

JUEGO Y REVOLUCIÓN EN AMÉRICA LATINA

Eloy Altuve Mejía

Universidad Del Zulia

Maracaibo, Venezuela

eloyaltuve@hotmail.com

Recebido em 5 de maio de 2009

Aprovado em 17 de novembro de 2009

Resumen

Se pretende demostrar la gran importancia social de lo lúdico en América Latina. Confirmándose que la prohibición y hacer invisible el juego latinoamericano, siempre formó parte del proceso global de dominación en los distintos momentos históricos. Particularmente, con la instauración del capitalismo industrial a fines del siglo XIX y principios del XX, irrumpe el deporte como forma de penetración cultural que, progresivamente, desplaza y tiende a eliminar las creaciones lúdicas latinoamericanas. Frente a este proceso de aniquilamiento, se propone la recuperación, valoración e incorporación a la cotidianidad del juego latinoamericano, concebido como elemento fundamental en los cambios que se han empezado a adelantar en América Latina.

Palabras claves: Juego; deporte; América Latina; curriculum.

Resumo

Jogo e revolução na América Latina

Pretende-se demonstrar a grande importância social do lúdico na América Latina. Confirma-se que a proibição e o mecanismo de tornar invisível o jogo latino-americano, sempre fez parte do processo global de dominação, nos distintos momentos históricos. Particularmente, com a instauração do capitalismo industrial em fins do século XIX e princípios do XX, o desporto irrompe como forma de penetração cultural que, progressivamente, desloca e tende a eliminar as criações lúdicas latino-americanas. Frente a esse processo de aniquilamento, se propõe a recuperação, valorização e incorporação ao cotidiano do jogo latino-americano, concebido como elemento fundamental nas mudanças que já se iniciaram na América Latina.

Palavras chave: jogo; desporto; América Latina; curriculum.

Abstract

Game and revolution in Latin America

One tries to demonstrate the great social importance of the playful thing in Latin America. Being confirmed that the prohibition and to make the Latin-American game invisible, always formed a part of the global process of domination in the different historical moments. Particularly, with the establishment of the industrial capitalism at the end of the 19th century and beginning of the 20th, bursts the sport like form of cultural penetration that, progressively, displaces and tends to eliminate the Latin-American playful creations. Opposite to this process of annihilation, one proposes the recovery, valuation and incorporation to the commonness of the Latin-American game, conceived as fundamental element in the changes that have started advancing in Latin America.

Key words: Game; sport; Latin America; curriculum.

Juego y revolución em América Latina

En la época que va entre el Medioevo y el Renacimiento, de la cultura física en los siglos XVIII y XIX,

La condena de la Iglesia pesó por siglos y el hombre europeo vivió constreñido al abandono físico más absoluto. Durante siglos, los pueblos continentales trataron en lo posible de suponer que el hombre carecía de cuerpo. Y como una de las buenas cualidades de éste consiste en que cuando está sano parece ausente, no se le nota, al punto de que se diría que no existe; el hombre moderno llegó a tenerlo en cuenta sólo cuando tenía dolor. Para facilitar el escamoteo de nuestra corporalidad, se lo tapó. En el siglo XVIII, hasta el cabello es cubierto con una peluca (VIDART, 1986, p. 290).

Por eso, a fines del siglo XVI en Europa y, muy especialmente en España, lo lúdico se centra en la caballería y en algunos otros pasatiempos y diversiones de la nobleza, existiendo también los llamados “juegos de manos o juegos de villanos”, reservados a los pobladores de las aldeas. En cambio, en América, en la vida cotidiana aborígen el juego era una constante, siempre estaba presente. Las comunidades aborígenes tenían y tienen una extensa e intensa práctica lúdica, resumen una experiencia milenaria en materia de juegos. Podemos afirmar -con toda propiedad- que (ALTUVE, 1997):

- Antes de 1492, existían al menos 10 formas distintas de jugar a la pelota: el

palin mapuche en Chile y Argentina; inao en Chile; pillmatum mapuche-tehuelche en Chile y Argentina; pelota othomaca en Venezuela; batos taíno en Puerto Rico, Haití, Jamaica, Islas Bahamas, Cuba y Santo Domingo; tlachtli azteca y pok-tat-pok maya en México, Guatemala, Belice y Honduras; pelota guaycurúe en Bolivia, Paraguay y Argentina; gomáhcari tarahumara en México; pelota en el Bajo Putumayo-Colombia; y pelota de los huitotos, quienes vivían en la región comprendida entre el río Mayo, al suroeste de Colombia, y el río Chota, al norte de Ecuador.

