



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

“LA INFANCIA EN JUEGO: SUCESOS LÚDICOS EN EL TANDIL DEL SIGLO XX”.

Autora: María Marta Pasini

*“Y porque se ha salido de la infancia,
(...) se olvida que para llegar al cielo se
necesitan, como ingredientes, una piedrecilla y la
punta de un zapato”.*

Julio Cortázar Rayuela

DESDE EL LUGAR Y LA HISTORIA

Características de la ciudad de Tandil

El mediterráneo Partido de Tandil se encuentra situado en el área sudeste de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. Limita al norte con los partidos de Rauch y Azul, al este con Ayacucho y Balcarce, al sur con Lobería, Necochea y Benito Juárez, al oeste Benito Juárez y Azul. Con una superficie de 4.935 Km² pertenece a la pampa húmeda, dentro del sistema serrano de Tandilia, conjunto de serranías muy antiguas, bajas y de formas romas, en el Centro y Norte del partido, y mesas en la zona del Oeste y Sur. En el Norte y Noreste presenta un piedemonte suave que se prolonga en una extensa llanura, con valles surcados por arroyos.

Tandil es una ciudad intermedia de alrededor de 130.000 habitantes, con una superficie aproximada de 50 km². Se encuentra en el centro sudeste de la provincia, enmarcada en una zona de atractivos paisajes.

La ciudad se fundó como un fuerte de avanzada el 4 de abril de 1823, y vivió las fluctuaciones fronterizas; sobrevino el rechazo de los indígenas, el paulatino afianzamiento de la paz, dándole el número de habitantes de su población cabecera la categoría de ciudad por Ley de 23 de octubre de 1895.

En las dos últimas décadas del Siglo XIX y las dos primeras del XX se manifestó con mayor fuerza el asentamiento de contingentes inmigratorios en el partido de Tandil, provenientes en su mayoría de Europa, siendo los españoles e italianos los grupos dominantes. Los franceses configuran el tercer grupo en importancia y comienza a destacarse una incipiente colonia danesa. El resto de las naciones europeas se vieron representadas por grupos reducidos: belgas, griegos, montenegrinos, sirio-libaneses, noruegos, holandeses, rusos y austriacos originaron pequeñas comunidades que enriquecieron la vida comercial, agropecuaria y cultural aportando técnicas y costumbres de sus países de origen. Ese proceso de “extranjerización” produjo profundas modificaciones en el comportamiento demográfico, económico, cultural y social de la región. El aporte de países limítrofes y sudamericanos fue reducido.

El ferrocarril llegó en 1883, uniendo a la ciudad de Tandil con Buenos Aires, favoreciendo la iniciación de la explotación de canteras de granito en las serranías. En el pueblo creció el desarrollo de sistemas administrativos, comerciales y financieros, apareciendo numerosos talleres artesanales junto con formas rudimentarias de industrias. La agricultura y la ganadería crecieron en el espacio rural a comienzos del Siglo XX para proveer al consumo local, dando origen a un enorme crecimiento económico.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Entre 1900 y 1930 se situó el auge y decadencia del "ciclo de la piedra". En la década del 20 comenzó a surgir la actividad metalúrgica, y en la década del 40 abrió sus puertas Metalúrgica Tandil, fabrica dedicada a la producción de autopartes para grandes empresas, un hito en la historia económica local. A fines de 1970 la crisis industrial afecta a las pequeñas y medianas empresas e incide en la dinámica demográfica tandilense.

El desplazamiento de la población hacia los centros urbanos es uno de los fenómenos característicos de la evolución demográfica del mundo contemporáneo. En Tandil en 1947 la población urbana supera a la rural. A partir de esa fecha se empieza a notar una intensificación del proceso de urbanización debido al afianzamiento y desarrollo de industrias locales que constituyen focos de interés para la población circundante.

Datos esclarecedores del número de habitantes generales en el Partido de Tandil los proporcionan sucesivos Censos Nacionales y Estudios Demográficos; en 1900: 18.278 habitantes, 1920: 38.293, 1950: 57.438, 1970: 77.159, 2001: 108.109 habitantes. Datos de niños y niñas entre 0 y 14 años. 1895: 40.5 % de la población total; 1947: 25.5 %, 1970: 25.7 % . En el Censo Nacional de 1895 en el grupo de edad de 0 a 5 años encontramos 1338 varones y 1357 mujeres. En el de 1947 de 0 a 9 años 5.300 varones y 5.191 mujeres. En 1970 de 0 a 9 años 6.812 varones y 6.491 mujeres. En el de 2001 de 0 a 9 años: 8550 varones y 8143 mujeres.

