Respecto al *Yole* y a *Los tigres y los perros*, se realizó una pregunta específica para indagar su presencia durante la niñez. Ninguno de los consultados aludió a que fuera jugado durante su infancia.

El juego del *Poquinaq* resultó ser un caso especial, ya que es mencionado por Crovetto (1968), por Citro (2016) y también en las entrevistas realizadas para esta investigación. El primero de estos autores recupera además fuentes misionales que por un lado dan testimonio de la presencia de este juego desde por lo menos el Siglo XVIII a través de los escritos del padre Canelas (Furlong 1938) y Paucke (1943); y por el otro, la presencia de este juego también entre lo abipones en el registro de Dobrizhoffer (1784) y entre lo chiriguano en el registro de Nordenskiöld (1929).

Este juego se prepara con un palo de 50 a 60 cm de largo, de madera de "*wakaik*" (*garabato*, *Acacia praecox*) con las extremidades redondeadas, mientras que la cancha consiste en una campo abierto o camino, sobre el cual se traza una línea del lado donde se encuentran los participantes (Crovetto 1968). Es un juego por turnos en el que cada jugador agarra un palo, toma carrera por detrás de la línea trazada y al llegar, lanza su palo, el cual debe dirigirse al suelo girando o trazando círculos hasta golpear de punta en la tierra y rebotar. El que llega más lejos, gana el juego.

Se pueden identificar distintas variantes respecto al modo en que se realiza la carrera, el modo en que se arroja el palo, como se dispone la cancha o se contabiliza los puntos. Por ejemplo, Paucke (1943 en Crovetto 1968) menciona que "el tirar" no es inmediato, sino que

el indígena tiene ante sí una pequeña zanja dentro de la cual después de tres pasos de salto, tira el garrote. (Paucke 1943). Una variante que Crovetto recoge de sus informantes mocovíes es el *Lasoriakollí*, en el cual el palo se hace rebotar de modo que supere un obstáculo determinado (un cerco, un matorral, un arbolito, etc.) pasando sobre él y cayendo al otro lado; si uno logra hacerlo pasar, gana; si lo consiguen todos, no hay vencedores y debe repetirse el juego (Crovetto 1968). Citro (2016) recupera un testimonio del barrio de *Nam Qom* de Formosa que alude a un juego llamado *Nvicneec* que consiste en un palo tallado de 40 cm aproximadamente, que, al igual que el *Poquinaq*, es un juego donde el palo se arroja para que gire tocando la tierra con las puntas lo más lejos posible, el ganador es aquel que logra que llegue más lejos (Citro 2016).

En las entrevistas realizadas, los adultos y ancianos mencionan que el *Poquinaq* era un juego que practicaban a menudo durante su infancia. La mayoría de las veces, en los momentos de reunión y/o festividades. Se solía armar partidas, donde se realizaba alguna apuesta que se llevaba el ganador. Al ser también un juego por turno, pero que implicaba a veces la participación de 15 o 20 jugadores, jugar era una excusa para que se desarrollen reuniones y se resuelvan por ejemplo aspectos vinculados a la vida social de la comunidad. Una variante que añaden estos testimonios tiene que ver con la forma de contabilizar los puntos. Resulta que se debe contar la cantidad de pasos existentes entre el primer golpe del palo en el suelo (que deja una marca) y el lugar donde finalmente cae. El número resultante es la cantidad de puntos que suma el jugador. Aquel que suma en determinadas vueltas más puntos, es el vencedor. El *Poquinaq* es un juego que ya no se practica más (Crovetto 2016)

En este apartado se ha querido aportar una mirada histórica y etnográfica de las prácticas lúdicas. Esto permite un acercamiento a las nociones que algunos integrantes de los pueblos indígenas del Gran Chaco tienen de los juegos tradicionales y poner en evidencia qué juegos consideran tradicionales de su comunidad de origen. Se sostiene que el panorama de los juegos tradicionales indígenas es de una gran diversidad. Esto no solo implica una amplia lista de juegos sino que además, la existencia de muchas variantes de los mismos en distintas regiones geográficas y étnicas. Esto al mismo tiempo, indica la gran difusión que un mismo juego podía llegar a tener en la región.

Para cerrar y seguir reflexionando

En este trabajo, se identificó que tanto para los materiales didácticos como para la escuela, las prácticas lúdicas tradicionales de las poblaciones indígenas de la región son el *Yole* y *Los tigres y los perros*. Es decir, que el sentido escolar de los juegos tradicionales se encuentra condensado en estos dos juegos. También se reconstruyó una mirada nativa de los juegos tradicionales a partir de la indagación en las prácticas lúdicas de los adultos/ancianos en su infancia y de sistematizar fuentes etnográficas. Esto permitió visibilizar una gran diversidad, con numerosos juegos y distintas variantes de cada uno de ellos.