- Todos los juegos de pelota de goma capaz de botar y de movimiento vivo, son patrimonio de exclusivo origen americano. Las plantas que producen caucho, goma natural, goma de mascar o chicle, pertenecen a la flora americana, con la excepción de la goma arábica producida en la Península Arábiga. Lo relativo a la goma vegetal fue conocido y aprendido por los europeos en América. Antes de 1492, en Europa las pelotas eran vejigas de animales llenas de aire y cubiertas con cuero, pelotas de paja e, incluso, de madera.
- Hace, por lo menos, 3.500 años, existían en América juegos con pelota de goma entre los llamados olmecas arqueológicos (su nombre quiere decir los hombres o habitantes del país de hule), en el Golfo de México. Entre los aztecas y mayas constituía un espectáculo de contemplación masiva y uno de los aspectos más importantes de su cultura; los europeos, que tenían más de mil años de haber eliminado los juegos olímpicos esclavistas griegos, vieron y quedaron deslumbrados del tamaño del campo de juego, de la cantidad de personas y de la destreza de los jugadores de pelota.
- Existían otros juegos muy importantes como la lucha, golpes, carreras, tiro con

arco y flecha, boleadoras, etc.

El juego aborigen demanda una gran resistencia física, es complejo en cuanto a su organización y desarrollo, constituye un espectáculo de concurrencia masiva, tiene mucha importancia social y significados diversos. Integra armónicamente diferentes aspectos de la vida social. Comprende la dimensión religiosa, ritual, sirve para la preparación física, es un medio de recreación e incluso, se utiliza en algunas oportunidades para decidir asuntos complejos de distinta naturaleza social; constituye, un espacio regular, ordinario, de cohesión social. Ilustremos brevemente con el juego de palin practicado por la comunidad mapuche de Chile y Argentina, primero lo explicaremos y luego lo analizaremos.

Explicación:

Participantes: Dos equipos de 50 participantes cada uno. Las mujeres también eran excelentes jugadoras.

Materiales: Un terreno rectangular más largo que ancho, alcanzando hasta una proporción de 20:1; existieron campos de juegos de 1.600 m. de largo y 80 m. de ancho; en el centro hay un hoyo donde se mete la bola antes de comenzar el juego, mide 30 cm. de diámetro y 15 cm. de profundidad; una bola de 3 a 5 cm. de diámetro y de 45 a 60 gramos de peso, hecha de piedra y posiblemente recubierta de cuero, de madera o de ovillo de lana muy apretado y cubierto de cuero fresco; un bastón de madera que mide entre 1,05 m. y 1,22 m., con un peso de 400-1.050 gramos, tiene una leve curvatura en el extremo distal para golpear la bola.

Duración: Variable, podía durar hasta varios días.

Descripción: Delimitado el campo de juego y ubicados a todo lo largo del terreno los

jugadores con sus bastones, se ordenan en dos hileras de tal manera que cada uno tenga delante su contrario, en una especie de marcación hombre a hombre. Los jugadores se ponen en el centro y, al dar el árbitro la señal, inician el encuentro tratando de sacar la pelota del hoyo para pasársela a sus compañeros. El objetivo es enviar la bola a la parte final del terreno del equipo contrario o meta, anotándose un punto cada vez que se logra (es descontable, si va perdiendo se le resta al que va ganando). El ganador será aquel equipo que obtenga 4 puntos de ventaja.

Análisis:

- Una comunidad invitaba a otra para agasajarla. Se realizaba un juego de palin formando parte de una celebración masiva que incluía danzas, música, banquetes y discursos.
- La preparación para el juego, su desarrollo e, incluso, predecir el resultado, se asociaba con prácticas rituales, relacionaba a la comunidad mapuche con sus dioses y ratificaba sus creencias. Constituía, sin duda, un momento colectivo de compartir, reforzar su forma de entender y explicar el mundo.
- Era un medio que servía para decidir importantes asuntos políticos, militares, etc., donde existía discrepancia. El equipo vencedor y la comunidad que representaba adquirirían el derecho de imponer su decisión.
- Facilitaba la formación integral porque: 1) Exigía una gran preparación física que se hacía en forma semejante a la preparación militar; los movimientos propios del juego ayudaban y preparaban para la guerra. 2) Era un medio recreativo, existía un palin que podía ser juego de preparación para un partido importante, competencias internas en la comunidad sin trascendencia, juego

amistoso con pequeñas apuestas. 3) Era un escenario de intensa interacción social: participaban jugadores muy especializados y se hacían elevadas apuestas, e incluso, jugaban mujeres; toda la comunidad participaba, bien sea como jugadores, espectadores y árbitros del juego.

- Tenía un gran valor social, al punto de que el buen jugador se encontraba –en la escala social- en el mismo nivel que el buen guerrero.

El juego, como acción colectiva, ocupaba un lugar central en la organización económica, social y cultural de las comunidades aborígenes autóctonas, era una forma de combinar un uso programado y regulado del “tiempo libre” con las prácticas productivas. Combinación que garantizaba una saludable conformación física individual, acorde con las exigencias de fuerza, resistencia y destreza propias de las labores necesarias para la reproducción de su vida material; al mismo tiempo que una socialización permanente entre los distintos miembros de la comunidad, mediante la cual ésta reforzaba sus valores compartidos.

Una evidencia de esta racionalidad es la cotidianidad de la comunidad othomaca de Venezuela, que comprendía (GUMILLA, 1968):

- Levantarse en la madrugada a llorar por los muertos hasta que aclarara el día; cesa el llanto y reina la alegría que se prolonga hasta que se acuestan en la noche.
- Inmediatamente viene la división del trabajo: pescar y cazar -un grupo de hombres- y las mujeres a tejer.
- Otros hombres juegan pelota y las mujeres se incorporan a jugar al mediodía.
- Nadar y hacer las necesidades fisiológicas. Bailar, cantar, entregarse al amor y dormir.