Un atractivo natural: la Piedra Movediza, caída en el año 1912, da su aporte al comienzo de la actividad turística, que a fin de siglo XX constituye uno de los sectores más dinámicos de la economía tandilense, como punto intermedio para el arribo a ciudades de la costa atlántica o como destino final. . En el año 2007 se emplazó en la ubicación original una réplica de la piedra, motivo de gran interés turístico.

Los lugares con paisajes más ponderados se encuentran en el área serrana sur que bordea a la ciudad: Parque Independencia, Dique del Fuerte, La Cascada y Sierra del Tigre y en el oeste el Cerro La Movediza y El Centinela.

En el año 1964, por una iniciativa privada se crea la Universidad de Tandil, nacionalizada en 1975 con la creación de la Universidad Nacional del Centro (UNCBPA). En el año 1996 conforman el claustro de alumnos 6.000 jóvenes.

TODOS LOS JUEGOS EL JUEGO

Generalidades. Teorías. Clasificaciones

Los niños y niñas del mundo juegan y lo hacen con estructuras significativamente parecidas. Dan cuenta de la diversidad y riqueza de sus manifestaciones obras compilatorias iconográficas y lingüísticas que muestran la extraordinaria variedad de juegos de infancia.

Los niños, aún en las sociedades modernas tienen algo de grupo social marginal, en el que los procesos de creación individual y colectiva se siguen manifestando, con nuevos productos y creaciones de juegos, tales como se dieron en la antigüedad. Sin embargo es de resaltar el carácter de archivista y conservador que ostenta el mundo de la infancia. Es el caso de algunas estructuras lúdicas que se han relevado en la actualidad con una preservación plena de sus movimientos y retahílas conservada por más de 700 años.

Huizinga (1938), en su obra clásica *Homo Ludens* define el jugar:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

"Desde el punto de vista de la forma, se puede definir al juego, en breves términos, como una acción libre, sentida como ficticia, y situada como al margen de la vida cotidiana, capaz sin embargo de absorber totalmente al jugador, una acción desprovista de todo interés material y de toda utilidad, que acontece en un tiempo y un espacio previamente determinados, se desarrolla con orden a unas reglas establecidas y suscita en la vida relaciones entre grupos que deliberadamente se rodean de misterio"ⁱ

Entre los autores que se han ocupado de organizar una clasificación de los juegos se destaca la teoría de los juegos del sociólogo francés Roger Caillois (1958), en la que desarrolla una caracterización del campo lúdico, seguida de una clasificación de los juegos, sus motivaciones profundas y perversiones, punto de partida para la comprensión de la estructura del campo.

Define el jugar como: *"el dominio del juego es así un universo reservado, cerrado, protegido: un espacio puro"*. Explica el juego como una actividad:

Libre: No sería juego si el protagonista se viera obligado a realizarlo; perdiendo su atributo principal de gozo y atracción.

Separada: Se desarrolla dentro de límites espaciales y temporales precisos y fijados con anticipación.

Incierta: No puede predecirse el resultado o desenlace.

Improductiva: No produce renta, ni beneficio, todo termina como cuando el juego empezó.

Reglamentada: Las leyes ordinarias son reemplazadas por nuevos acuerdos que son los únicos que valen.

Ficticia: Se instala una forma de conciencia en la que el protagonista se percibe como un ser diferente de la vida corriente.

Clasifica los juegos según el predominio de algún atributo como la competición, el azar, el simulacro o el vértigo. Los llama con denominaciones extranjeras: **agón** (en griego: lucha, competencia), **alea** (en latín es el nombre del juego de dados), **mimicry** (en inglés designa el mimetismo), **ilinx** (nombre griego del torbellino de agua) Alcanza desarrollo sobre las combinaciones de ellas.

Las dos últimas formas del jugar especialmente ligadas a las sociedades de barullo: grupos primitivos y de los niños.

