La magia de los juegos

Por Aldo Román César o
Prof. Educ. Física
Berazategui

"Nadie puede ser, debido a su identidad nacional o cultural, objeto de masacre, tortura, persecución, deportación o expiación, o ser sometido a condiciones de vida que puedan comprometer la identidad o la integridad del pueblo al que pertenecen".

Declaración Universal de los Derechos de los Pueblos. Argel 1976.

Soy profesor de educación física. Mi infancia y mi juventud transitó en un patio gigante delimitado por la cordillera de un lado y la meseta patagónica del otro, en el valle de El Maitén, en la provincia de Chubut. El lugar me permitió el contacto con una naturaleza plena a la que vuelvo una y otra vez todos los inviernos y veranos que puedo, aunque llevo impregnada en mi retina la imagen de mi río y el tren a vapor. Nieto de abuelos criollos, portugués y mapuche, soy un *"mestizo argentino"*, identidad que llevo con orgullo, aunque siempre me dolió la sangre nativa, por las pérdidas, por el sufrimiento, por los estigmas, por las negaciones históricas de un país que negó sus raíces originarias.

Siendo joven aún comencé a interesarme por las toponimias indígenas de las provincias patagónicas, me atraía saber sus significados, luego los apellidos mapuches, como el de mi padre *"Amuleo"* (agua que pasa). Todas estas indagaciones de forma autodidacta me llevaron a querer saber más sobre los idiomas nativos y sus sentidos.

Mi formación en educación física, me acercó al mágico mundo de los juegos y su enseñanza. De allí, a combinar ambas cuestiones sólo había un paso, los juegos indígenas comenzaron a formar parte de mis propuestas educativas.

Todos tenemos una historia para contar, agradezco dejarme narrar la mía.

El taller de juegos indígenas

Corría el año 2001, la Ley Federal gozaba de buena salud en nuestra provincia, a pesar de las críticas de buena parte de la población educativa, que con justa razón seguíamos reclamando (como hasta hoy) una educación para todos y condiciones dignas de trabajo. En este contexto, con los patios reducidos por la construcción de aulas y el apuro por instalar como fuera el tercer ciclo en las escuelas primarias, los espacios de prácticas para la Educación Física se habían vuelto de pronto el *"espacio extinguido"*. Los profesores nos encontrábamos desesperados, intentando buscar nuestro lugar en el mundo; plazas, campitos, clubes y otros territorios eran bienvenidos. Por supuesto a ningún genio (de los tantos que trabajan en las altas esferas) se le ocurrió pensar que para la educación física el patio era el aula…

Con este clima, nos acercábamos a una fecha conflictiva, la conmemoración del día *"de la raza"*. Por cuestiones autobiográficas que sería muy largo relatar y otras cuestiones políticas que serán mas fáciles de inferir, consideraba que desde la educación física se podía realizar, al menos, una muestra de algunos de los juegos indígenas de grupos y comunidades de nuestro país, y poder generar, desde una práctica concreta, vivencias de actividades lúdicas. Como estrategia de resistencia los juegos me parecieron un aporte.

La punta de la "flecha": la EGB N°. 30 de Berazategui

Esta Escuela está en el centro del popular barrio El Vidrio, en la localidad de Berazategui. La jornada fue según los propios alumnos *"un día pa -*

ra jugar", ya que habían podido vivenciar los juegos. La muestra consistió en una serie de actividades lúdicas divididas en juegos motores, juegos de azar y juegos de ingenio y estrategia. En los juegos motores, los propios niños habían armado con escobillones y secadores (cortándoles una parte y formando una "L") los palos para poder realizar un juego muy antiguo y de carácter ritual conocido entre los Mapuches como Palikantun o más popularmente llamado Chueca por los españoles, nombre dado por la curvatura de los palos que golpeaban y transportaban una pequeña pelota, similar a las de softball, que se armaba con diferentes materiales: cueros rellenos, piedras livianas, etc. El juego es similar al hockey aunque no tiene arcos, el objetivo es que la pelota cruce las líneas finales para poder anotar los tantos, los representantes varones de las familias lo jugaban entre otras cosas para solucionar pleitos, por posesiones de tierra u otras pertenencias, durante muchas horas, y los jugadores podían exceder los 20 participantes de cada bando como así también los terrenos de juego eran de grandes extensiones, por razones de seguridad (y muchas otras más...). Nuestra versión escolar no eran más de 6 jugadores por equipo.

