

## DESEMPEÑO SOCIAL Y ESTIMULACIÓN DE CAPACIDADES MOTORAS A TRAVÉS DEL JUEGO ENTRE LOS SELK'NAM DE TIERRA DEL FUEGO

LILIANA M. MANZI\*

### RESUMEN

Entre 1880 y 1930 se realizaron distintos registros sobre actividades lúdicas entre grupos Selk'nam. Esta información es presentada y analizada desde una perspectiva social y etológica.

PALABRAS CLAVES: juego, desempeño social, comportamientos.

## SOCIAL ACTING AND STIMULATION OF MOTION CAPACITIES ABOUT GAME ACTIVITIES IN SELK'NAM GROUPS OF TIERRA DEL FUEGO

### ABSTRACT

Information recorded between 1880 and 1930 about game activities in Selk'nam groups is presented. These data are presented and analysed from a social ethological perspective.

KEY WORDS: game activities, social acting, behavior.

### INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene por finalidad presentar y analizar el juego entre los selk'nam de la Isla Grande de Tierra del Fuego, a partir de relatos contenidos en fuentes etnohistóricas y etnográficas.

Las referencias acerca de esta clase particular de actividad solamente han sido registradas en documentos (escritos y fotografías) que cubren un rango temporal ubicable entre 1880 y 1930.

La actividad lúdica es, entonces, analizada evaluando los roles asumidos por los distintos

individuos, la etología de las acciones involucradas y las habilidades psicomotoras desarrolladas. Se propone, pues, explicar los comportamientos que se conjugan en el juego y cómo éstos pueden ser un medio para la sociabilización de los individuos y la canalización de tensiones intergrupales.

### CONTEXTUALIZACIÓN DE LOS RELATOS CONSULTADOS

Las fuentes documentales constituyen un medio apto para obtener información referida a ciertas

\* IMHICIHU-DIPA-CONICET. Saavedra 15, 5º piso, 1083 Capital Federal, Argentina - Universidad de Buenos Aires.  
E-mail: lm\_manzi@yahoo.com.ar

poblaciones del pasado mientras estaban aún en funcionamiento. Dentro de éstas se distinguen las crónicas etnohistóricas, generadas por personas externas a la sociedad que se describe (Manzi y Fresquet 2004) y destinadas a ser leídas por un público amplio (Lorandi y Del Río 1992), de los registros etnográficos, por tratarse de estudios precisos utilizando una metodología rigurosa y orientados tanto a aportar soluciones prácticas para el contacto con poblaciones no-europeas (Griaule 1957) como a documentar los momentos previos a la extinción de diferentes poblaciones nativas.

En el caso particular de los juegos registrados entre los selk'nam puede sostenerse que se trata de un tipo específico de actividad que tiene lugar en circunstancias precisas, donde participan individuos movidos por distintas motivaciones, agrupados por diversos criterios de interacción y evidenciando diferentes aptitudes psicomotoras.

Los relatos consultados abarcan un limitado segmento temporal, comprendido entre 1880 y 1930. La primera fecha alude al comienzo de la introducción de asentamientos europeos estables en la Isla Grande, mientras que la segunda se refiere a la década en que fueron realizadas las últimas investigaciones etnográficas.

También se cuenta con información registrada entre 1964 y 1974, obtenida a través de relatos orales relevados entre los últimos sobrevivientes selk'nam, versando sobre tiempos precedentes que evidencian correspondencia con el rango temporal de referencia.

Entre 1880 y 1890 se registra el comienzo del proceso de instalación de estancias, la realización de diversas expediciones de reconocimiento científicas y militares y el inicio de la obra evangelizadora de los salesianos en territorios selk'nam; dando lugar a la interacción directa entre nativos y europeos.

A continuación se ofrecen algunas precisiones acerca de los autores consultados en este trabajo, en cuanto a su asignación social, tipo de contacto que establecieron y formas en que obtuvieron y efectuaron los registros de las actividades efectuadas por los aborígenes.

