

INTERNATIONAL UNION OF ANTHROPOLOGICAL AND ETHNOLOGICAL SCIENCES

BULLETIN  
of the  
INTERNATIONAL COMMITTEE  
on  
URGENT ANTHROPOLOGICAL  
and  
ETHNOLOGICAL RESEARCH

No.40 1999-2000

Published under the auspices of the  
U.N.E.S.C.O  
upon recommendation of the  
International Council for Philosophy  
and Humanistic Studies, Paris

Published by the Committee's Secretariat  
c/o Institute of Ethnology, Cultural and Social Anthropology  
A-1010 Vienna, Universitätsstraße 7, AUSTRIA

EL JUEGO MAPUCHE EN EL PROCESO DE GLOBALIZACIÓN HUMANA  
Stela Maris Ferrarese Capettini

Abstract

El Pueblo Mapuche que vive en Argentina desarrolló, entre otros elementos culturales simbólicos y emocionales EL JUEGO. El mismo era practicado por los niños de ambos sexos. En la juventud y adultez eran generalmente los hombres los que lo practicaban. Pudiendo, éste, formar parte de rituales o encuentros comunitarios. La industrialización cultural actual y el proceso de globalización humana ubican a los juegos en una situación que nos hacen preguntarnos. Podrán los juegos Mapuche resistir a la globalización cultural?

Este es el tema de estudio, enmarcado en el proyecto de los Juegos Indoamericanos, nos convoca hoy en la lucha de las identidades comunitarias por preservar sus identidades.

El juego elemento emocional comunicacional de los pueblos indígenas se~ está perdiendo, en el caso Mapuche, hacia una situación casi irreversible sino se trabaja sobre la autoestima y la identidad propia en relación e interacción con el otro.

La dominación del tercer mundo ha comenzado a realizarse desde la comunicación de masas y en ese proceso lo lúdico no está ausente.

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

Los juegos Mapuche están en una situación de riesgo de pérdida total en manos de este proceso de

universalización de lo cultural, de la globalización de la identidad de los pueblos, solo un trabajo a conciencia de rescate y preservación así como revalorización desde la escuela por medio de la educación física logrará preservarlos conjuntamente con otros actuales.

### Presentación del problema

El juego es tan antiguo como la existencia de la vida animal y humana sobre la tierra, si bien les parecerá poco científico establecer esta frase, pero todos sabemos que el jugar forma parte de las conductas instintivas animal y humana ubicados ambos en el contexto biológico y psicológico en el que desarrollan su vida. La cultura es lo que lo hace, al ser humano, diferente de los animales. Así pudo éste crear y recrear sus juegos hasta llegar a la invención del deporte con una imagen cultural humana diferente a aquellos juegos sagrados que buscaban reordenar el caos del mundo circundante de los seres humanos de esa época.

Así como para Huizinga 134 en su teoría sobre el juego, la cultura nace del juego y a su vez se va desarrollando de una manera lúdica para Platón 13 el juego es un elemento ideal y necesario para formar al buen ciudadano pero los juegos platonianos han de ser reglados y guiados por una nodriza que indique la rectitud dado que se deben formar buenos ciudadanos en el Estado que se corrompe.

Mucho se ha estudiado el juego y se lo sigue haciendo elaborándose teorías desde las distintas disciplinas que enfocan el mismo desde una mirada unidireccional. El jugar humano instintivo ha derivado en la creación de juegos y juguetes que lo relacionaron en el micro y macro cosmos siendo el juego a través de la acción jugar un vehículo para un objetivo final muchas veces comunitario y otras veces personal. El ser humano Mapuche con una evolución cultural

134 Huizinga, Johan: "Homo Ludens", Edil. Emecé, 1968, Es. As. R. Arg. 135 Platón: "Las Leyes" L, Y, n, III y VII.

205

comunitaria propia diferente a la de otros grupos humanos que habitaban el territorio Argentino poseía juegos que les eran propios y otros que los habían adquirido en su relación de vida cotidiana con esos pueblos.