Dentro de los juegos de azar, habíamos armado con 4 palitos de helado fichas que tenían una cara pintada con fibras y otra lisa, buscando el parecido a un antiguo juego tehuelche, conocido como *allel-kuzén* o *foró-foró* que se jugaba con huesos de patas de pájaros, dependiendo de las combinaciones con las que caía sumaban o restaban puntos. Los palitos se arrojaban al aire y podía jugarse uno contra uno o en parejas.

Entre los juegos de ingenio y estrategias, jugamos un juego del norte de nuestro país denominado *"el Jaguar y los perros"*, que tiene algún parecido con el conocido juego europeo de las Damas, sólo que aquí entra la lógica de la caza. Once perros, distribuidos en un tablero de líneas rectas y cruzadas intentan con un solo movimiento por vez acorralar al jaguar, que tiene la ventaja de comer a los perros; es notable cómo se observa aquí la equiparación entre la fuerza y la cooperación.

Me quedó el sabor de que la jornada había pasado muy rápido, que muchos alumnos no participaron más que como espectadores. Faltaba todo un trabajo previo en el que el resto de los docentes tuvieran una activa participación desde sus respectivas áreas para que la jornada fuese una instancia más de un proceso de aprendizajes (para todos, incluidos los docentes) y no simplemente un hecho aislado.

La experiencia me permitió pensar dos cosas: que era imprescindible hacer extensivo este taller y convertirlo en un proyecto institucional; y que era necesario formalizar dentro de la propuesta anual la historia de los juegos, los factores que condicionaban esas prácticas, el armado de los elementos de juego, etc. Es decir, que estos juegos fueran parte de los contenidos de los alumnos de los distintos niveles en las clases de educación física, intentando que los próximos encuentros fueran de participación masiva.

Nace el proyecto

Así fue como comenzó a tomar forma el proyecto institucional *"Pue - blos originarios en la escuela"*. Cuatro docentes armábamos reuniones en los recreos y luego en horas libres para diagramar un proyecto a largo plazo. Aquí surgieron un sinnúmero de vivencias, contradicciones, falta de información, etc. Para algunos, incluso, cierto rencor contra la propia formación profesional ya que, la gran mayoría incluyendo los propios profesores de carreras sociales, se veían imposibilitados de trabajar con un tema que les parecía ajeno o demasiado enciclopédico y para otros con poco anclaje en la práctica cotidiana. Una pregunta que me preocupaba era: ¿para qué hacemos esto si por acá no hay chicos descendientes?. Pero una gran cantidad de niños y jóvenes hablaban o entendían lenguas nativas, alumnos de

padres bolivianos que hablaban aymará, una gran cantidad de jóvenes entendían el guaraní, unos hermanos peruanos contaron que en la casa el abuelo hablaba quechua…y así poco a poco fueron apareciendo vestigios de culturas originarias, tapadas, pero vivas. Ahora la tarea se había puesto realmente interesante.

El proyecto, tuvo las siguientes características. Por un lado, cada espacio curricular iba a trabajar con una propuesta concreta. De acuerdo a los tres niveles, el tema implicaba un grado distinto de complejidad. Por ejemplo, en ciencias sociales desde diferencias entre grupos cazadores y recolectores hasta el desarrollo de problemáticas referidas a derechos de las poblaciones actuales, desmitificar al aborigen como población solamente rural, etc; desde el área de literatura, la profesora trabajó con cuentos, mitos y leyendas;

en el área de ciencias naturales, diferencias y similitudes entre la medicina occidental y las prácticas yamánicas, cura por hierbas, etc.; en matemáticas, trabajaron con los sistemas de cuentas de los incas y las calculadoras electrónicas, tratando de entender los sistemas operativos y sus similitudes. En educación física, la propuesta estuvo armada desde los mismos juegos; agregamos un juego de diferentes grupos guaraníes llamado *mboto-mboto*, que se juega con unos volantes, hechos para esta ocasión con marlos de choclos secados al sol y con plumas clavadas en la parte cónica más fina, similar a las pelotas de bádminton. La ventaja estuvo dada porque los alumnos ya sabían los juegos y como la jornada era de todo el día tuvieron mayor oportunidad para jugar.