JUEGOS INFANTILES

Clasificaciones. Motivaciones profundas

Numerosos autores se han dedicado a la compilación de los juegos y han organizado su agrupamiento por algún atributo resaltante. Muestra elocuente de ello son las obras de Botermans y Burret (Europa, 1987), Paul Brewster (EEUU, 1953), Jean Chateau (Francia,



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

1958), Ana Pelegrin (España, 1984), Verissimo Melo (Brasil, 1981), Oreste Plaht (Chile, 1986). Félix Coluccio (Argentina, 1988)

Jean Chateau completa la obra de autores citados y nos da una clasificación de los juegos infantiles reconociendo clases vinculadas con edades, apareciendo: juegos funcionales, hedonísticos, con algo nuevo, de destrucción, de desorden y arrebató, ascéticos, figurativos, de construcción, de regla arbitraria, de proeza y de competición.

Estos estudios de gran profundización y vastedad de datos nos abren un panorama amplio y de extraña riqueza. Muestran las leyes de retención, de extinción y olvido, el carácter de archivista y conservador que ostentan las sociedades infantiles, la evolución de los juegos, su historia y su expansión territorial, sus raíces folklóricas, su origen en prácticas comunitarias y juegos del mundo adulto, su vinculación con mitos y rituales agrícolas, funerarios y nupciales. Y una enorme diversidad y cantidad de manifestaciones lúdicas.

Chateau (1989) señala, como muchísimos otros autores la necesidad de reconocer la importancia del juego infantil enseñando que: "en el juego contemplamos, proyectamos, construimos. Esta fuente parece ser en su origen muy poco abundante y o muy pobre, pero es sin embargo por el juego que rezuma por doquiera la humanidad y es por el juego que esta humanidad se desarrolla"

Donald Winnicott. En su esclarecedor libro "El niño y el mundo externo" (1942) dedica un capítulo a las motivaciones profundas que originan el jugar de la infancia. Síntesis de su pensamiento, los niños juegan por: placer, para expresar agresión, para controlar ansiedad, para adquirir experiencias, para establecer contactos sociales, integrar la personalidad, comunicarse con la gente.

JUEGOS DE INFANCIA EN LA EPOCA COLONIAL

Repertorio de juegos. Lo nuevo y lo viejo en la cultura infantil

Adivinanzas y juegos de prendas, El gran bonete, El veo veo, Juegos de naipes y loterías en los que pudiera jugar toda la familia se practicaban en tertulias en casa de familia.

Rondas, Martín pescador, Sobre el puente de Avignon, La torre en guardia, Las comiditas, Las visitas o el doctor, La farolera, Las esquinitas, A la lata al latero, Las estatuas, El oficio mudo, Antón Pirulero, La rayuela, ¿Lobo está? El patrón de la vereda, La sillita de oro, la Escondida, La payana, Trompos, Bolitas y Figuritas formaban parte del patrimonio lúdico de la infancia, conservado como herencia de antiquísimos juegos europeos y en plenitud de sus formas hasta el 1940, fecha en la que comienza a verificarse cierta decadencia y extinción.

UNIVERSO LÚDICO INFANTIL EN EL TANDIL DEL SIGLO XX

Panorámica de juegos y entretenimientos de infancia

Se relevaron a través de la memoria de la infancia de tres generaciones, 295 juegos

infantiles. Los mas jugados en orden de importancia: Manchas, Escondida o Piedra libre, Rayuelas, Elástico, Payanas, Bolillas, La casita, Saltar a la sogá, Martín Pescador, Huevo podrido.

Los enumeramos por orden alfabético:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

A DOMAR, A ENLAZAR PALOS, A LA CASITA, A LA COCINITA, A LA FARMACIA, A LA MAESTRA, A LA MAMA, A LA OFICINA, A LA PERFUMERÍA, A LAS MUÑECAS, A LAS VISITAS, A LOS FANTASMAS, A LOS VAQUEROS, A SER MÚSICOS, A SER REYES, A VENDER, AEROMODELISMO, AGARRAR RANAS, AHORCADO, AJEDREZ, AL ALMACEN, AL ANILLO, AL DISTRRAIDO, AL DOCTOR, AL DON PIRULERO, AL HANDBALL, AL MUERTO, AL SENKU, AL TUTI-FRUTI, AL ZORRO, ALMACEN, AMIGO INVISIBLE, ANDAR A CABALLO, ANDAR EN BICICLETA, ANDAR EN PATINES, ANDAR EN TRICICLO, ANILLO, ARENERO, ARMAR AVIONES, ARMAR CARPAS, ARMAR CASITAS, ARMAR UN ZOO CON PAPEL, ARO CON ALAMBRE, ARRIMADITA, ARROZ CON LECHE, ASERRÍN-ASERRAN, ATRAPAR MARIPOSAS, AUTITOS.