Esa identidad lúdica ancestral se está desdibujando en la intercomunicación social con la sociedad no Mapuche y en el ejercicio cotidiano de la vida de comunicación de masas dominada por el "chupete electrónico" denominado televisor que está instalado en la mayoría de las casas Mapuche urbanas y está llegando, al menos en la provincia del Neuquén, a algunas comunidades con electricidad. Igualmente la visita continua de grupos misioneros de diferentes credos religiosos y fundaciones que desean hacer donaciones están generando el ingreso de juguetes novedosos por los cuales los niños han comenzado a abandonar los creados por ellos mismos. Si bien esto no se da en la totalidad de las 38 comunidades que viven en la actualidad en la, provincia si se está extendiendo rápidamente.

No es que se tenga que dejar de lado lo nuevo sino que lo que lo nuevo está haciendo es que desaparezca lo propio y se pierda un elemento cultural de base para el intento de preservar la cultura que dicho Pueblo viene realizando desde hace unos años.

### **Identidad y juego**

Como elementos culturales de un grupo étnico los juegos junto con los juguetes son UT: elemento de identidad. La identidad se elabora "por contraste con el otro" y por la transmisión generacional ideológica" (Cardozo de Oliveira) en tanto elementos propios, los juegos de un grupo se diferencian de los de otro grupo como también los juguetes o elementos lúdicos que se hacen para jugar ese u otro juego. En la actualidad podemos decir que los juguetes y los juegos siguen identificando a algunos grupos culturales y que también ya existe una imagen global de ciertos juegos que se realizan a diario en las casas sea en un patio (cuando tienen la suerte de tenerlo) o en el interior de la misma, en los espacios verdes, en las escuelas, etc.

Una mirada rápida en los supermercados de juguetes: jugueterías nos da la imagen del desdibujamiento de una identidad propia de un Pueblo surgiendo en su lugar la imagen dependencia cultural de grupos

económicos: monopolios del desarrollo infantil del cual cada día están menos exentos los niños Mapuche que viven en contextos urbanos. Sabemos que esto no le pasa solamente a los niños Mapuche sino a todos nuestros niños.

La desaparición de los elementos propios la pérdida paulatina de creatividad hace peligrar la "recreación y transmisión oral" de los juegos ancestrales.

Se incorpora "lo ajeno" pero no se produce una apropiación de ello para modificarlo : darle sentido propio. Se observa la práctica de juegos, entre niños escolares, reproduciendo el modelo lúdico presentado en la televisión con su gestualidad kinésica como haciendo una extensión del mismo careciendo el juego-personaje de una creación de gestualidad propia por parte de los jugadores infantiles.

Existe acaso un solo mundo global? Estamos todos en él con una universal identidad? La diferencia existe desde la existencia de la vida y nunca se vio que fuera mala, es el ser humano el que creó el racismo ante los colores diferentes, fue él el que indicó que lo blanco significaba bueno y lo negro malo pero todos sabemos que en la realidad no es así todo es relativo.

Es acaso una nueva y definitiva manera de dominamos el crear la globalización lúdica?

Los grupos humanos que aún permanecen aislados a la globalización aún disfrutan del momento creativo del padre con su hijo realizando el juguete.

La cultura transita por esos relatos orales y esos juegos ancestrales que los niños aún vivencian cotidianamente. El pasado los acompaña como algo natural en el presente y en la construcción del futuro. En esta sociedad nueva pareciera que el presente es tan efímero como la duración de los juguetes y solo el futuro es lo que vale, pero sucede que el futuro es cada día porque son esclavos de un tiempo cronometrado no como esos.

206

Pueblos cuyo tiempo no depende de una máquina que indica la hora ni de una carrera por el consumismo y el temor a no haber vivido algo nuevo cada día sino es la vida misma un tiempo para cada cosa. Donde el contar historias del pasado el abundar en detalles, el hablar pausado forma aún parte de un tiempo cósmico no detenido.

De una teoría del juego que pretendía utilizarlo para formar buenos ciudadanos hemos llegado a otra que recibe el premio Nobel pero adaptada a lo económico esto nos da una imagen definitiva de lo lúdico.

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

El juego constituye un indicador de la identidad cultural que en la actualidad está en un proceso de desaparición lo que no ubica ante un deterioro de la identidad. Los juegos introducían al niño Mapuche en su estructura social y lo iban formando hacia la adultez futura desarrollando su mente y cuerpo en pos de dar soluciones a los problemas que se le presentarían.

