

## IDENTIDADES EN JUEGO. PRÁCTICAS LÚDICAS EN JÓVENES MAPUCHE

IDENTITIES AT STAKE. LUDIC PRACTICES IN MAPUCHE YOUNGSTERS

ALDO ROMÁN CÉSARO<sup>23</sup>. ► Universidad Nacional de La Plata. Argentina

### RESUMEN

El presente artículo es una síntesis de una investigación realizada como tesis de Maestría en Educación Corporal, Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

El trabajo localizó su área de estudio en el juego y la identidad, delimitando el problema de indagación a la relación que se establece entre las prácticas lúdicas y los procesos de identificación cultural. El enfoque específico se detuvo en las “identificaciones lúdicas” en jóvenes de ascendencia mapuche, observados a través del recorrido de diferentes espacios de interacción<sup>24</sup>.

Los referentes empíricos con quienes tracé el trabajo de campo se ubican en diferentes poblados del Noreste de la provincia de Chubut, Argentina.

Sostengo que la identidad cultural demanda una compleja elaboración subjetiva, en una red de discursos y prácticas contradictorias, opuestas y conflictivas entre el pasado y lo emergente. Algunas de las preguntas que me surgieron en este sentido fueron: ¿qué influencias tuvieron los hechos del pasado en la materialización de ciertas prácticas lúdicas actuales? ¿Muestran estas relaciones conflictos identitarios? Si esto es posible ¿cómo se produce entonces la relación entre los juegos, la tradición y los cambios que permiten reconfigurar la identidad cultural? Por ende ¿qué factores han permitido los procesos de adaptación y transformación lúdica? ¿Qué rol cumplen los jóvenes en esta dinámica? Algunas de estas respuestas podrán encontrarse a lo largo de este artículo.

23 rancull@hotmail.com

24 Mapuche: significa literalmente gente (che) de la tierra (mapu). En plural, no se usa “s”.

**ABSTRACT.-** The Article is a synopsis of the investigation of the masters' degree of Education Corporal, University Nacional de La Plata, Argentina.

The localized work of this study is in the area of play and identity; defining the problem by investigating the relation that is established between the playful practices and the process of cultural identification. The specific focus detained in the study of playful practices is the children of Mapuche ancestry. These observations are through the course of different scenarios of interaction.

This study is based on our empiric fieldwork located in different communities of the northeast providence of Chubut, Argentina.

I support that cultural identity demands a complex system of discourses and contradictory practices opposing and conflicting between the past and resultant. Some of the questions that appeared to us are: What influences did they have in the past that materialize in their playful practices? Do they show these relations in identity conflicts? If this is possible: How did these relations develop between games, traditions, and the changes permitted to reconfigure the cultural identity? What factors have permitted the adaption process and playful transformation? Finally; What roll do the children fulfill in these dynamics? Some of these answers can be found in this article.

**PALABRAS CLAVES.** Juego-identidad-escuela- etnografía-procesos culturales.

**KEY WORDS.** Game-identity-school-ethnography- cultural processes.

## 1. La identidad en juego

---

*“...la vida intelectual está más próxima a la vida del artista, que a las rutinas de una existencia académica”* (Bourdieu, 1990: 36)

Comprender la lógica de la cultura escolar y su relación con las culturas juveniles, con especial atención en lo étnico-cultural mapuche, orientó el enfoque de la investigación hacia los “juegos aborígenes”, una jornada anual, recreativa y cultural que desde el año 1997 intentó una inserción de lo que sus promotores denominaron como “juegos originarios” de las comunidades aborígenes adyacentes al espacio de realización, es decir: las escuelas rurales de la zona<sup>25</sup>.

En este sentido, algunas de las preguntas que surgieron fueron: ¿qué impacto tuvieron y tienen estas propuestas en los jóvenes destinatarios? ¿Cómo se elaboraron y reelaboran estas nuevas relaciones en las que se observa, a través del juego, procesos de identificación cultural? ¿De qué forma se condensan estas

---

25 Rescate de Juegos Aborígenes Proyecto Fofocahuel. (2004: 241) “Educación Intercultural Bilingüe en Argentina”, *Ministerio de Educación de la Nación*.

significaciones o resignificaciones culturales cuando la propia escuela opera como facilitadora de la etnicidad en contextos multiculturales?<sup>26</sup>