La pelota era una práctica corporal ordinaria, regular, un ingrediente fundamental en la vida cotidiana othomaca, enmarcada en el conjunto de actividades realizadas diariamente por la comunidad. Formaba parte de una disposición de vida donde se establecía una relación armónica, no agresiva, del individuo con su cuerpo, con los otros y con la naturaleza. Veamos la forma de jugarla:

Participantes: Inicialmente 12 hombres por equipo, luego, cuando ingresan las mujeres en similar cantidad, hacen un total de 24 jugadores por bando.

Materiales: Terreno suficiente para delimitar la colocación de un equipo frente a otro y el radio de acción de juego era, probablemente, como mínimo de 1.100 metros cuadrados. Pelota de caucho y palas de madera de 63 cm. de largo y redonda en un extremo, donde tiene aproximadamente 15 cm. de ancho.

Duración: Alrededor de 8 horas, las mujeres jugaban unas 4 horas.

Descripción: Ubicados los dos equipos de hombres, se inicia el juego con el saque por parte de uno y el rechazo del otro, sin utilizar las manos y las piernas para golpear la pelota. Sacar, rechazar, elevar, mantener en el aire, trasladar la pelota de un equipo a otro con la cabeza, hombros, nalgas y espalda, constituyen la esencia del juego. Cuando se incorporan las mujeres, al mediodía, golpean la pelota con las palas. Dejar tocar la pelota el suelo o golpearla con las partes prohibidas del cuerpo, son puntos para el equipo contrario. Gana el equipo que acumula la mayor cantidad de puntos.

Cuando invaden América (trasladando su concepción sobre el cuerpo) los europeos se dan cuenta que esa profunda imbricación, integración del juego con el sentido de pertenencia a la comunidad, reforzaba, expresaba, reproducía y alimentaba – constantemente- los fundamentos de funcionamiento de la sociedad aborigen. Y por eso lo prohibieron; al prohibir el juego, por una parte, estaban negando la concepción del

mundo y de la vida aborígen y afirmando la suya como dominante y superior, y por la otra, convierten el tiempo de juego comunitario en tiempo de trabajo expropiable en su beneficio, como clase dominante.

En general, la cultura del conquistador europeo no pudo aniquilar totalmente la cultura aborígen; también incorporó, como requisito del proceso de colonización en condición de subordinación, la cultura africana. Particularmente, en lo lúdico se articularon y mezclaron prácticas corporales, elementos de juegos aborígenes, europeos y africanos, con predominio del elemento europeo, de manera entrelazada, contradictoria, superpuestos, opuestos, complementarios y, en definitiva, Resultando como producto un híbrido lúdico, una creación lúdica de América Latina: el juego mestizo.

Conocido como juego de la calle, popular o tradicional, practicado hasta hoy por grandes y chicos, motivo de fiestas y celebraciones, en épocas de significado especial – como la Semana Santa- y en momentos de determinadas condiciones climatológicas, el juego mestizo latinoamericano permite la formación integral porque facilita (ALTUVE, 1992; 1995):

- El uso intensivo y extensivo del lenguaje oral, ya que se usa creativamente al elaborarse, crearse, códigos específicos para cada juego: ejemplo, las metras, canicas, bolitas.
- El desarrollo de la expresión corporal con la presencia de gestos, ritmo, escena, poses características del cuerpo en cada juego: ejemplo, la señorita X.
- La interacción social permanente, el respeto y aprendizaje de normas y de la vida en común. Autonomía e independencia en la toma de decisiones.
- El cultivo del trabajo manual e intelectual, el conocimiento científico y

desarrollo de la capacidad tecnológica, en un proceso que comprende desde diseñar y elaborar materiales hasta el acto de jugar: ejemplo, la petaca, papagayo, papalote, volantín.

- El cultivo de una relación armónica con la naturaleza porque se le percibe indispensable para jugar y, por lo tanto, no se le agrade.
- La percepción, manejo e identificación de relaciones y conceptos matemáticos: ejemplo, metras, canicas, bolitas...
- La ejecución de ejercicios de distinta naturaleza y de diferente grado de dificultad: ejemplo, guerra o libertad, el árbol crece.

La irrupción del deporte moderno – desde fines del siglo XIX y principios del XX – desplazó como una opción fundamental para el uso del tiempo libre y para el entretenimiento, a prácticas corporales como el juego aborígen autóctono y el juego mestizo, que con objetivos y significados distintos al rendimiento practicábamos en América Latina.

La penetración de la práctica deportiva occidental es una forma de penetración cultural que desplaza y tiende a eliminar el juego aborígen autóctono y el juego mestizo, creaciones lúdicas latinoamericanas, intenta hacer desaparecer, liquidar, cualquier otra manifestación corporal con objetivos y sentidos distintos al rendimiento. Para nosotros el deporte significa coloniaje, porque la cultura que propone y su propia estructura y diseño organizativo nos resultan imperiales y negadores de nuestra propia cultura, realidad social, ámbito ecológico (ESTÉ, 1983).