En 1887 la familia Bridges se asienta en estancia Harberton, ubicada sobre el canal de Beagle, dando inicio a una serie de contactos con las poblaciones yámanas y selk'nam. Pocos años después, entre 1900 y 1902, los hermanos Lucas y Guillermo Bridges comienzan la apertura del camino a Najmishk internándose en territorio selk'nam con el objetivo de establecer en dicho

paraje una colonia que bautizaron estancia Viamonte. Este asentamiento, de mayor dimensión que la actual, se extendía sobre terrenos próximos al lago Fagnano y sobre sectores costeros, comprendidos entre el cabo Santa Inés y las cercanías del cabo Peñas.

El registro documental producto de esta interacción abarca un rango temporal comprendido entre 1887 y 1912, presentando información original obtenida de la convivencia y del trato diario con los indígenas. La relevancia que adquirieron estas observaciones condujo a que los hermanos Bridges fueron consultados por científicos y misioneros, quienes complementaron con aquéllas sus propios registros.

En 1902, el Ministerio del Interior de la República Argentina encomendó a Carlos Gallardo una misión política en la Patagonia y Tierra del Fuego teniendo como resultado dos viajes a la Isla Grande, siendo sus anotaciones complementadas y sus interpretaciones discutidas con Lucas Bridges. En su primer viaje fue acompañado, por propia iniciativa, por Roberto Dabbene quien también manifiesta haber obtenido datos de otros científicos e investigadores y del mismo Lucas Bridges (Gusinde 1931[1982]).

Los misioneros salesianos (1898-1923) produjeron un conjunto significativo de información sin utilizar métodos de registro y recolección de datos sistemáticos. Éstos constan de: a) observaciones propias a cargo de diferentes misioneros, b) información obtenida de conversaciones con los Bridges, c) recolección de objetos materiales confeccionados por los aborígenes, d) registros del proceso de manufactura de utensilios y e) tomas fotográficas y dibujos (Manzi 2000).

En 1910 Antonio Coiazzi visitó Tierra del Fuego realizando observaciones a las que sumó las experiencias que había recogido de los hermanos Bridges y de otros salesianos, tales como el profesor Tonelli, Carvajal y Lovisato (Gusinde 1931[1982]).

El etnólogo alemán Martín Gusinde, quien perteneció a la Escuela de Etnología de Viena, efectuó entre 1818 y 1924 cuatro viajes a Tierra del Fuego con el objetivo de realizar registros detallados sobre las poblaciones aborígenes, puesto que estaba convencido de que los fueguinos se encontraban en pleno proceso de degeneración cultural a causa del contacto con grupos europeos y próximos a su extinción.

Durante el verano de 1924 y 1925 tuvo lugar la investigación realizada por el etnólogo norteamericano Samuel Lothrop. Este autor explicita haber contado con la colaboración de Lucas y Guillermo Bridges y

declara que su principal interés fue registrar aspectos económicos y tecnológicos de las poblaciones nativas ya que, a su entender, Gusinde se había dedicado a estudiar su religión, lengua y folclore.

Entre 1964 y 1974, la antropóloga francesa Anne Chapman, arribó en distintas oportunidades al archipiélago fueguino, entrevistando a los pocos descendientes selk'nam que aún vivían. A través de sus informantes, quienes se refirieron a hechos del pasado, reconstruyó distintos aspectos de esta cultura aborígen; desarrollando con mayor detalle lo que respecta a su ideología y ritos.

## PERSPECTIVAS DE ANÁLISIS

### La perspectiva social y la definición de roles

El rol es un comportamiento consciente que puede ser definido como la ubicación que le es otorgada a un individuo dependiendo de las circunstancias. Esta situación lo posiciona dentro de la sociedad al fijarle las pautas y sanciones -derechos y obligaciones- que protegen a quienes las cumplen y castigan a los que se desvían de ellas; siendo la fuerza de la costumbre la que define lo que es propio de cada rol (Banton 1971).