Asimismo, y a pesar de esta reivindicación lúdico-cultural propiciada por las instituciones escolares, los jóvenes participan en diferentes actividades lúdicas en su cotidianidad extraescolar. Asistiendo a fiestas populares como las “señaladas” (marcación de animales), en campos aledaños a los poblados que rodean las escuelas. En estos escenarios instituidos e instituyentes aparecen renovadas formas de percibir la cultura. Es común observar juegos de habilidad y apuestas como la “taba” o juegos de dados, conocido como “paso inglés”. Por otro lado, concurren a los espectáculos que brindan las carreras de caballos cuadreras (carreras rectas de no más de 300 metros); los encuentros de doma y jineteada; actividades vinculadas a la pesca y la caza o prácticas lúdicas relacionadas con el medio acuático. También el fútbol ocupa en los varones un lugar central, siendo el juego social más practicado en la mayoría de los lugares observados. Estas actividades de índole recreativa parecen estar fuertemente instaladas en la población juvenil. Es por ello, que a partir de la observación y los discursos que se gestan en torno a estas prácticas, intenté dar respuesta a algunas de las preguntas formuladas al problema.

Para dar cuenta de ello, la propuesta metodológica fue realizar una etnografía, entendida como “enfoque, método y texto” (Guber, 2001: 12)<sup>27</sup>. Focalizada en prácticas sociales que se despliegan en algunos de los escenarios lúdicos

---

26 Para Díaz-Polanco (2007) “*El multiculturalismo es la ideología que la globalización necesitaba para poner en práctica a fondo la etnofagia universal*” Sobre este primer concepto remitirse a Claroscuro (2007: 19ss) Respecto a La etnofagia: “expresa el proceso global mediante el cual la cultura de dominación busca engullir o devorar a las múltiples culturas populares, principalmente en virtud de la fuerza de gravitación que los patrones ‘nacionales’ ejercen sobre las comunidades étnicas.” (Idem: 35) Es decir, que la diversidad no se ataca o persigue, sino que se intenta atraer al sistema predominante, la mundialización del capital, mediante formas de seducción y transformación.

27 Para entender la dimensión etnográfica como texto desarrollé en el capítulo 4 de la investigación una presentación con la siguiente estructura:

- Recorridos lúdicos (trabajo de campo)
- | 4.a-1. Los espacios de juego y sus prácticas
- | 4.a-2. Escenarios lúdicos escolares
- | 4.a-3. Juegos en la escuela y otras prácticas
- | 4.a-4. ¿Chueca? ¡Trabajo nomás!
- | 4.a-5. Juegos aborígenes mapuche-tehuelche
- | Capítulo 4-b. (Escenarios extraescolares)
- | 4.1-b. Prácticas inter-lúdicas
- | 4.2-b. Baguales y tabeadas
- | 4.3-b. Pesca con tarro y tejo en el agua
- | 4.4-b. Relatos lúdicos
- .....
- | 4.5-b. Éthos lúdico

Como se puede observar, aparece la dimensión eminentemente empírica, que da cuenta de un relato densamente descrito (Geertz, 1989, 1994) comparativo y reflexivo. Las categorías sociales y analíticas se constituyen como apartados o subtítulos

descritos, de esta manera, se pudieron percibir las construcciones sociales y las significaciones reformuladas, arribando así a conclusiones y explicaciones que permitieron dar una versión interpretativa de lo investigado, especificado en un tiempo y lugar, y comprender cómo se producen los procesos de identificación dentro de la lógica de las prácticas lúdicas. En este sentido, los jóvenes encuentran un componente importante de manifestación en su acervo cultural, puesto que desde hace mucho tiempo estas prácticas han sido incorporadas por generaciones anteriores, como legítimas y apropiadas (en un doble sentido histórico: es decir, percibidas como propias y pertinentes) para ocupar un tiempo elegido para la diversión. Sin embargo, adelanto que es necesario entender las identidades como el resultado de procesos históricos inacabados y en permanente cambio (Guldberg, 1998: 138).