Se propuso como hipótesis inicial, que los juegos *Los tigre y los perros* como el *Yole* forman parte de las prácticas lúdicas tradicionales de estos pueblos, sin embargo son una pequeña parte del amplio espectro. Es decir, aquellos son los únicos que se

han consolidado como juegos tradicionales en el ámbito escolar o por lo menos que poseen registro. Esto en ninguna medida los desacredita como tales, sino que refleja que el recorte realizado simplifica la diversidad de juegos y que en algunos casos, se encuentra descontextualizado de la historia comunitaria de estos lugares. Esto se debe a que particularmente en los territorios y testimonios consultados no se trataba específicamente de juegos que se practicarán en la infancia.

Otro aspecto importante es que los testimonios dicen que la mayoría de estos juegos han dejado de practicarse. Esto concuerda con la noción de juego tradicional, ya que sólo se mantienen si hay alguien que los transmita, que los enseñe (Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires Subsecretaría de Educación 2007). Como se ha mencionado al principio de este artículo, los juegos y los juguetes son parte de la práctica social y cultural de un pueblo y de la cosmovisión de la sociedad que los ha preservado a lo largo de años (Madres Cuidadoras de la Cultura Qom 2011). Se destaca la relevancia de los juegos tradicionales como experiencias formativas (Rockwell 1996) en contextos educativos interculturales. En este sentido, si bien la comunidad es muy importante, también la escuela debería ser quien ofrezca esta posibilidad (Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires Subsecretaría de Educación 2007). De este modo, se postula el interés por desarrollar propuestas educativas que aborden la complejidad de los juegos tradicionales indígenas, atendiendo a toda su heterogeneidad, sus variedades y al mismo tiempo, a sus particularidades territoriales. Estos conocimientos no se encuentran solo en materiales etnográficos, sino que están presentes en la memoria de los adultos y ancianos de estas comunidades que como se ha podido registrar, se muestran interesados/as y preocupados/as por la continuidad y/o enseñanza de estas prácticas culturales. En este sentido, se destacan las propuestas pedagógicas que promueven que los estudiantes y docentes indaguen en cuáles eran las prácticas lúdicas tradicionales de sus comunidades educativas.

Para finalizar, se subraya la relevancia del abordaje de los juegos tradicionales tanto al nivel del contenido como de la práctica en las escuelas. En esta línea, se espera que este artículo pueda ser un aporte para incentivar el desarrollo de propuestas educativas que desarrollen esta temática de manera situada. Al mismo tiempo es una pista del potencial de trabajo que aún tiene este contenido para ser trabajado en el ámbito escolar. Cabe decir que para este estudio no se ha podido indagar aún en las prácticas lúdicas de los niños y niñas de las comunidades educativas con las que se ha trabajado. Esto entonces puede ser una posible línea de investigación para poder seguir profundizando el tema abordado para esta publicación.

Bibliografía

ALTMAN, A (2017) El camino del Evangelio Cristianismos y modernidades entre los mocoví del Chaco austral. Tesis de doctorado. UBA.

AVELEYRA, R y A. CANTORE (2018) Contribuciones al estudio del juego en fuentes históricas sobre poblaciones indígenas del territorio argentino (1733-1933) En Revista Lúdicamente, Vol. 7, N°13, Dossier: "Experiencias lúdicas interculturales" Noviembre 2017- Mayo 2018, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

BRAUNSTEIN, J. (1994) "Las figuras de hilo del Gran Chaco. III. Figuras de los pilagá y toba-pilagá (1era. parte)". En: Hacia una nueva Carta Étnica del Gran Chaco VI, Las Lomitas, Centro del Hombre Antiguo Chaqueño, pp. 139-150.

CENSABELLA, M. (2009). Chaco ampliado. En Sichra, I. (Ed. & Comp.), Atlas sociolingüístico de los pueblos indígenas de América Latina. Tomo I (pp. 143-169). Cochabamba: UNICEF/FUNDPROEIB Andes.

CITRO, S et all. (2016) Memorias, músicas, danzas y juegos de los Qom de Formosa. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires. ISBN 978-987-4019-34-9

CROVETTO, R. (1968). Viejos juegos de los indios mocovíes. Etnobiología N°2. UNNE.

DIRECCIÓN GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN de la provincia de buenos aires. Subsecretaría de Educación (2007). "Género, generación y etnicidades en los mapas educativos contemporáneos". Modalidad De Educación Intercultural.

DOBRIZHOFFER, M. (1784) Historia de Abiponibus equestri, bellicosaque Paraquariae natione. Viena: Jos. nob. de Kurzbek.