La actual economía nacional y vida moderna los ha incorporado a su vida de desarrollo cotidiano y en ello se ha producido una apropiación de elementos ajenos y pérdida de otros propios por diversos motivos como la vergüenza ante la imagen que los otros integrantes de la sociedad poseen del y de lo indígena lo que produjo bajo nivel de autoestima y pérdida progresiva de la lengua y algunos conocimientos ancestrales. La estigmatización de los Mapuche se da en caracterizarlos como haraganes, vagos, flojos, borrachos, etc.<sup>136</sup> y su cultura como atrasada no moderna.

### **El Juego ancestral Mapuche**

El Pueblo Mapuche oriundo de Chile que tenía rasgos de Pueblo guerrero sometió a algunos grupos al sur de Chile transculturizándolos. La comercialización de ganado en pie existente con los Pueblos que vivían del lado Argentino y otros elementos utilitarios lo hicieron avanzar sobre la extensa pampa y los grupos con los que iniciaron un proceso de interacción fueron aculturándose los Tehuelche, los Ranculche o Ranqueles, los Poyas,

los Pampas, los Vorganos, etc. En relatos Ranquel encontramos una variedad de juegos que están presente entre los Mapuche por lo que deducimos que los adquirieron en el proceso de aculturación y fusión de ambos grupos o sea en la mapuchización de los Ranquel.

Cuando un niño o niña Mapuche nacía era llevado al agua y allí su madre lo/la lavaba y luego siempre lo/la tenía amarrado/a a su cuna. Jugaba de niño "mari, epu mari chi kompañ enu aukantukei": "diez, dos, diez es acaso compañero con él jugando está,,<sup>13</sup> Cuando va creciendo le entregan el rebaño de ovejas para que lo cuide, al varón, y es allí donde aprende a jugar. Allí jugando con los otros niños que cuidan su rebaño rivalizan en ser el mejor jugador. En la medida que crece adquiere nuevas responsabilidades siendo una de ellas la de llevar mensajes. Siempre se exige rapidez en el cumplimiento de las obligaciones, para ello se le sangran las piernas con sanguijuelas (pirhuin) el motivo es que se consideraba que la sangre era pesadez para el individuo<sup>138</sup> lo que no permitiría el cumplimiento con la suficiente rapidez de lo indicado.

<sup>136</sup> Saiz, José L.: Estereotipos adscriptos al indio Mapuche por adultos no Mapuche de Chile meridional, Tea., U.FRO., vol 20, N 1 Y 2 o. 56-58, 1986

<sup>137</sup> Manquilef, Manuel: Comentarios del Pueblos Araucano Edil. Univ., Stgo. 1911, Chile <sup>138</sup> Manquilef, Manuel: idem anl.

La niña tiene juegos relacionados con la mujer y sus obligaciones la acercan más a ese rol y dado que al pasar por la iniciación están en condiciones de ser casadas su tiempo lúdico era muy reducido por el contrario el varón jugaba toda su vida.

Según indica Manquilef era una costumbre lavarse varias veces para limpiar culpas y pecados en determinadas épocas del año Mapuche. Igualmente en los lugares con ríos o esteros siempre se bañaban al amanecer.

Existen juegos de damero, luchas, con piedras, con habas, con pelotas de cochayuyo, con dados hechos con hueso, de imitación de animales, de destreza física, etc. Según relatara, a principios de este siglo, Manquilef dichos juegos tenían enseñanzas morales y algunos era para prepararlos para la vida futura: de subsistencia económica y de vida.

El Allimlim, por ejemplo, que es un juego que se realiza con seis piedras muy similar, en su desarrollo, a la pallana o payaya tenía como fin desarrollar la habilidad de la mano izquierda y la derecha como también era conocido como un canto de amor del hombre hacia la mujer demostrándole que así como era aunador de piedras lo era de corazones. Actualmente en nuestro relevamiento no hemos encontrado dicho juego entre los niños solo encontramos, en algunos sectores, variantes de uno denominado pallana (voz quechua) no hemos podido determinar la aculturación de aquel en este o si se habría perdido en la migración Mapuche dado que en investigaciones anteriores de mediados de siglo no aparece este nombre "allimlim" para caracterizar un juego Mapuche similar jugado en los sectores habitados por estos.

El Komican (el Leoncito) se juega en algunos sectores hasta la actualidad y se ha encontrado en otros sectores no Mapuche con otros nombres. Es un juego de damero en el que un león trata de ser cazado por doce perros, el sistema de caza es encerrarlo en un sector para no permitirle salir del mismo y la defensa del leoncito es comerse los perros. Si come 3 perros se considera ganador dado que ningún buen cazador puede cazar con 9 perros.