## **2. Los caminos de la identidad**

---

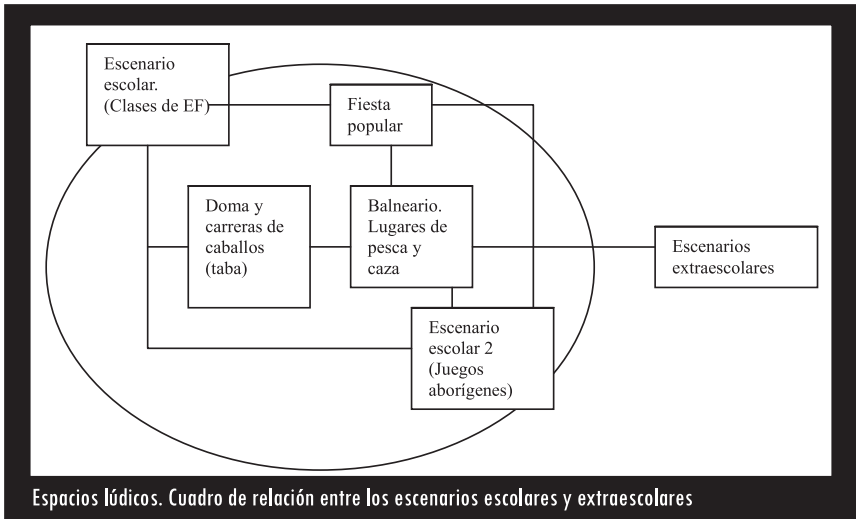
En este trabajo propongo dos tipos de categorías de análisis. Por un lado, aquéllas de carácter más visible: los escenarios lúdicos, los sujetos y sus prácticas, que enmarcan y posibilitan espacios de interacción. Por otro, con características más abstractas y conceptuales: los “procesos de identificación” en los que, de manera dinámica, intervienen cuestiones referidas a los discursos. En referencia a: lo étnico-mapuche, mestizo, criollo, huinca (blanco) que se entrecruzan con adscripciones y preferencias generacionales –los adultos y los jóvenes- y también respecto a pertenencias o filiaciones geográficas del tipo rural o urbano.

En un nivel micro-social, las propias dinámicas inter e intragrupalas, es decir aquellas que los jóvenes construyen en sus contextos específicos de acciones lúdicas, son un factor de análisis clave para entender aspectos comunes y específicos del juego como comportamiento social.

En síntesis, la cultura local -el contexto situacional donde los sujetos conviven- presenta límites permeables y móviles, posibilitando un marco a veces difuso y otro de contornos más tangibles, donde se desarrollan y se construyen estos procesos identitarios en el que las prácticas lúdicas se muestran como juegos o formas de recreación.

Los contextos de observación se configuran como escenarios lúdicos, con una carga histórica compleja, donde lo geográfico-climático, político-económico, institucional y lo religioso, entre otros campos sociales, aportan elementos constitutivos de las narraciones locales. De una forma u otra, estas intervenciones

impactan en la subjetividad de los jóvenes, y, por ende, en sus prácticas lúdicas e identidades culturales. En la siguiente figura es posible observar la delimitación de los escenarios de observación.



Espacios lúdicos. Cuadro de relación entre los escenarios escolares y extraescolares

A partir de la localización de los escenarios la pregunta que surgió fue: ¿qué es lo que ha posibilitado a estas comunidades mapuche ser capaces de mantenerse como una cultura relativamente autónoma dentro del contexto normalizador del discurso nacional, propiciado por la escuela, entre otros, como un gran dispositivo de poder estatal?

Para conocer cómo se producen estas relaciones identitarias actuales (en este caso a través del juego), fue necesario entender los mecanismos de transformación que permitieron su adaptación a un sistema social, político y económico, que comenzó precisamente con la formación del Estado-Nación y siguió, entre otras, con la globalización económica y la mundialización cultural. Así es que: escuchar, explicar y comprender algunas claves en relación a este objeto de estudio, tuvo la intención de ubicar a los jóvenes en situación de diálogo, en el sentido de (Habermas, 1987)<sup>28</sup>. Sobre todo, con aquellos interesados en el tema planteado, pretendiendo que sirva como material de consulta para sus posibles

28 Para (Habermas, 1987) "Las normas no están previamente determinadas por nadie, sino continuamente consensuadas por los participantes, a través del criterio del diálogo que se da entre ellos. Las imposiciones a través de la violencia directa son excluidas. Las coerciones a través de posiciones desiguales en el diálogo son contestadas por el disenso y por la actuación de los movimientos sociales. Es decir, el proceso comunicativo incluye consenso para obtener estas condiciones de convivencia conjunta y disenso para criticarla con el fin de obtener otras nuevas, mejores y más igualitarias." En: (Flecha-Puigvert, 2002:25)

usos sociales y académicos, fundamentalmente a partir del debate que esta preocupación académica genere, o a partir de las propias contradicciones internas que puedan leerse a lo largo del trabajo<sup>29</sup>