En América Latina, adoptar, copiando, un modelo centrado en el deporte (fue convertido en una importante fuente de entretenimiento legítimamente válida, socialmente valorizada e institucionalmente impulsada y apoyada), también ha

significado aceptar – en términos ideológicos y culturales – que la historia lúdico-educativa física- recreativa-deportiva latinoamericana comienza y finaliza con el deporte moderno. Reduciendo el quehacer histórico lúdico- educativo físico-recreativo-deportivo a poco más de 100 años, negando y desvalorizando toda la experiencia corporal de juegos, movimiento, que desde antes del siglo XIX y por miles de años ha existido y existe en América Latina.

Hasta la década del 90 del siglo XX, en América Latina, era indiscutible asumir y aplicar modelos eminentemente deportivos, centrados en el deporte y dotados de gran valor social y legitimidad: las definiciones teórico-conceptuales, la legislación, la orientación, los objetivos y metas, los recursos asignados, los programas y proyectos desarrollados, se concentraban casi exclusivamente en deporte. En estos modelos se ignoraba la existencia del juego, concibiéndose como inexistente e/o invisible, y cuando era imposible ignorarlo, aparecía como folklorismo, incorporado en celebraciones muy puntuales.

En los procesos de cambio que recorren Latinoamérica desde fines del siglo XX., específicamente en Venezuela, se han alcanzado logros importantes en el modelo deportivo denominado Sistema Nacional Bolivariano del Deporte (SNBD). Pero, es importante destacar que en este modelo:

- el juego mestizo es un agregado a las celebraciones deportivas.
- el juego aborígen autóctono (con la realización de los Juegos Indígenas y los Juegos Escolares Indígenas como competencias deportivas) ha sido “*deportivizado*”, se ha convertido en deporte al dotarlo de la lógica, orientación, valores y dinámica deportiva: se ha introducido en el juego la comparación de rendimiento corporales y el registro de récord o marcas, la premiación a los tres

primeros lugares, la jerarquía deportiva.....

Creemos firmemente que en Venezuela y toda América Latina, debemos pasar de modelos eminentemente deportivos a modelos de juego, educación física, deporte y recreación (en el caso venezolano, se trataría de construir un Sistema Nacional Bolivariano de Juego, Educación Física, Deporte y Recreación: SNBJ,EF,D y R). Particularmente, para avanzar en la dimensión lúdica de los nuevos modelos, proponemos lo siguiente:

1 - “Des-deportivizar” lo lúdico: Significa oponerse rotundamente a que el juego adquiera la lógica, orientación, valores y dinámica deportiva. Cuando el juego se “deportiviza” deja de ser juego y, simple y llanamente, pasa a ser deporte. Al ser convertido en deporte, se le amputan la vasta y rica gama de significados, valores, que ancestralmente tiene, los cuales son sustituidos por los significados y valores deportivos.

“Des-deportivizar” lo lúdico significa en Venezuela, que los organismos del Estado (Ministerio del Poder Popular para el Deporte, Instituto Nacional de Deporte, Institutos Regionales de Deporte, Alcaldías, Zonas Educativas, Secretarías de Educación Regional.....), no continúen convirtiendo los juegos aborígenes autóctonos en competencias deportivas. El Estado es el primero que debe dar el ejemplo en el respeto a la naturaleza y significado de los juegos aborígenes autóctonos, a su esencia misma. Se trata de que el Estado al realizar actividades que involucren al juego aborígen autóctono, no imponga la dinámica del deporte (registrar marcas, premiación a los tres primeros lugares, establecimiento de la jerarquización deportiva.....), sino, que respete y cultive la orientación, lógica, valores y dinámica propia del juego aborígen, su significación social ancestral.

2 - Desarrollar un Programa Nacional de investigación – recuperación de los juegos aborígenes autóctonos y de los juegos mestizos, para determinar el universo lúdico latinoamericano (FERRARESE, 2007a).

En el caso de Venezuela, teniendo como referencia inicial las metodologías utilizadas para la investigación-recuperación del juego aborígen autóctono de América Latina antes de 1492 (ALTUVE, 1997), de los juegos actuales de los pueblos originarios de Argentina y de Venezuela (FERRARESE, 2007b; Comisión de Asuntos Indígenas del Estado Zulia del Ministerio del Poder Popular para la Educación de Venezuela) y del juego mestizo (ALTUVE, 1992;1995), proponemos:

- realizar la recolección y sistematización de los juegos aborígenes autóctonos, así como el análisis de su significado social y la determinación del movimiento involucrado en cada juego con su correspondiente nomenclatura común y científica.
- sistematizar el juego mestizo, partiendo de las diversas investigaciones adelantadas (conocidas en su mayoría como estudios sobre juegos tradicionales) y estableciendo su especificidad y los elementos comunes con el juego del resto de América Latina. Procediendo, además, con el análisis de su significado social y la determinación del movimiento involucrado en cada juego mestizo de Venezuela, precisando su nomenclatura común y científica.

La participación y decisión comunitaria debe ser oída y permitida en el cómo se realizará la investigación-recuperación de los juegos aborígenes autóctonos y de los juegos mestizos.