La posición que ocupa cada individuo en las sociedades denominadas igualitarias se fundamenta en un limitado número de roles, denominados básicos o fijos, los cuales se sustentan en diferencias de sexos, edades y parentesco. En una medida notablemente inferior, algunos roles pueden quedar establecidos a partir de la consideración de las habilidades particulares que evidencian algunos actores sociales. Estas últimas pueden llegar a traducirse en liderazgos efímeros, a los que se acceden a partir de la consecución de determinadas actividades (Lewellen 1985).

El comportamiento que manifiestan los individuos es consecuencia de la posición que ocupan en la estructura social a la que pertenecen. Las conductas que adoptan se construyen a partir de la propia percepción que tienen de sí mismos, de cómo creen que es apropiado desenvolverse (conocimiento del rol) y de las expectativas que los demás tienen sobre su persona acerca de lo que debería hacer (Leach 1967); quedando así establecidas las responsabilidades que se esperan de una posición particular.

El paso de un rol a otro exige que se reconozcan los derechos y las obligaciones del rol al que se aspira y que el individuo adapte a él su conducta. Se requiere

también, que los demás miembros de la sociedad reconozcan el cambio y modifiquen, a la vez, su conducta hacia el individuo que asume el nuevo rol. En general, estos cambios están enmarcados en ceremonias que contribuyen a la reorientación social y psicológica del individuo que adquiere un nuevo rol (Van Gennep s/d, citado en Banton 1971).

### La perspectiva etológica y el aprendizaje de movimientos

El juego es un medio para aprender habilidades motoras, recibir nuevas impresiones perceptivas y adquirir conocimientos (Le Boulch 1978). Los mecanismos involucrados en el aprendizaje son la experimentación y la reiteración de movimientos (Eibl-Eibesfeldt 1974).

En el juego entre congéneres se practican diversas acciones que son significativas para la vida de los individuos, a través de la experimentación de las propias habilidades motoras y del descubrimiento de nuevas coordinaciones de movimiento.

En los juegos de lucha, caza y huida, que interesan aquí, se manifiestan una serie de patrones fijos de la conducta que también se presentan cuando esas actividades son realizadas de verdad. La diferencia reside en que en este caso los movimientos realizados son independientes de su función real. En el caso de las luchas se expresan todas las inhibiciones sociales que no tendrían lugar cuando se pelea seriamente, en el de los juegos de caza se practican movimientos de perseguir, derribar, atrapar y matar la presa, utilizando a menudo objetos sustitutos que representan la presa (Eibl-Eibesfeldt 1974), mientras que en el de la huida, se experimentan estrategias y movimientos para ocultarse, escapar o esquivar al predador.

En la actividad lúdica las amenazas están ausentes, los individuos se sienten saciados -liberados temporalmente de sus necesidades básicas- y se observa el intercambio de roles. Ésta concluye cuando los individuos sienten fatiga corporal o cuando surge un nuevo estímulo que requiere de su atención (Eibl-Eibesfeldt 1974, Le Boulch 1978).

### La perspectiva psicomotora y el desarrollo de capacidades organizativas

En general el juego es un caso conducta

despreciada por parecer carente de significación funcional (Piaget 1986), de un fin práctico que accione de forma directa sobre la vida diaria de los individuos. Sin embargo, el juego contempla no sólo las capacidades motoras propias de cada especie, reguladas por su sistema nervioso central y periférico, que todo individuo normal posee desde su nacimiento sino que también, se sustenta en el reconocimiento vivencial de las mismas.

En consecuencia, se sostiene que la actividad lúdica es una expresión compleja de la conducta, presentando características particulares que no sólo responden a la predisposición individual a jugar sino también a las pautas que estructuran el juego. Así, González de Álvarez y Rada de Rey (1997) clasifican al juego de acuerdo con la:

1) finalidad: de iniciación, deportivos, educativos y recreativos, 2) mecánica: de persecución, relevos, ataque y defensa, 3) organización: en masa, por equipos, por bandos e individual y 4) forma básica en que se materializa: correr, rodar, saltar, luchar, transportar, lanzar, etc.