## 2.1. Escenarios de observaciones

Los escenarios de observación están localizados en recintos escolares y espacios extraescolares. Aquí se reflejan observaciones y descripciones de los poblados rurales con la intención de contextualizar el lugar donde viven los jóvenes. Aparecen ubicadas en estas descripciones dos escuelas rurales. En la primera están presentes fragmentos de clases de Educación Física. Aquí el juego aparece como un contenido de enseñanza y puede apreciarse el contraste con estas prácticas en las horas liberadas de clases áulicas, en las que los jóvenes se apropian de diferentes sectores del espacio para poder jugar. En la segunda, los relatos de mi propia experiencia como participante de los “XI Juegos Aborígenes”. Además, en el cuerpo de la tesis, se pueden leer entrevistas realizadas a un profesor de Educación Física; al director de la escuela, grupos de maestros, porteros y auxiliares, junto a otros actores sociales mapuche. Como refuerzo de estos registros, en el anexo de la investigación, adjunto videofilmaciones de encuentros anuales de estos juegos y fotografías de los escenarios propuestos como referentes empíricos.

Respecto a los escenarios extraescolares, la característica central que nuclea estas observaciones y entrevistas está vinculada a las prácticas lúdicas en el contexto rural y festivo:

- 1) En campos de doma y jineteada, donde el juego de la taba se ubica en zonas preferenciales, tanto por parte de los jóvenes como del público en general, delimitando territorios de acción más visibles.
- 2) Las carreras de caballos (cuadreras) presentan dinámicas similares.
- 3) También aparecen los registros de datos obtenidos en la “Fiesta de la Señalada” en una localidad próxima a las escuelas relevadas. Como en el escenario anterior, han sido utilizadas diferentes muestras fotográficas para dar cuenta de algunos momentos considerados clave en estos sitios.
- 4) Observaciones y entrevistas realizadas en el balneario de un pueblo de más de 3000 habitantes, que corresponde a uno de los pueblos de la comarca (Comarca

---

29 El reconocimiento igualitario de las personas y los colectivos culturales en el ámbito educativo/social supone concebir una ciudadanía basada en la inclusión de todos y todas, sensible a las diferencias, erradicando cualquier situación de exclusión o discriminación de personas pertenecientes a colectivos socioculturales distintos. Ibid:14

Andina del paralelo 42); la característica de “zona urbana” le imprime particularidades propias, tanto a las prácticas lúdicas, como a los procesos identitarios que allí se producen entre los jóvenes observados. La posibilidad de estar dos veranos seguidos con el mismo grupo me permitió dar cuenta de ventajas y desventajas, no solo en relación al objeto de estudio, sino también en relación a mi propia posición como investigador.

5) Por otro lado, aquí aparecen detalles de registro de jóvenes en actividades relacionadas a la pesca y la caza, como diversión y como forma de subsistencia.

6) El Juego de la taba en el contexto de fiestas locales urbanas.

Por último, los relatos de jóvenes, tanto varones como mujeres provenientes de contextos rurales pero insertos en la dinámica escolar y/o laboral del pueblo anteriormente mencionado, cotejan sus experiencias pasadas-presentes y de qué manera estos contrastes suponen nuevas formas de identificación.

	<b>Territorios y zonas</b>	<b>Observaciones-conversaciones abiertas</b>	<b>Entrevistas focalizadas</b>	<b>Imágenes fotos/ Video</b>
<b>Escenario Escolar (1)</b>	Escuela rural ( 1 )	-Escuela -Alumnos en la escuela -Zonas de juego -Clases de EF -Juego aborígenes escolares	-Referente de la comunidad -Profesor -Director -Madre -Militante -Grupo de mujeres. (16-19)	Si
<b>Escenario escolar (2)</b>	Escuela rural (2)	-Escuela -Encuentro de Juegos Aborígenes mapuche -Partidos de fútbol	-Maestro -Alumno (15)	Si
<b>Escenarios extraescolares</b>	Fiesta popular	-Fiesta de la Señalada		
	Balneario	-El puente	-Jóvenes (13-17) Grupo de mayor seguimiento (2 veranos consecutivos)	Si
	Carreras cuadreras	-Cancha de carrera -Música y baile (Jóvenes-adultos)		Si
	Doma y jineta	-Campo de doma (Jóvenes-adultos)		Si
	Canchas de taba	-Cancha de carrera y campo de doma (Jóvenes-adultos-Mujer)		Si
	Zonas de pesca	-Diferentes lugares	Jóvenes no escolarizados (14-23)	Si
	Zonas de caza	-Diferentes lugares	Jóvenes (14-23) Alumno (17)	No