Dándosele todo el apoyo desde los centros de *investigación* y de trabajo en interacción con los pueblos originarios venezolanos del estado nacional y las universidades. Estos centros deben contar con fondos para dicha tarea, al igual que con investigadores/as que posean

una actitud personal/profesional de relativismo cultural, es decir, de aceptación de las personas étnicamente diferentes como iguales a sí, caso contrario, la investigación será etnocentrista. Para ello se debe dar espacio para la propia reflexión a los pueblos originarios, ayudarles pero no decirles, cómo siempre se hizo, qué deben hacer y cómo deben hacerlo. Hay que dar el espacio físico, el dinero y el apoyo de personas que estén en condiciones profesionales-emocionales de respetar el tiempo propio (del Yo), el espacio propio, etc., de estos pueblos, tiempos que generalmente son diferentes a las personas de origen occidental o que no siendo occidentales ya están imbuidas del ritmo de vida occidental. Es fundamental la tarea de investigación conjunta con respeto por las personas con las que se trabaja (FERRARESE, 2007, p. 109-110).

3 - Adelantar un Programa Nacional de inserción pedagógica y comunitaria de los juegos aborígenes autóctonos y de los juegos mestizos, basado en el cultivo de la vida inter-cultural, en el desarrollo de relaciones de aceptación y respeto mutuo entre las diferentes culturas (FERRARESE, 2007, p. 94).

Puede iniciarse con:

- La incorporación del juego aborígen autóctono y el juego mestizo en los programas de Educación Intercultural bilingüe.
- Incorporar la materia “interculturalidad” en el curriculum de *todas las carreras* universitarias.
- Profundizar la revisión de “los textos pedagógicos actuales de historia y ciencias sociales, cuyos contenidos respecto a los pueblos originarios deben ser modificados; debe decirse la verdad y dejar de utilizar el concepto “salvajes.” (FERRARESE, 2007, p. 109).

Es notoria la ausencia del juego aborígen autóctono y juego mestizo como contenidos fundamentales del área Educación Física, en general, en el sistema educativo venezolano (Educación Inicial o Preescolar, Educación Básica o Primaria y Media Diversificada Profesional o Bachillerato-Técnicos Medios), tanto en el vigente

curriculum como en la proposición de nuevo curriculum presentado por el Ministerio del Poder Popular para la Educación. Igual ocurre en la formación especializada (correspondiente a los últimos 3 años de la Educación Media Diversificada Profesional) de Técnicos Médios en Promoción Social y Salud, Mención Deporte y Recreación, en la cual el juego aborígen autóctono y juego mestizo están ausentes.

Proponemos incorporar el juego aborígen autóctono y juego mestizo, progresivamente, de manera protagónica al desarrollo de los programas de educación física, en el sistema educativo venezolano. Teniendo como referencia inicial la metodología contenida en los trabajos: “Incorporación del Juego Aborígen Autóctono a la Clase de Educación Física” (ALTUVE, 2004); “Educación, Educación Física y Juegos Tradicionales” (ALTUVE, 1992); “El juego como proceso de elaboración de la identidad, el caso de los niños mapuche de Neuquén (FERRARESE, 2000); “El Sembrador 1: Juegos étnicos de América y documentos sobre educación física intercultural y El Sembrador 2: Juegos étnicos de África y documentos sobre educación intercultural” (FERRARESE, 2006a).

En el caso de la educación superior de Venezuela, en el curriculum de Educación Física, Deporte y Recreación (Técnicos Superiores Universitarios o Terciario y Licenciaturas), es notoria la ausencia de materias donde se aborde el tratamiento profundo del juego aborígen autóctono y del juego mestizo, no son considerados fundamentales en la formación de los profesionales en educación física, deporte y recreación.

Proponemos incorporar en el curriculum de los Técnicos Superiores Universitarios y las Licenciaturas en Educación Física, Deporte y Recreación, a las

materias juego aborígen autóctono y juego mestizo, para formar profesionales de educación superior

incluyendo estudios de antropología, semiótica e Interculturalidad, dado que el/la docente del área de este siglo XXI es un docente/persona intercultural en sí mismo, pues la mayoría descienden de diferentes identidades culturales / étnicas y no de una sola. A eso se le incorpora que al recibirse no se radican en su propia zona por lo que son migrantes en el país, hacia otras regiones, o bien a otros países. Y porque así como se da su realidad se dé la de sus propios/as alumnos/as quienes poseen una o más identidades étnico culturales al ingresar a la escuela (FERRARESE, 2006b).

4 - En el marco de cultivo de la interculturalidad, proponemos incorporar el juego latinoamericano en el curriculum de todas las carreras universitarias (ALTUVE, 2008, p. 39-50). A continuación se presenta la propuesta de dos unidades curriculares:

Unidad curricular N.1: Juego aborígen autóctono

I. Fundamentos y desarrollo de la cátedra

La incorporación -directa e indirecta- de todo el mundo a una misma lógica de funcionamiento social, la conversión del planeta en un gran mercado mundial, es intrínseca a la dinámica de la organización socio-económica capitalista que reclama y requiere, como condición de su desarrollo permanente, la existencia de mercados consumidores de la producción, resultante del aumento constante de la productividad (producir muy diversificadamente más, a menor costo y menor tiempo), debido a las innovaciones tecnológicas incesantes. Convertir el mundo en un mercado (la globalización), incorporar todos los territorios con sus respectivas poblaciones al área de influencia de la organización socio-económica capitalista, es un proceso que adquiere formas particulares en las distintas etapas del desarrollo histórico del capitalismo industrial.