Existen otras variantes por ejemplo elleoncito debe comerse todos los perros para ganar.

La similitud del mismo con un acto de cacería real ubica su origen en un pasado muy remoto. En otros sectores del país es jugado y también es conocido por algunos docentes no Mapuche del área educación física con variantes en su nombre.

El awarkuden (el juego de las habas) se conserva en algunos sectores rurales Ellkawun (jugar a esconderse)

Maumillan (gallina ciega)

El Pikoitun (correr la trenza)

El Choiketun (Juego del avestruz), etc.

Casi extinguidos en la actualidad eran preparatorios para la agilidad corporal desde niños: saber respirar al correr el resistir, etc. En los varones tenía que ver con la preparación para 1a guerra.

La astucia era algo que preocupaba al Mapuche para la preparación del varón en relación con sus obligaciones en la vida adulta.

Otros juegos de gran importancia eran: el Palin, el cual está considerado como un juego que en ciertas circunstancias tenía la característica de Sagrado; el Trumun cuya pelota se realizaba con hierbas secas envueltas en un cuero de animal; el Pilmatún que se jugaba con una pelota arrojada con la mano, etc.

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

Las carreras y los saltos era parte de su vida cotidiana así como el lanzar boleadoras, tirar flechas, pelear con lanza o cuerpo a cuerpo, tirar con la honda, etc.

208

Todas esas actividades desarrolladas al aire libre mantenían su cuerpo vigoroso y ágil.

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

En la actualidad la mayoría de estos juegos está desapareciendo y otros ya han desaparecido de las comunidades, algunos grupos intertan el rescate y la preservación de los mismos a través de actividades comunitarias, pero el proceso de globalización está llegando, al igual que a los otros integrantes de la sociedad neuquina, a las comunidades en diferentes grados de celeridad lo que esta produciendo un manto de olvido sobre lo propio en pos de lo moderno.

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

"El juego de pelota, contrariamente a lo que quieren hacerlo parecer en la actualidad ... comparándolo al fútbol, por ejemplo ... no era un deporte. Allí, como en un campo de honor, se llevaban a cabo duelos. Como en un juzgado, se cumplía la ley. Como en un templo, se iba uno al cielo o al infierno. El mundo y el inframundo en constante confrontación. El premio no era la corona de laurel o la medalla olímpica. El ganador vivía, el perdedor iba a reunirse con sus antepasados.,,139

### **El juego Mapuche en la actualidad**

Esa importancia que tuvo para el ser humano ancestral el poder desarrollar su destreza física, la astucia y el carácter que era entrenado, en el varón, desde la primera edad y continuaba toda la vida hoy está desapareciendo. Ese ser humano que con su fuerza podía defenderse cotidianamente, cazar un animal luego de perseguirlo por horas sin agotarse, comunicarse con sus Dioses a través de lo lúdico la cultura actual lo ha aculturado.

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

El juguete de peluche es uno de los más codiciados como ciertos modelos lúdicos de moda.

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

Así lentamente y cada vez más el juego ha sido considerado como lo no serio, lo opuesto a lo laboral, el opio de los humanos y solo útil para los niños. Las mujeres siguen siendo las desplazadas en primer lugar del jugar juegos dado que su rol en la actualidad sigue siendo el hogar o bien tiene que trabajar desde edad temprana especialmente las jóvenes Mapuche que viven en la ciudad. También se casan a temprana edad lo

que las aleja de la posibilidad lúdica por el sin número de obligaciones que adquieren a partir de ese nuevo rol dado que la procreación

entre ellos sigue siendo numerosa.

Mientras el hombre moderno ha desacralizado su mundo el Mapuche trata aún de preservarlo con sus rogativas, sus machis, pero al alejarse a los centros urbanos se produce un desprendimiento del aprendizaje cotidiano, vivencial de los conocimientos ancestrales y la

139 Corleto, Manuel (1993) en Roldán F., Julio: Estudio de los juegos de Pelota del area de Dolores, Petén durante el período clásico tardío. Univ. de San. Carlos de Guatemala. Tesis para optar al grado de Lic. en Arq., Guatemala 1995.