En el cuadro anterior puede verse la trayectoria empírica y metodológica que se utilizó como estrategia en la recolección de registros. Este enfoque etnográfico supone un tratamiento inter- subjetivo entre colaboradores/informantes y mi propia intervención.

Como se puede observar, en todas estas prácticas lúdicas se condensan elementos del pasado y del presente, sus resignificaciones actuales ubicadas en coyunturas de espacio y tiempo en donde se tensan discursos históricos, religiosos, económicos, políticos y educativos. En esa densa trama existencial es posible visualizar la elaboración



Niño boleando guanaco. Juegos Aborígenes, Fofocahuel, Chubut, Argentina

reflexiva de los jóvenes respecto del cruce o atravesamiento institucional que los constituye, en la contradicción de fuerzas hacia distintas opciones identitarias.

### 3. Área de interés y delimitación del problema

---

Los procesos anteriormente mencionados podrían ser considerados desde diferentes perspectivas. Se pueden ver como de profanación, desvalorización y hasta de una posterior re-instalación de características mapuche y tehuelche, a partir de una superposición -e incluso aceptación cuasi pasiva resultante de la hegemonía blanca-criolla<sup>30</sup>.

Por otro lado, también es posible partir de una perspectiva menos rígida, que entiende los procesos culturales como tales. Es decir: dinámicos y en permanente creación, en los que, superada la coacción física hacia las comunidades mapuche (la campaña del desierto por ejemplo), se producen nuevas relaciones de poder con las clases dominantes. Esto permite pensar nuevas formas de resistencia, un

---

30 Patagonia (Argentina), además de ser una región geográfica de nuestro país es, a su vez, una marca registrada como producto comercial, explotada a nivel turístico por capitales nacionales y fundamentalmente extranjeros. Los iconos indígenas decoran los souvenirs de paso e identifican marcas de indumentarias deportivas, entre otras.

La música regional también ha tomado un estilo musical propio a partir de la popularidad de algunos cantautores contemporáneos, fusionando el folclore (milonga sureña, por ejemplo) con ritmos mapuche (tahiel: música ritual). El loncomeo mapuche, aparece como una expresión musical que identifica a la música patagónica, junto a ritmos como el kaani de origen tehuelche (¿?) imprimiéndole una musicalidad particular, comercializada en nuestro país y exportada al mundo como una nueva expresión musical argentina.



campo creativo de nuevas posibilidades, que se transforman, se reorganizan y que, en algún sentido, dejan pensar el sincretismo, o “híbrides cultural” (García Canclini, 2008) que atraviesan las comunidades autodenominadas y denominadas por otros colectivos como mapuche. En este sentido, retomo una pregunta ya formulada: ¿podrían las prácticas lúdicas de los jóvenes mapuche ser un muestrario de estas tensiones históricas y actuales?

Mi intención a lo largo del trabajo de investigación fue comprender cómo se manifestaban y fluían estas perspectivas, a partir del trabajo de campo, puesto que de la reflexión teórica, a partir de los registros (entendidos como datos) aparecían la vinculación y el análisis de la identidad cultural y el juego, como práctica lúdica, y por ende social.

El amplio abanico de posibilidades de indagación que esto supuso, me llevó a recortar el trabajo enfocándolo hacia un problema más pequeño y del que se pudiera dar cuenta de manera concreta, es decir: ¿cómo se producen los procesos de identificaciones lúdicas?

Para ello, fue preciso comprender las lógicas de participación cultural que los sujetos juveniles ponen en juego en diferentes encuentros sociales, con un alto componente de características lúdicas. A modo de ejemplo, en los escenarios vinculados a las escuelas rurales se puede ver la dinámica escolar con especial atención en los recreos y clases de Educación Física donde el juego forma parte de los contenidos pedagógicos.