BAILAR, BALERO, BANDERITAS, BARAJAS, BARCOS Y GORROS DE PAPEL, BARRILETE, BÁSQUET, BATALLA NAVAL, BICICLETA, BILLAR, BOCHAS, BOLILLAS O BOLITAS, BOLOS, BRUJA DE LOS SIETE COLORES, BUCEO, BURBUJAS DE JABON, BUSCAR PAJAROS, BUSCAR PIEDRITAS PRECIOSAS, BÚSQUEDA CON LINTERNAS.

CABALGAR, CABALLITO BALANCIN DE MADERA. CAMBIAR CARTITAS, CANASTA, CARNAVAL, CARRERA DE EMBOLSADOS, CARRERA DE LA MENTE, CARRERAS, CARRERAS A PIE, CARRERAS CON AROS, CARRERAS DE AUTITOS, CARRERAS DE AUTOS A PIOLIN, CARRERAS DE BICICLETA, CARRERAS DE CABALLOS, CARRERAS DE CANOAS, CARRERAS DE CARRITOS. CARRERAS DE EMBOLSADOS, CARRERAS DE ZANCOS, CARRERAS PEDESTRES

CARTAS, CAZAR, CAZAR BICHITOS DE LUZ, CAZAR MARIPOSAS, CAZAR PAJARITOS, CEDULAS DE SAN JUAN, CHAPITAS, COMBA, COMIDITAS CON MASA, CONGA, CORRER ALREDEDOR DE UN PALO, CORRER CARRERAS EMPUJANDO UNA RUEDA, CORRER CON UN CABALLO, CORRO, CRIAR PALOMITAS, CRUCIGRAMAS, CUBO MÁGICO, CUMPLEAÑOS DE MUÑECAS.

DADOS, DAMAS, DIGALO CON MÍMICA, DISFRACES, DOBLAR Y ESCRIBIR PAPELITOS, DOCTOR, DOMAR OVEJAS, DOMINO.

EL AHORCADO, EL AMIGO INVISIBLE, EL BURRO, EL CUARTO OSCURO, EL GALLITO CIEGO, EL HOYO PELOTA, EL LOBO Y EL ZORRO, EL LUDO, EL RESCATE, EL SALVO, EL TOBOGÁN, ELÁSTICO, ENCONTRAR PARES, EQUILIBRIO, ESCOBA, ESCONDIDA, ESCONDITE SECRETO, ESQUINITAS, ESTATUAS.

FAROLERA, FIDEO FINO, FIGURITAS, FOSFORITOS, FUTBOL.

GALLITO CIEGO, GENERALA, GUERA DE ALMOHADONES, GUERRA DE PIEDRITAS.

HACER BROMAS, HACER BURBUJAS, HACER CASITAS, HACER CHOZAS, HACER EXPERIMENTOS, HACER FOGATAS SAN PEDRO, HACER LA VERTICAL, HACER MAGIA, HACER MUÑECOS CON NIEVE, HACER ROPITA A LAS MUÑECAS, HAMACA, HOYO PELOTA, HUEVO PODRIDO.

INDIOS Y VAQUEROS, INVENTAR HISTORIAS.

JUEGO DE LA OCA, JUEGO DE LA SILLA, JUEGOS CON AGUA, JUEGOS CON ANIMALES, JUEGOS CON CAJITA DE MUSICA, JUEGOS CON HILO Y BOTON, JUEGOS CON HONDERA, JUEGOS CON HUESOS, JUEGOS CON TIERRA, JUEGOS DE DESTREZA, JUEGOS DE MESA JUEGOS DE PISTA, JUEGOS DE SALON, JUEGOS EN EL AGUA: TIRARSE BOMBITA Y DE CABEZA. JUEGOS EN LOS ARBOLES, JUGAR A LA COCINA CON BARRO, OJITAS Y PIEDRITAS, JUGAR AL CARNAVAL, JUNTAR CABALLOS, JUNTAR CARACOLES, JUNTAR FLORES, JUNTAR FLORES SILVESTRES, JUNTAR HUEVOS, JUNTAR HUEVOS DE PAJARITOS.