Los talleres tenían un carácter dinámico y rotativo, salían de un taller e inmediatamente se metían en otro, con los profesores a cargo. La jornada fue una experiencia inolvidable con dos puntos fuertes, uno al comienzo, cuando tres alumnos dieron la bienvenida a todos en sus respectivos idiomas: una en aymará, otra en quechua y un niño en guaraní; los padres se emocionaron hasta las lágrimas. El segundo, cuando como parte del encuentro se proyectó una película donde cantores coyas relataban, entre vidalas y cajas, su cotidianeidad, la celebración de la Pachamama, los carnavales tilcareños, etc.; luego pasamos un fragmento de la película *"La misión"*, sobre el desafortunado contacto de los conquistadores y los grupos guaraníes; y el film *Jeróni - ma*, sobre la vida de una pobladora mapuche en la meseta de Río Negro. Casi todos los padres que asistieron tenían algo para contar, de abuelos, de tíos, de conocidos y más de uno conocía de propia fuente muchas de las realidades documentadas y contadas en las películas.

Una niña tenía el apellido Shaihueque, como *"el señor de las manza - nas"*, cacique mapuche-tehuelche, que en la época en que el perito Moreno recorría la Patagonia supo darle cobijo en sus tolderías y que fue el último en rendirse en la campaña del desierto. Con esta historia familiar se encontró

la niña; su madre, que venía de la zona chubutense de Gobernador Costa, apenas podía creer que de tan lejos, recordáramos un nombre emblemático para su comunidad y que en la escuela conectáramos su historia con la de ella. Al poco tiempo de haber realizado el encuentro y haber hablado sobre los orígenes, el valor de la tierra y los exilios voluntarios, la familia volvió después de ocho años a su lugar, en la meseta patagónica.

El proyecto recorre escuelas

Con el espíritu del proyecto a cuestas, por cada escuela que anduve intenté que prendiera, con más o menos fuerza en unas que otras, logrando hacerlo parte de mi *"identidad"*. En el año 2005 lo llevé adelante en lo que hoy es la ESB Nº 14 de La Plata. Los talleres fueron durante el segundo semestre, eran reuniones cada 15 días, con un grupo de alumnos de distintos niveles, que se interesaran en conocer sobre las culturas originarias de nuestro país y por otro lado armar los elementos de juego, como así también, y lo más importante, jugar y divertirse. En este caso, formé parte de una propuesta cultural más amplia que ya estaba a cargo de una profesora de la institución.

Soy plenamente conciente que el rescate y la preservación de las culturas originarias, si no están respaldadas por una refundación política de las instituciones educativas, que eduquen en y para la diferencia, no alcanzará y se perderá en el vacío. Nuestras intenciones y prácticas se teñirán de melancolía de un pasado que ya no vuelve y terminarán por folclorizar lo indígena, pues pierde su carácter político. Por otro lado, si el Estado con sus políticas educativas, históricamente monoculturales, sigue instalando un monólogo de poder fagocitará cualquier manifestación de lo diverso.

Aún hoy, se pueden ver las dificultades que por *"portación de cara y co - lor"* sufren muchos niños y jóvenes en diferentes lugares del país. Nos queda un largo camino por recorrer en y para la igualdad *"de oportunidades"* y *"de derechos"* y esto sólo puede ser posible *"promulgando"* desde instituciones como la escuela, la idea de sujeto político como hacedor de su propia cultura, que por suerte y a pesar de la hegemonía de ciertos discursos, se las ingenia para meterse en los lugares más inesperados.