Por otro lado, en las fiestas populares, observo los encuentros grupales en torno al juego de taba y las relaciones sociales que se generan. Estas reuniones focales se realizan en canchas de carreras de caballos, encuentros de domas, que también son prácticas de diversión, como los juegos y actividades acuáticas que se llevan a cabo en balnearios, o las actividades relacionadas con la pesca y la caza (en tanto son tomadas como formas de juego), aunque también aparezcan como una actividades con base económica.

El recorrido de estos escenarios lúdicos me permitió encontrar puntos en común, diferencias, nexos y continuidades relacionadas con lo que los jóvenes piensan, dicen y hacen respecto a las maneras de identificarse en estas prácticas lúdicas, y la posible conectividad con su identidad cultural mapuche, aunque también con otras identificaciones subyacentes que mencionaré, pero por cuestiones de recorte en esta presentación no desarrollo.

En síntesis, reconocer cómo se configuran las identidades en estas encrucijadas culturales, mediadas por el juego colectivo, observando y escuchando de qué

manera aparece la etnicidad, la alteridad. Es decir: las relaciones de poder con “otros” grupos socioculturales es la manera en que las prácticas en todo su sentido social se presenta, relacional e histórica, por ende, dialéctica. Por ello, es que intenté indagar cómo se construyen las “diferencias” a partir de los distintos legados culturales y construcciones sociales que conviven en los escenarios observados, a partir del uso de técnicas etnográficas como: la observación participante y no participante, sumado al registro de los discursos que sostienen los protagonistas (conversaciones informales, entrevistas abiertas y focalizadas) y, finalmente, el apoyo tecnológico a partir de imágenes fotográficas y de video que registren los escenarios seleccionados.

La intención de utilizar estas técnicas es para poder captar de qué manera aparecen rasgos lúdico-culturales, en continuidad y ruptura con las tradiciones, ya que como sostiene Díaz (2001: 31) *“en una sociedad que se ha mayorizado a sí misma, fagocitando cultural, económica y socialmente al otro, a la vez que colocándolo en diversas geografías sociales como otro interno más o menos aceptable y folclorizado”*, nos impide ver de forma clara la dimensión política de los jóvenes<sup>31</sup>.



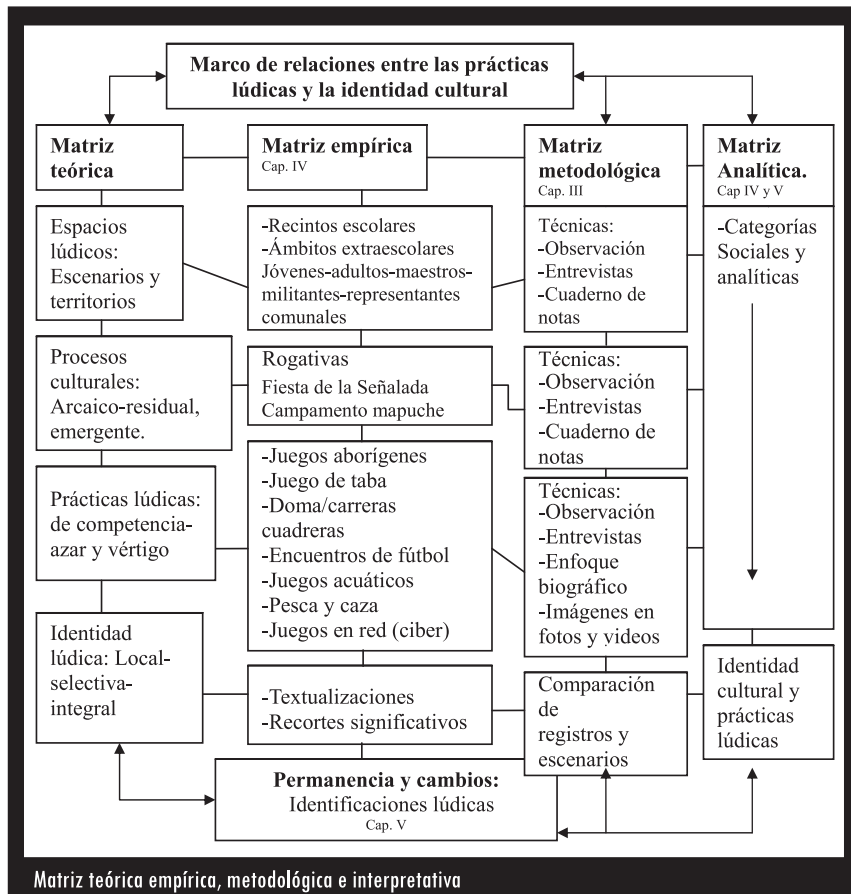
A la entrada de una de las escuelas rurales puede observarse una “chueca” para jugar palín (juego tradicional mapuche), junto a la bandera.