209

pérdida es paulatina tanto de la lengua como de otros conocimientos que forman parte del conjunto de los elementos culturales. Mientras en las comunidades se vive y juega proyectado en un tiempo que les es propio en las ciudades se viven en una prospección hacia un futuro así lo nuevo. Un término medio entre ambos puntos opuestos son los pueblos que al tener poca población también tienen un ritmo temporal propio más cercano a la vida en las comunidades que en las grandes urbes a las que hoy se mudan los Mapuche especialmente los jóvenes. Pero si en esto está el chupete electrónico y allí incorporan y desean otra imagen alejada de la propia .

... "es más juguete un palo que transforma el niño, en sus juegos, alternativamente en caballo, lanza, espada o bastón, que una muñeca mecánica porque ésta no es ~ ni puede ser ~ más que ella misma y no sirve más que para un determinado jugueteo; es más un medio que un juguete, porque se usa para una finalidad delimitada: jugar a las muñecas.,140

Mientras uno permite la creación y recreación el otro juguete está en su existencia y no puede ser más que eso.

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

El adulto debe permitirse jugar actualmente dado que éste ha sido establecido como lo inútil. El Mapuche adulto debe trabajar durante horas para tener un jornal que le permita subsistir en las ciudades, por otro lado en las comunidades vive dependiendo de sus chiva ovejas que lleva a pastar en dos períodos del año a diferentes lugares: veranada e invernada.

Este se permite jugar a las carreras a caballo, a enlazar potros, fútbol, carreras de sortijas a caballo -, en algunos casos se juega el Palin, etc.

En el contexto urbano el permiso lúdico está desapareciendo quedándole como práctica lúdica en algunos casos el fútbol. Aquí surge otro problema y es la estigmatización socioeconómica de lo lúdico adulto actual.

La actualidad de la sociedad practica paddle, squash, tenis, basquetbol, voleibol, deportes de los que ciertos contextos socioeconómicos está ajenos a poderlos practicar. Y el otro entretenimiento que los absorbe es el juego por televisión, todos los programas existentes desde A DIVINA a las 13 horas en la televisión local, hasta Video Mach, Hola Susana, etc. en los que el jugar le da a los televidentes la posibilidad de cambiar de vida: ganarse un auto, un departamento, un viaje al exterior, vídeo casseteras, televisores, cocinas microondas, lavarropas automáticos, etc. y llegar a ser una de esas personas que aparece en la película "Transporting" de la sociedad consumista actual que todo es mecánico, desaparece lo emocional, el placer de las cosas simples.

El placer que da el "poner el cuerpo" en el juego, el estar en el jugar. Allí se es espectador del jugar y el que se involucra no pone el cuerpo sino la voz por un teléfono. Si se miran los programas no hay nada nuevo bajo el cielo, todas las propuestas de juego de esos programas son similares dado que cada juego posee ligeras variantes.

En ese tiempo real cotidiano lo ancestral Mapuche se desdibuja en el contexto urbano desaparece la realidad sagrada del juego y también su evolución en juego tradicional. Todo lo viejo se destruye, los edificios viejos no existen han de ser modernos porque no lucen. Les construyen casas a~culturales, alejadas de su realidad~ necesidad de poseer un alero para tener un telar, por ejemplo, en la casa, un lugar para guardar la

leña en invierno, etc.

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

### **Anónimos y desterrados**

en el ruidos tumulto callejero  
con los vientos en contra

140 Scheiner, Graciela: Juguetes y jugadores. Edil. Belgrano 1981, Bs. As., Arg.

210

va el ciudadano.  
con los bolsillo temblando  
y el alma en cuero.  
Rotos y desarraigados hablando a gritos, golpeando los adjetivos precipitadamente  
asfixiados en los humos y en las gestiones se cruzan y entrecruzan  
sordos e indiferentes,  
a salvo en sus caparazones. A quién les importará  
sus deudas y sus deudores  
o los achaques de sus mayores.  
Así reviente el señor de miedo y de soledad con Dios ciudadano ya te apañarás.  
y se amontonan y se hacen  
encima, enfrente, abajo, atrás y allado en amargas colmenas los clasifican donde tan ignorantes como  
ignorados crecen y se multiplican.