El tránsito progresivo de la sociedad feudal, que asume como principio de funcionamiento salvar el alma y condenar el cuerpo, a la sociedad capitalista industrial basada en el principio de rendimiento y en el culto del cuerpo desde una perspectiva razonablemente rentable, se materializa en el movimiento con la transformación – entre otras – de su dimensión lúdica, sustituida por el surgimiento del deporte entendido como la comparación de rendimientos corporales para designar campeones, registrar récords u obtener medallas y trofeos.

En la época que va entre el Medioevo y el Renacimiento, de la cultura física en los siglos XVIII y XIX,

La condena de la Iglesia pesó por siglos y el hombre europeo vivió constreñido al abandono físico más absoluto. Durante siglos, los pueblos continentales trataron en lo posible de suponer que el hombre carecía de cuerpo. Y como una de las buenas cualidades de éste consiste en que cuando está sano parece ausente, no se le nota, al punto de que se diría que no existe; el hombre moderno llegó a tenerlo en cuenta sólo cuando tenía dolor. Para facilitar el escamoteo de nuestra corporalidad, se lo tapó. En el siglo XVIII, hasta el cabello es cubierto con una peluca (VIDART, 1986, p. 290).

Es el período de la vigencia del principio ideológico de funcionamiento de la sociedad feudal: salvación del alma y condena del culto y cultivo del cuerpo.

Por eso, a fines del siglo XVI, cuando comienza la invasión europea que impulsa la acumulación originaria de capital en el proceso de génesis del capitalismo y disolución del feudalismo y marca el inicio de la incorporación progresiva -directa e indirecta- del planeta, a la dinámica de una forma única de organización socio-económica, el capitalismo industrial, (*comenzando así, por primera vez en la historia, el proceso de globalización*), en Europa y, muy especialmente en España, lo lúdico se centra en la caballería y en algunos otros pasatiempos y diversiones de la nobleza,

existiendo también los llamados "juegos de manos o juegos de villanos", reservados a los pobladores de las aldeas.

En cambio, en América Latina, en el siglo XVI y desde muchos años antes, en la vida cotidiana aborígen el juego era una constante, siempre estaba presente.

Las comunidades aborígenes tenían y tienen una extensa e intensa práctica lúdica. El juego aborígen demanda una gran resistencia física, es complejo en cuanto a su organización y desarrollo, constituye un espectáculo de concurrencia masiva, tiene mucha importancia social y significados diversos. Integra armónicamente diferentes aspectos de la vida social. Comprende la dimensión religiosa, ritual, sirve para la preparación física, es un medio de recreación, e incluso, se ha utilizado en algunas oportunidades para decidir asuntos complejos de distinta naturaleza social; constituye un espacio regular, ordinario, de cohesión social.

El juego como acción colectiva ocupaba un lugar central en la organización económica, social y cultural de las comunidades aborígenes autóctonas, era una forma de combinar un uso programado y regulado del "tiempo libre" con las prácticas productivas. Combinación que garantizaba una saludable conformación física individual, acorde con las exigencias de fuerza, resistencia y destreza propias de las labores necesarias para la reproducción de su vida material; al mismo tiempo que una socialización permanente entre los distintos miembros de la comunidad, mediante la cual ésta reforzaba sus valores colectivos compartidos.

Esa profunda imbricación, integración, del juego con el sentido de pertenencia a la comunidad, reforzándolo y reforzándose mutuamente, expresaba, reproducía y alimentaba, de manera constante, los fundamentos de funcionamiento de la sociedad aborígen. Y es lo que determinó su prohibición por los conquistadores europeos,

quienes al prohibir el juego, por una parte, estaban negando la concepción del mundo y de la vida aborígen que combinaba de manera armónica el trabajo con el placer, la distracción, la preparación física y por la otra, convierten el tiempo de juego de la comunidad aborígen en tiempo de trabajo expropiable en su beneficio como clase dominante.

La cultura del conquistador no pudo aniquilar totalmente la cultura aborígen. A pesar de los intentos de los conquistadores europeos por disolver y liquidar a las comunidades aborígenes de América Latina, las comunidades resistieron y sobrevivieron, siendo el juego una forma de resistencia.

Luego los nuevos conquistadores criollizados (las élites internas deslumbrados por el Occidente industrial y propietario), con la imposición del deporte intentan eliminar toda manifestación lúdica autóctona y reducir la milenaria historia lúdica de América Latina a los 112 años que tiene el deporte como institución orgánicamente conformada.

Se pretende hacernos creer que nuestra historia lúdica se inicia y finaliza con el deporte. Y en consecuencia, nuestro futuro también estaría reducido al estrecho marco del, ni más ni menos.