Jóvenes mapuche, participando de una “rogativa”, celebración de carácter religioso, realizado en el marco de los “Juegos aborígenes”.

31 Una página Web, donde es posible leer trabajos realizados por mapuche es: <http://www.mapuche.cl/documentos/index.html> . Consulta. 24-02-08

A continuación, sintetizo el marco general de la investigación en un cuadro gráfico.



En este cuadro se observa el proceso de investigación a partir de las relaciones entre las diferentes matrices. La matriz teórica estuvo desarrollada en el capítulo de presentación; la matriz empírica está relacionada con los referentes (escenarios-sujetos prácticas) que desarrollé en el capítulo específico al trabajo de campo. Sobre la matriz metodológica el trabajo supone una base etnográfica; allí aparecen detallados los motivos y el grado de pertinencia de las técnicas elegidas.

El uso de categorías sociales y analíticas formaron parte del capítulo correspondiente al trabajo de campo y, de esta manera, cerraban el marco teórico-interpretativo, tal como aparece en el cuadro relacionado con las

textualizaciones. Finalmente, las comparaciones o triangulaciones. De esta forma quedaron estructuradas las diferentes puertas de acceso que permitieron establecer las relaciones existentes entre la identidad cultural y el juego, a partir de las identificaciones lúdicas.



Escenarios extraescolares: jóvenes jugando taba.



Campo de doma y jineteada



Prácticas corporales en el medio acuático

## 4. La identidad desafiada

---

Este trabajo de investigación presentado, intentó mostrar la relación que se produce entre el juego y la identidad dentro de un mismo fenómeno social, por ende cultural, y como vimos, económico y según su proyección, también político.

Por un lado, quedó evidenciado el papel activo de las dos escuelas rurales observadas como generadoras de diálogos interculturales, en las que nuevas formas de relacionarse se produjeron entre las comunidades mapuche y las instituciones. A partir de allí se produjeron configuraciones identitarias renovadas; la piedra angular de tales producciones fueron la intención reivindicativa y valorativa de un proyecto cultural que tomó como epicentro los juegos aborígenes, para convertirse en un acuerdo de la comunidad, cumpliendo, y desde mi punto de vista, trascendiendo los objetivos propuestos por sus promotores.

Asimismo, considero que, más allá de las reivindicaciones culturales, es menester una acción política y social manifiesta -tal como lo sostienen incluso algunos dirigentes de organizaciones mapuche-, para que los estudiantes puedan asumir una posición estratégica (que muchos ya tienen) y en todo caso, de acuerdo a las nuevas coyunturas históricas, que ellos resuelvan cómo procesan sus posiciones políticas presentes y futuras. Quizás, de esa manera sea posible alertarse (y alentarse) frente a la insubordinación ideológica y económica que los grupos de poder hegemónicamente instalados detentan, si es que esa fuese una decisión posible de ser tomada, en principio como jóvenes, aunque en poco tiempo como adultos.

Por otra parte, y es justo decirlo, en las escuelas en las que estuve realizando los registros empíricos, presencié este camino hacia los acuerdos consensuados. Los alumnos poseen discursos y prácticas que incluyen la responsabilidad cultural y social que les confiere su condición de ciudadanos argentinos o chubutenses y, a partir de estas nuevas emergencias identitarias propiciadas por los juegos aborígenes, también pueden vivirlo como mapuche, trascendiendo incluso a la institución escolar. Sin embargo, en estas condiciones de subalternidad, persiste como una carga histórica difícil de sortear, la condición de subordinación frente al poder hegemónico blanco-criollo.

En la primera parte de este trabajo planteé algunas preguntas que aparecieron implícitamente en todo el proceso de investigación. A partir de aquí, presento algunas respuestas que se vinculan con las conclusiones que surgieron del cruce de categorías utilizadas previamente en las comparaciones anteriores.