Para que siga especulando  
con su trabajo, su agua, su calle y su aire 141

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

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

### **Conclusiones**

En este mundo tan acelerado de los 90 que difiere en rasgos al de los 60, 70 Y 80 el ejercicio lúdico del ser humano es diferente, no surge la creación de algo estable y duradero. El tiempo es lo que preocupa quiere ser eternamente lo que es hoy, no desea envejecer sin darse cuenta que es una trampa de dominación elaborada por humanos tan mortales como él mismo. Ello lo llevó a elaborar un proceso de placer por la destrucción queriendo huir de rituales y de la secularidad no se da cuenta que probablemente sea más ritual que los ancestrales seres humanos, más secular que los de otras épocas, solo que a todo ese ritual actual y secularidad lo domina el vacío de objetivo de sentido, de para que del jugar actual. Mientras goza de la comodidad juega por medio de una computadora o de un televisor siendo espectador del ejercicio lúdico, usa su cerebro pero no pone su cuerpo. Por dónde se canaliza la adrenalina, lo emocional?

Cuando salta y se lanza sobre el piso para festejar su realización?, por qué todo es desconformidad y grito de rechazo o cuestionamiento al otro que juega en lugar de él que está cómodo sentado en su sillón con una bebida en una de sus manos?

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

En este mundo actual real está inmerso el Mapuche con su cultura y su realidad. Los niños Mapuche urbano están despojados en su mayoría del conocimiento ancestral de lo lúdico propio y de su significado, los que lo poseen pertenecen a grupos cuyos padres se han sumado a un proyecto de autores cate.

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

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

#### EL JUEGO

Si el juego es una carrera y solo gana el que llega yo así no juego más

Si el juego es una pelea y solo gana el que pega yo así no juego más

Si estoy jugando contigo y por ganar te lastimo

yo así no juego más

Si por ganar no me importa que vos te quedes sin torta yo así no juego más

Yo solo quiero jugar porque es la forma mejor de dejar pasar el sol

No me quieran enseñar como se debe jugar

que el juego lo invente yo

Lito Nebia.

#### BIBLIOGRAFIA

Bally, Gustav: "El juego como expresión de libertad"; Edit. Fondo de Cultura Económica; México, 1964; 2da. edición en castellano.

Bonfil Batalla, Guillermo: "Teoría del control cultural en el estudio de los procesos étnicos "Revista Los papeles de la casa Chata"; México. Año 2 N 31, 1987.23-43.

Callois, Rogers: "Teoría de los juegos", Edit. Seix Barral, Barcelona, 1958 España.

Carrasco M., Hugo: "La matriz de los mitos de transformación" en Actas de Lengua y Literatura Mapuche N 4,1990, U.FRO., 123-133; Temuco, Chile.

Caro, Aracely: "Pautas y estilos de crianza en familias rurales Mapuche IX Región en Actas de Lengua y Literatura Mapuche N 5, 1992, U.FRO., 97-112; Temuco, Chile.

Ferrarese, Stela M.: "Los juegos de los pueblos Indoamericanos, su rescate" en Actas de Lengua y Literatura Mapuche N 4,1990, U.FRO., 177-186; Temuco, Chile.

"Los Juegos de los Pueblos Indoamericanos" 48 ICA. 1991, Universidad de Tulane, New Orleans, E.U.

Apuntes de los cuadernos de campo inéditos de la Investigación Proyecto Rescate de los Juegos Indoamericanos.

Gambier, Mariano: "Los valles preandinos de San Juan" Documento de trabajo, CONICET N 9, 1981, San Juan.

Magrassi, G.; Berón, M.;

Radonich, J. y Calvo: "Los juegos indígenas" en cuadernos de historia popular. 1988, Bs. As. Argentina.

Manquilef, Manuel: "Comentarios del Pueblo Araucano", Edit. Universitaria, Santiago, 1911, Chile.

Matus, Leotardo: "Juegos y ejercicios de los antiguos araucanos", Edit. Imp. Universitaria Stgo. Chile, 1920.

Martinez. Crovetto: "Estudio sobre juegos araucanos-pampas" Revista Etnobiologica, N 8, Fac. de Ag. y Veterinaria, Univ. Nac. de Corrientes, 1968, Corrientes, Argentina

Movisichoff, Paulina: "A la una sale la luna. Juegos tradicionales infantiles", Edit. El Sol, edición, 1978, Bs. As., Argentina.

Villafuerte, Carlos: "Los juegos en el folklore de Catamarca", Suplemento de la revista de educación de la Prov. de Bs. As., La Plata 1957.