LA BOMBA, LA BRISCA, LA CASITA, LA FAROLERA, LA MUSA MUSA, LA RESBALADITA, LA RUEDA DE LA BATATA, LA SARDINA ENLATADA, LADRON Y VIGILANTE, LAS ESTATUAS, LAS HAMACAS, LAS VISITAS, LEER CUENTOS, LIEBRE, LOBO ESTA, LOS INDIOS, LOS SANTOS, LOTERÍA, LUCHAS, LUCHAS EN LAS PARVAS, LUDO, LUDO MATIC.

MAESTRA, MANTANTIRULIRULA, MANCHA, MANCHA CADENA, MANCHA HIELO, MANCHA MANTECA, MANCHA O LOCO, MANCHA PUENTE, MANCHA SIN PIDO Y SIN CASA, MANCHA TELEVISOR, MANCHA VENENOSA, MANDANDIRUDIRULA, MARATONES, MAREARSE, MARTIN PESCADOR, METEGOL, MIRAR PASAR EL TREN, MOLINETE, MONOPATÍN, MONTAR PERROS, MUERTO, MUÑECAS DE PAPEL



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

NADAR, NADAR EN LOS ARROYOS.

PAJARA PINTA, PALETA, PALITOS CHINOS, PALMADITAS, PANADERIA, PAPIROLA ADIVINATORIA, PATIN, PATINES, PATRON DE LA VEREDA, PAYANA, PELO PELITO ES, PELOTA, PELOTA A PALETA, PELOTA MATADORA, PELOTA-CABEZA, PERINOLA, PERSEGUIR INSECTOS, PESCAR EN UN ARROYO, PICNICS, PINCHE, PIN-PON, PISA PISUELA, POLICIA Y LADRON, PONERLE LA COLA AL CHANCHO, PRUEBAS EN BICICLETA.

RANGO, RASTIS, RATIN-TRATIN, RAYUELA, RAYUELA CIRCULAR, RECITAR, REMONTAR BARRILETES, RESCATE, RING RAJE, ROMPECABEZAS, RONDAS.

SALTAR, SALTAR A LA CUERDA, SALTAR DEL TECHO CON UN PARAGUAS, SALTAR EN LOS COLCHONES, SALTAR LA SOGA, SALTO EN RANGO, SAN JUAN Y SAN PEDRO, SILLITA DE ORO, SOÑAR DESPIERTO, SACAR HUEVOS A LOS TEROS, SUBE Y BAJA, SUBIR A LAS PLANTAS.

TA TE TI, TABA, TAROSTA, TEATRO, TENIS, TILIN-TILIN, TIRAR PIEDRAS A LOS PAJARITOS, TOBOGÁN, TORTAS DE BARRO, TRAVESURAS CON ANIMALES, TREPAPAR, TRICO TRAN, TROMPOS, TRUCO, TUTI FRUTI.

VENDEDORAS, VEO VEO, VERDAD CONSECUENCIA, VIGILANTES Y LADRONES, VILLARDA, VOLEY.

YO-YO.

ZETA MACETA

PIEDRA LIBRE PARA TODOS LOS COMPAÑEROS

Historia de la escondida. Formas lúdicas regionales.

La escondida, jugada universalmente, se conocía en la antigua Grecia con el nombre de "la huida", en el Siglo XVI se encuentra citada en España con el nombre de "sal salero, vendrás caballero".

Diferentes nombres "El escondite", "La escondida", "Piedra libre". Participan en él niños y niñas. Juego jugado en grandes espacios: parques y jardines que ofrezcan lugares para ocultarse. Por sorteo se elige a quien primero contará para que los demás participantes se escondan. El que cuenta vuelta su cara hacia la pared o apoyándose en un árbol, con su cara apoyada en un brazo que impide ver o espiar, cuenta hasta 20 o 30 y al final antes de descubrirse dice: "*punto y coma, el que no se escondió se embroma*". Al descubrir a los niños escondidos dice *pedra libre para...* y toca la *pedra* donde contó. Si algún jugador puede sortear al que cuenta toca la piedra también dice *pedra libre*, quedando liberado de contar, si lo hará el primero en ser descubierto. A veces el juego se organiza al anochecer, en parejas entre niñas y niños y se busca un lugar retirado que como sitio secreto preserve una intención lúdica-amorosa de encuentro infantil.