La dimensión política: territorio mapuche recuperado a la multinacional Benetton.



Joven y telar..



Niños en la escuela con sus chuecas para jugar palín  
(juego tradicional mapuche). Cushamen, Chubut, Argentina.

## 5. Fin del juego

---

La relación que se produce entre los procesos identitarios y las prácticas lúdicas, es decir, las identificaciones lúdicas en los diferentes escenarios, supone lo siguiente:

### *Primera conclusión sobre el escenario escolar*

- Dentro del sistema escolar, los encuentros anuales de los “Juegos Aborígenes” configuraron un imaginario de lo mapuche que permitió y permite nuevos espacios de diálogos con proyección participativa, entre las comunidades mapuche y la escuela. Esto posibilita la configuración de nuevas tradiciones lúdicas compartidas.

### *Segunda conclusión sobre el escenario extraescolar*

- Fuera del sistema escolar, los jóvenes realizan prácticas lúdicas que responden a una manera de sentir, pensar y decir, más vinculado al ámbito de lo rural/criollo, que a lo étnico-cultural/mapuche. Esto demuestra la preeminencia de prácticas y discursos históricos que responde a procesos de adaptación forzada.

*Conclusiones como resultado de la comparación de los dos escenarios.* (Aquí podrá verse la pertinencia de las categorías teóricas sobre los procesos de identificación tanto locativos, selectivos e integrativos y su relación con los procesos culturales tradicionales, residuales y emergentes):

- La adaptación cultural por parte de los jóvenes hacia un estado de hibridez en las prácticas lúdicas ha permitido dar cuenta, en un sentido amplio, que de esta manera, es posible la permanencia histórica de lo mapuche en los diferentes escenarios lúdicos, observándose fusiones y yuxtaposiciones como resultado de luchas y formas de resistencia que se observan en las prácticas lúdicas.
- Los aprendizajes sociales, los juegos y las formas de jugar están mediados por la cultura como creación, adaptación y circulación de significados; el comportamiento lúdico en los jóvenes muestra estas tensiones a través de diferentes procesos de identificación.

Las preguntas que formulé al principio de esta investigación, y que se vinculan a estas tres conclusiones finales, integran tanto a los jóvenes como a los dos escenarios. Las mismas surgieron al poco tiempo de comenzar a elaborar el proyecto de investigación y muchas de ellas se consolidaron en la fase inicial del

trabajo de campo. Luego de haber escrito más de seiscientas hojas, entre observaciones y entrevistas, y haber tomado casi dos mil fotografías, la gran mayoría de los interrogantes planteados, aún esperan respuestas más satisfactorias. Tal vez lo más interesante, sea la posibilidad de contar con nuevas preguntas.

## **6. Bibliografía**

---

AA.VV. (1998) Gulberg, H. "Identidades y Dependencias Culturales". En: *Filosofía de la Cultura* Edición de David Sobrerilla. Editorial Trotta. Madrid.

BOURDIEU, P., (1990) *Sociología y Cultura*. Grijalbo. México

DÍAZ R. (2001) *Trabajo docente y diferencia cultural. Lecturas antropológicas para una identidad desafiada*. Miño Dávila editores. Buenos Aires

DÍAZ-POLANCO, H. (2007) "Identidad, globalización y etnofagia." En: De Bernardi Coordinadora. *Claroscuro. Revista del Centro de Estudio sobre Diversidad Cultural. Centro de Estudios sobre Diversidad Cultural*. Facultad de Humanidades y Artes. Universidad Nacional de Rosario.

EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE EN ARGENTINA. (2004) Ministerio de Educación de la Nación.

GARCIA CANCLINI, N. (2008) *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Paidós. Buenos Aires.

GEERTZ C. (1989) *El Antropólogo como autor*. Ediciones Paidós. Barcelona.

GEERTZ C. (1994) *Conocimiento local. Ensayos sobre la interpretación de las culturas*. Ediciones Paidós. Barcelona.

GUBER, R. (2001) *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Editorial Norma. Bogotá.

HABERMAS, J. (1999) *La inclusión del otro*. Editorial Paidós. Barcelona

HAMMERSLEY, M. Y ATKINSON, P. (1994) "La escritura etnográfica". *Etnografía. Métodos de investigación*. Editorial Paidós. Barcelona