Hoy, la presencia del juego con sus múltiples facetas y dimensiones es una forma de manifestarse la resistencia indígena y de todo el pueblo latinoamericano: actualmente, los mapuches en Chile siguen jugando palín, igual que los tarahumaras juegan gotmacarú en México, en Venezuela se practican – al menos – más de 40 juegos, etc.

Una propuesta integral de modelo de EF, Juego, D y R, no excluyente, soberano y con una profunda vocación integracionista de América Latina, tiene que contemplar la

recuperación, valoración e incorporación a la cotidianidad del juego aborígen autóctono. En caso contrario, sería incompleta, sería amputarnos una parte indivisible de nosotros, desconocernos nosotros mismos y estar condenados de manera permanente, a vivir en tinieblas.

II. Objetivos: 1) Demostrar la existencia del juego aborígen autóctono como una milenaria, diversa y rica práctica lúdica en América Latina. 2) Presentar una metodología de análisis del juego aborígen autóctono aplicada a estudio de casos concretos. 3) Analizar la significación y función social del juego aborígen autóctono. 4) Proponer la incorporación regular del juego aborígen autóctono en distintos escenarios sociales.

III. Contenidos temáticos: 1) *El deporte como inicio y fin de la historia lúdico-deportiva de América Latina:* Ausencia de memoria histórica o "deshistorización"- Negación y desvalorización de prácticas lúdicas distintas al deporte. 2) *Ubicación histórico-geográfica del juego aborígen autóctono y metodología para su análisis:* Participantes, materiales, duración, descripción y significado social. 3) *Juego aborígen autóctono - estudio de casos:* Palín mapuche (Chile y Cono Sur); Pelota othomaca (Venezuela); Tlachtli azteca-pokyah o pok-tat-pok maya (México, Guatemala, Belice, Honduras, El Salvador); Batos taíno (Puerto Rico, Haití, República Dominicana, Jamaica, Cuba, Islas Bahamas). 4) *Dimensiones del juego aborígen autóctono:* Integración armónica de significados sociales diversos; Complejidad en organización y desarrollo. Espectáculo de concurrencia masiva; Formación integral; Solución de asuntos complejos (políticos, militares...) de distinta naturaleza social; Espacio regular de participación y cohesión social. 5) *Lugar central del juego en la organización económica, social y cultural de la sociedad:* Integración armónica trabajo- "tiempo libre" o "tiempo liberado del trabajo;

Socialización permanente; Prohibición del juego por los invasores europeos: estrategia de dominación global y desarticulación de las comunidades indígenas. 6) *Vigencia y rescate del juego aborígen autóctono.*

Unidad curricular N.2: Juego mestizo

I. Fundamentación desarrollo

En general, la cultura del conquistador europeo no pudo aniquilar totalmente la cultura aborígen; también incorporó, como requisito del proceso de colonización en condición de subordinación, la cultura africana. Particularmente, en lo lúdico se articularon y mezclaron prácticas corporales, elementos de juegos aborígenes, europeos y africanos, con predominio del elemento europeo, de manera entrelazada, contradictoria, superpuestos, opuestos, complementarios y, en definitiva, indiferenciados. Resultando como producto un híbrido lúdico, una creación lúdica de América Latina: el juego mestizo.

Conocido como juego de la calle, popular o tradicional, practicado hasta hoy por grandes y chicos, motivo de fiestas y celebraciones, en épocas de significado especial - como la Semana Santa- y en momentos de determinadas condiciones climatológicas, el juego mestizo permite la formación integral porque facilita:

- El uso intensivo y extensivo del lenguaje oral, ya que se usa creativamente al elaborarse, crearse, códigos específicos para cada juego. Cuanto más veces juegue una mayor cantidad de juegos una persona, tendrá más experiencia en el manejo de una variedad, muy amplia, de códigos.
- El desarrollo de la expresión corporal con la presencia de gestos, ritmo, escena, poses características del cuerpo en cada juego.

- La interacción social permanente, el respeto y aprendizaje de normas y de la vida en común. Todos los juegos tienen un versátil y riguroso sistema de reglas, que se cumplen adaptándose a diversas situaciones donde se suprimen e imponen liderazgos, se negocia, se juega y vive en común en un proceso de interacción social constante.
- La autonomía e independencia de criterio en las decisiones implícitas en cada juego. Los jugadores toman todas las decisiones a las que haya lugar, desde decidir el cómo se va a jugar hasta sancionar a alguien por faltas cometidas.
- El cultivo del trabajo manual e intelectual, el conocimiento científico y desarrollo de la capacidad tecnológica, en un proceso que comprende desde diseñar y elaborar materiales hasta el acto mismo de jugar.
- El cultivo de una relación armónica con la naturaleza porque se le percibe indispensable para jugar y, por lo tanto, no se le agrade.
- La percepción, manejo e identificación de relaciones, símbolos y conceptos matemáticos.
- La ejecución de ejercicios de distinta naturaleza y de diferente grado de dificultad.

La irrupción del deporte desplazó al juego mestizo latinoamericano e intentó borrarlo de la memoria, de la historia lúdica de América Latina.