Algunas creencias latinoamericanas de principio de siglo sostenían que los niños que jugaban al escondite después de las nueve de la noche encontraban al diablo en el lugar en que se escondían.

Las formas de transmisión oral, en un proceso temporal de larga duración, han preservado los juegos y los ha esparcido por el mundo entero.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

De la memoria y la voz de una abuela de Tandil conocimos la estructura de dos antiquísimos juegos el "Trico tran" y "La Musa musa". La presencia del mayor asegura la conservación en la memoria de la infancia.¹ La compilación fue hecha en una mágica Pascua del 98 en una casa grande y acogedora de la ciudad serrana. Allí se habilita para cada fiesta un lugar para el encuentro y las prácticas lúdicas de los niños:

....."mamá nos mandaba jugar afuera para que no molestáramos a nuestro padre. Mamá decía: - A cantar, a jugar. - ¿ Y a que podemos jugar?.- Al trico tran.- ¿Y cómo se juega mamá?.-Pues uno se sienta en un banquito y otro se pone con la cabecita abajo sobre la falda y los demás golpean sobre la espalda diciendo:

Trico tran (una manito va y una manito viene, una sube y otra baja)
Trico tran,
por la calle cordobán,
el tercero garrobero,
¿Cuántos dedos hay en el medio?

...Entonces cada uno de los chicos que está jugando pone sus deditos Uno pone uno, el otro pone dos, el otro tres, el otro toda la manito y el que está boca abajo tiene que adivinar cuántos dedos hay sobre su espalda. Suponte, si el niño dice 20:

Si hubieras dicho 25
No te hubiera dado más.

Y nuevamente:

Trico tran....etc, etc.....
Si dice 14

Si hubieras dicho 10

No te hubiera dado más

Si el que esta boca abajo acierta sale y se pone otro niño. En la misma posición se juega a LA MUSA MUSA

A la musa musa
A la cáscara tusa
Al trasco real
A amagar y no dar (se mantienen las manos en el aire sin golpear)
Dar sin reír, (se evita reír)

Dar sin hablar (se evita hablar)
Repizquito en la cola y echarse a volar. (Se pellizca al que está boca abajo)"

Recogemos del relato de la abuela la descripción fiel de su estructura:

.....*Todos los chicos salen y se esconden. Es una escondida a la española. Este juego lo jugaba mi madre en el siglo pasado. Vino de España en el año 1909 y ya la jugaba en la*

¹ Informante Adela Natividad Berroeta (76 años) . Tandil, domingo de Pascua de 1998.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

región de Andalucía cuando era chiquita. Cuando corren y esquivan al que los busca dicen tocando el lugar de la partida: pica".

Cada continente, país y región organiza y hace crecer su herencia lúdica, cambia los nombres de los juegos, transforma sus retahílas haciendo uso de una gran variedad lexical. Ejemplo de ello son los diferentes nombres con que se llama al juego trico, tran: "Trico, trico, tras", "Pim pam, conillán", "Recotín, recotán .¿Cuántos dedos hay detrás?". El origen se encuentra en la cultura romana y su primera localización escrita en España en el año 1400. Diferentes versiones enriquecen su estructura:

Recotín, recotán ¿cuántos dedos hay detrás?

Y otra:

*Trico, trico, tras,
¿Cuántos dedos hay detrás?*

O:

A la triqui, triquitran

*De codin, de codan
De la caña cordobán*

A la vera, vera van

Al cuchillo caramelo

Del palacio a la cocina

*¿Cuántos dedos hay en medio?
¿Cuántos dedos tienes encima?*

Del Siglo XVI: *Recotín y recotaz, nunca está su casa en paz.*

RAYUELAS

Diseños Tandilenses. Generalidades sobre el juego.

En una compilación de 300 dibujos de rayuelas jugadas por niñas de Tandil entre los años 1970 y 1980 se encontraron diecisiete variantes.