DUEK, C y ENRIZ, N (2015) Juegos tradicionales y nuevas tecnologías: Continuidades y apropiaciones. Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas Vol. 16 N. 108.

ENRIZ, N. (2011a) "Antropología y juego: apuntes para la reflexión", en Cuadernos de Antropología Social, 34,93-104.

ENRIZ, N. (2011b) "Jeroky Porã, Juegos Saberes y Experiencias infantiles Mbyá guaraní en Misiones". En: LINCOM Studies in Anthropology n°14. Alemania.

ENRIZ, N. (2012) Ñeovanga. Juegos infantiles mbyá en Misiones. Editorial Académica Española

ENRIZ, N.(2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. Espacios en blanco. Serie indagaciones, 24(1) Recuperado el 07-1-2018, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852014000100003&lng=es&tlng=es.

FARLONG, G. (1938). Entre los mocobíes de Santa Fe. Buenos Aires.



FERRARESE CAPETTINI, S. (2009). Rescate e inserción pedagógica y comunitaria de los ancestrales juegos de los Pueblos Indoamericanos. 8º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 11 al 15 de mayo de 2009, La Plata, Argentina. En Memoria Académica. Disponible en:

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7917/ev.7917.pdf

GARCÍA PALACIOS, M; ENRIZ, N.; HECHT, A. C. (2014) Niños y niñas en las fuentes etnográficas sobre poblaciones indígenas (Qom-Mbya). Papeles de Trabajo 28,61-78

GLANZER, M. (2000). El juego en la niñez. En “Género, generación y etnicidades en los mapas educativos contemporáneos”. Modalidad De Educación Intercultural.

HECHT, A. C. y MESSINEO, C. (2017) lenguas indígenas en la escuela: una mirada retrospectiva a la educación intercultural bilingüe en la provincia de chaco (argentina). Revista Lingüística. Vol. 13.

IBARROLA, B. (2022). La interculturalidad en los cuadernillos de “Recreo” de Seguimos Educando Revista Lúdicamente, Vol. 10, N°21 (ISSN 2250-723x).

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y CENSOS (2010). Censo Nacional de Población, Hogares y Vivienda de la Provincia del Chaco. Buenos Aires: INDEC

LEY DE LA CÁMARA DE DIPUTADOS de la Provincia del Chaco 3258 (1987). “De las comunidades indígenas”.

LEY DE LA CÁMARA DE DIPUTADOS de la Provincia del Chaco 6604 (2010). “Declara lenguas oficiales de la provincia a la de los pueblos qom, moqoit y wichí”

NORDENSKIOLD, E. (1929). Analyse ethno-géographique de la culture materielle de deux tribus indijennes du Gran Chaco. Trad. de la Marquesa de Luppé. París.

MADRES CUIDADORAS DE LA CULTURA QOM (2011). Juegos y juguetes rescatados en los talleres de historia oral. Programa UNNE. Facultad de Humanidades.

MEDINA, M. (2017). Descripción etnográfica de la funcionalidad de la lengua toba en la comunidad de habla qom del barrio Mapic (Resistencia Chaco). (Tesis Doctoral inédita). Facultad de Humanidades, UNNE. Argentina

MESSINEO, C. (2014). Arte verbal qom. Consejos, rogativas y relatos de Espinillo (Chaco). Buenos Aires: Asociación Civil Rumbo Sur.

MÉTRAUX, A. (1996). Etnografía del Chaco. [Volumen1 de Colección Antropología](#)

MILLAN de PALAVECINO, M, D (1968). Algunos juegos infantiles criollos e indígenas del Norte Grande Argentino. Etnobiología N°9. UNNE.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE COLOMBIA (2014). El juego en la educación inicial. Bogotá, Colombia.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN (2011) .La modalidad de educación intercultural bilingüe en el sistema educativo argentino. Argentina.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DEL CHACO (2012). Curriculum para la Educación Primaria del Chaco. Chaco, Argentina.

PAUCKE, F. (1943-44). Hacia acá y para allá. (Una estada entre los indios mocobíes, 1719-1767). Trad. de E. Wernicke, tomo 2: 0943) y tomo 3 (1 y 2) (1944). Tucumán. Buenos Aires.

ROCKWELL, E. (1996) “La dinámica cultural en la escuela”. En: Álvarez, A. y Del Río, P. (eds.), Hacia un currículum cultural: un enfoque vygotskiano. Fundación Infancia y Aprendizaje. Madrid. Recuperado el 4-2-2018:

SARLÉ, P. y otros (2010). El juego en el nivel inicial. Juego reglado, un álbum de juegos. Buenos Aires: Baires Print.