Sin embargo, el juego mestizo se mantiene resistiendo y continúa estando presente en nuestras sociedades. Hoy existen, al menos, más de 50 juegos mestizos reconocidos y practicados en la región, mereciendo una mención especial el esfuerzo que se hace en Colombia (liderado, entre otros, por Humberto Gómez) bi-anualmente para convocar a

todas las experiencias lúdicas del continente y donde se ha realizado una cruzada para que la UNESCO declare el juego como patrimonio de la humanidad.

Rescatarlo, revalorizarlo e incorporarlo a distintos escenarios sociales, es una titánica tarea que tenemos por delante y que ya se ha iniciado en muchos lugares de América Latina. Una propuesta integral de modelo de EF, Juego, D y R, no excluyente, soberano y con una profunda vocación integracionista latinoamericana, tiene que contemplar la recuperación, valoración e incorporación a la cotidianidad del juego mestizo.

II. Objetivos: 1) Demostrar que el juego mestizo es el resultado de la combinación de las prácticas lúdicas europeas, aborígenes y africanas. 2) Presentar una metodología de análisis del juego mestizo aplicada a estudio de casos concretos. 3) Analizar la significación social y dimensión de formación integral del juego mestizo latinoamericano. 4) Proponer la incorporación del juego mestizo en distintos escenarios sociales.

III. Contenidos temáticos: 1) *Juego español de los siglos XIV- XIX y juego mestizo practicado desde la época colonial.* 2) *Metodología para el análisis de una muestra de juegos mestizos latinoamericanos.* 3) *Dimensiones del juego mestizo latinoamericano:* Integración armónica de significados sociales diversos; Complejidad en organización y desarrollo; Espectáculo de concurrencia masiva; Formación integral; Espacio regular de participación y cohesión social. 4) *Formación integral a través del juego mestizo latinoamericano y caribeño:* Lenguaje oral; Expresión corporal; Interacción social, aprendizaje de normas; Autonomía e independencia; Trabajo manual e intelectual; Relación armónica con la naturaleza; Físico del cuerpo. 5) *Vigencia y rescate del juego mestizo.*

Bibliografía

ALTUVE, Eloy. *Educación, Educación Física y Juegos Tradicionales*. Maracaibo: Ediciones Astrodata, 1992.

_____. *Educación Física, Deporte y Recreación*. Fe y Alegría: Colección Procesos Educativos n.9, 1995.

_____. *Juego, Historia, Deporte y Sociedad en América Latina*. Maracaibo-Venezuela: Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos “Dr. Gastón Parra Luzardo” de la Universidad del Zulia (CEELA-LUZ), EdiLUZ, 1997.

_____. *Incorporación del Juego Aborigen Autóctono a la Clase de Educación Física*. Mimeografiado. Universidad del Zulia: CEELA-LUZ y cátedras Sociología del Deporte y Seminario de Investigación del Departamento de Educación Física de la Facultad de Humanidades y Educación, 2004.

_____. *Deporte, poder y globalización*. Maracaibo: CEELA-LUZ. Departamento de Educación Física-Facultad de Humanidades y Educación. Universidad del Zulia Impresión E.B. Nueva Venezuela Fe y Alegría, 2007a .

_____. *Deporte y Revolución en América Latina*. Maracaibo: Ediciones del Vicerectorado Académico de la Universidad del Zulia, 2007b.

_____. *Diplomado en modelos latinoamericanos de educación física, juego, deporte y recreación, no excluyentes, soberanos e integracionistas*. Maracaibo: Mimeografiado. CEELA-LUZ. , 2008.

CÓRDOVA, Armando. *Formación Económico-Social de América Latina a fines del Período Colonial*. En: *¿ Hacia Dónde va América Latina?*. Maracaibo : CEELA-LUZ. , 1996.

ESTÉ, Arnaldo. *Una Escuela para la Gente, una Universidad para Venezuela*. Caracas-Venezuela: Colección Extensión, Universidad Central de Venezuela, 1983.

FERRARESE, Stela.. *El juego como proceso de elaboración de la identidad, el caso de los niños mapuche de Neuquén*. Temuco-Chile: Tesis Magíster en Ciencias de la Comunicación Universidad de La Frontera, 2000.

_____. *El Sembrador 1: Juegos étnicos de América y documentos sobre educación física intercultural*. (Inédito-Mimeografiado), 2006a .

_____. *El Sembrador 2: Juegos étnicos de África y documentos sobre educación intercultural* (Inédito-Mimeografiado), 2006b.

_____. *Deporte, poder y globalización*. Maracaibo: CEELA-LUZ. Departamento de Educación Física-Facultad de Humanidades y Educación. Universidad del Zulia. Impresión E.B. Nueva Venezuela Fe y Alegría, 2007a .

_____. Los juegos de los pueblos originarios de América. En: *Deporte y revolución en América Latina*. Mérida-Venezuela: Colección Textos Universitarios, Ediciones del Vice-Rectorado Académico de la Universidad del Zulia, 2007b.

GUMILLA, José. *Tribus Indígenas del Orinoco*. Caracas: Ediciones Culturales INCE, 1968.

VIDART, Daniel. *Filosofía Ambiental*. Bogotá, Colombia: Editorial Nueva América, 1986.