El nombre **RAYUELA**, diminutivo de raya nombra el juego de saltar en un pie sobre un dibujo empujando una piedrecilla de manera de llevarla al destino final, casillero del cielo o paraíso.

La rayuela es el juego infantil de mayor dispersión universal. Jugado especialmente por las niñas. Conocido en países de Europa, Asia y América, se atribuye su origen a antiguas prácticas astrológicas o adivinatorias, y se lo vincula con ceremonias y ritos de pasaje. Juegos jugados en tiempos de la civilización egea, griega y romana, en la Grecia clásica se conoció con el nombre de ascolias y en la roma imperial como juego de los odres. Otros nombres: infernáculo, pata coja, tejo, paradiso, el caracol, el cajón, el cuadrado, olla



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO

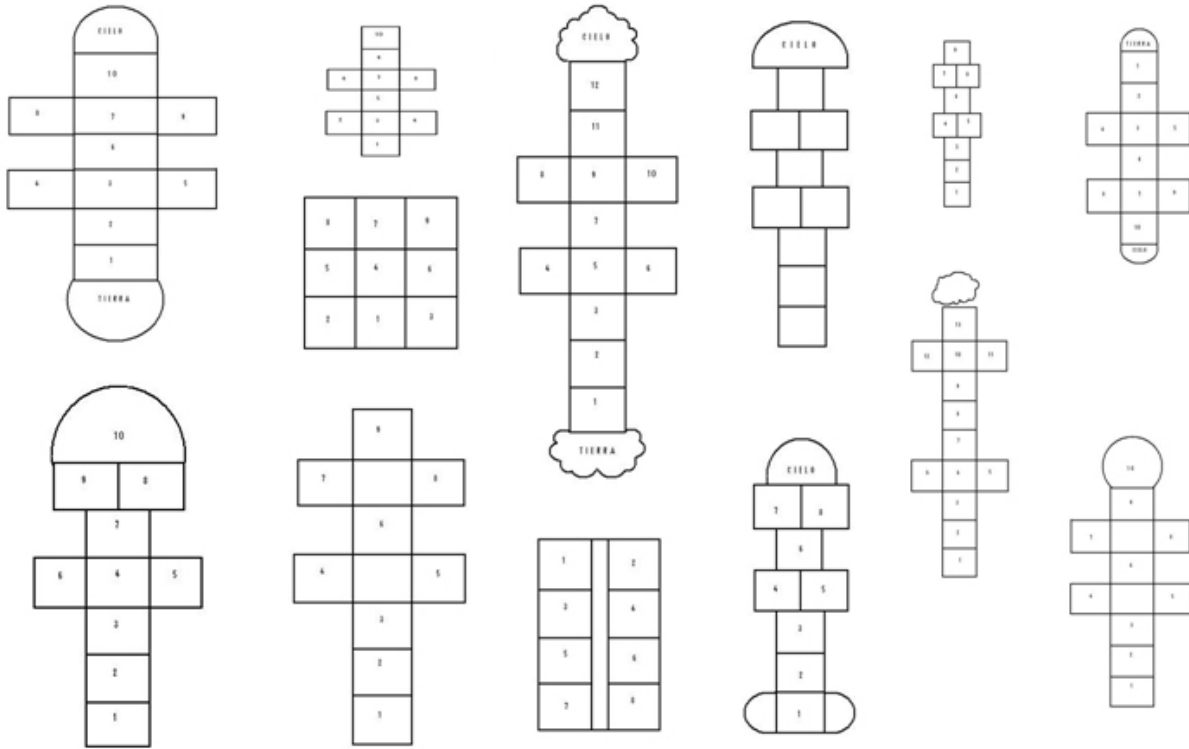


X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

porotera, luce, tilín, mundo, según sea el dibujo y el país en el que se juega.

Consiste en un dibujo trazado en el suelo con perímetro y estancias: divisiones horizontales y transversales realizadas con un tejo o piedrecilla. Numeradas las divisiones se arroja una piedra pequeña redonda y plana a la que se golpea con la punta del pie o se recoge, saltando en un pie, llevando el otro en el aire, desde el inicio hasta el descanso, en donde se permite apoyar los dos pies.

Llegar al cielo o paraíso es la meta de los jugadores, que pierden y vuelven a empezar en el caso de pisar las rayas, cuando la piedra cae en las divisiones del dibujo, si sale por los costados o cuando se asienta en los dos pies en áreas prohibidas. Las infinitas variantes en su diseño, receptan el pensamiento dominante de cada época, antiguo caracol en que se aprecia el círculo simbólico del sol, con los siete compartimentos correspondientes a los siete planetas tradicionales o con doce relativos al zodiaco, catedral en la Edad Media, predominantes figuras antropomorfas en la actualidad.



Juegos de Infancia, lugar de encuentro, espacio cerrado, íntimo, privado, en el que niñas y niños se adueñan de la escena; entretejido de múltiples voces con las que vienen de lejanos tiempos. Gestos gratuitos, desligados de toda obligación, de toda utilidad ulterior, en los que el espíritu de alegría organiza dominios corporales, lingüísticos y comunicacionales que aseguran un ininterrumpido proceso de humanización.

Este universo, de extraordinaria riqueza, nos recuerda el pensamiento de Nietzsche: **“el juego es como inicio de la grandeza un presupuesto esencial”**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, A. *El niño y sus juegos*. Buenos Aires. Paidós. 1984.
- ALVAREZ N., ZEBERIO B. "Los inmigrantes y la tierra". Estudios Migratorios Latinoamericanos. Año 6, Nº 17, 1991.
- AMADASI E. *Estructura y dinámica de la población, evolución económica y empleo en el Partido de Tandil*. Colección Estudios Regionales. Universidad Nacional del Centro 1981.
- BREDA E. *Juegos y deportes entre los Indios del Río de la Plata*. Ediciones Teoría. 1962
- BREWSTER, P. *Juegos Infantiles*. Folklore Américas, Vol. XIII N I. EEUU, Universidad de Miami Press, 1953.
- CAILLOIS, R. *Teoría de los Juegos*. Barcelona, Seix Barral 1958.
- CHATEAU, J. *Psicología de los juegos infantiles*. Kapeluusz. Buenos Aires, 1976.
- COLUCIO F., COLUCIO, M. *Diccionario de Juegos Infantiles Latinoamericanos*. Buenos Aires, Corregidor, 1988.
- MATURANA, H.; VERNEN ZOLLER G. *AMOR Y JUEGO. Fundamentos Olvidados de lo Humano*. Chile, Editorial Instituto de Terapia Cognitiva, 1993.
- MIGUEZ E., ARGERI M., BJERG M., OTERO H. "Hasta que la Argentina nos una. Reconsiderando las pautas matrimoniales de los inmigrantes, el crisol de razas y el pluralismo cultural". En The Hispanic American Historical Review. Duke University Press Vol. 71, Nº 4. 1991.
- PASINI, M. M. *Lo Nuevo y lo Viejo en la cultura de la Infancia. Acerca de algunos juegos tradicionales de la Infancia*. Capítulo de Libro Los Saberes Populares en el Fin del Milenio. Chile, Academia Binacional de Folklore, y Universidad Católica de Valparaíso, 2000.
- PASINI, M. M. *Los Juegos Humanizadores. Infancia, Adolescencia y Cultura*. Capítulo del Libro: Tradición y Patrimonio en el desarrollo Cultural de los Pueblos. Santiago de Chile. Academia Binacional de Folklore, 2001.
- PASINI, M. M. *La infancia en juego*. Tandil, Grafíkart 2001.
- PAVIA V. *Los Juegos de Antes*. Buenos Aires, Humanitas, 1994.
- PELEGRIN, A. *Cada Cual Atiende su Juego*. Madrid, Editorial Cincel, 1984.
- PELEGRIN, A. *Repertorio de Antiguos Juegos Infantiles*. Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1998.
- UNESCO. *El Niño y el Juego*. París, Estudios y Documentos de Educación, Nro. 34, 1980.
- VELÁSQUEZ G. *Tandil*. Geoespacios Serie Ciudades Intermedias 12. 1997 Universidad de la Serena. Chile, 1997
- VELAZQUEZ G., LAN D., NOGAR G. y otros. *Tandil a Fin del Milenio. Una perspectiva geográfica*. CIG. Facultad de Ciencias Humanas. UNCPBA. Septiembre 1998.
- WINNICOTT D. *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires, Horme 1993
-