Estas mismas autoras sostienen que en el juego quedan establecidos los roles de quienes lo organizan y lo orientan hacia la aceptación y el cumplimiento de reglas como de quienes juegan, a través de la propia valoración, de la toma de conciencia de su lugar y desempeño para el buen funcionamiento de la actividad. La aceptación y desarrollo de roles combinables y complementarios contribuyen a la conformación de bandos o equipos, donde la participación individual está en función del beneficio del equipo, de la idea de división de responsabilidades, del reconocimiento de un líder y del sentimiento de pertenencia al grupo. Es frecuente que las actividades en equipo tengan lugar en relación a tácticas de ataque y defensa que subyacen a la actividad lúdica, independientemente de la forma que ésta asuma (del tipo de juego).

Por último, es necesario mencionar que las reglas que regulan su desarrollo son establecidas por medio de diferentes modos: de común acuerdo entre los participantes, por ser parte de los usos y costumbres o por estar inscritas en reglamentos escritos.

## DESCRIPCIÓN DE JUEGOS ENTRE LOS SELK'NAM

Las descripciones contenidas en las fuentes habrían permitido describir los juegos a partir de la

clasificación propuesta por González de Álvarez y Rada de Rey (1997), ya que se cuenta con la información necesaria para ello, no obstante se optó por hacerlo a partir de uno de los roles básicos que asumen los individuos durante esta actividad. En consecuencia, como eje organizador es elegido el criterio etáreo.

### Juegos de Niños

La mayor cantidad de referencia a los juegos en que participan niños, en ocasiones, supervisados por algún adulto corresponde a Gusinde (1931[1982]); encontrándose solamente una referencia en Dabbene (1904) y otra en Gallardo (1910).

Gusinde (1931[1982]) sostiene que en sus juegos los niños imitan fundamentalmente la actividad de los adultos, respetando la división sexual que rige en la sociedad, siendo éste un medio por el cual los chicos son introducidos en las tareas que desarrollarán de adultos. Así, las niñas pasaban la mayor parte del día cumpliendo tareas livianas en la choza o realizando las actividades que le indicaba su madre, mientras que los niños, rara vez eran retenidos para realizar una tarea prolongada en la choza o con un adulto.

Las niñas tenían como juguete muñecas que ellas mismas o alguna persona mayor manufacturaban. También era posible que levantaran chozas semejantes a la de los campamentos, dentro de las cuales encendían una fogata donde asaban carne y se convidaban unas a otras. En sus juegos, tenían restricción en sus actitudes al no permitirles acciones tales como trepar a los árboles, perseguirse o atraparse.

El juego denominado *salemkáli* consistía en formar una fila lateral colocándose una al lado de otra, tomándose de la mano y separándose lo más posible. La que estaba a la cabeza ponía su brazo alrededor de un árbol mientras la fila giraba alrededor del mismo, al principio con lentitud y luego con mayor rapidez. Un juego similar -o tal vez una variante de éste-, consistía en unas cinco niñas que se apoyaban en un árbol, agarrándolo con el brazo izquierdo mientras que el derecho, que quedaba libre, lo extendían hacia adelante. Así, colocadas en círculo, una inmediatamente detrás de la otra, giraban alrededor del mismo hasta que una se dejaba caer fuera de la fila con una leve sensación de mareo, con lo cual finalizaba el juego.

En cuanto a los niños, apenas podían manejar un arco su padre le hacía uno que era usado para matar pájaros o para practicar tiro al blanco. Este juego

presentaba algunas variantes:

1) en ocasiones los adultos hacían un aro de pasto, cuyo centro estaba cubierto por un cuero delgado, que era soltado desde la cumbre de un cerro y mientras rodaba hacia abajo, los niños le arrojaban flechas tratando de dar en el blanco (Gallardo 1910, Gusinde 1931[1982]),

2) a veces, como blanco servía un pedazo de cuero, un bulto de Usnea, un tronco hueco o una piedra, hacia los que los niños, colocados a buena distancia, arrojaban flechas tratando de superarse unos a otros en puntería (Gusinde 1931[1982]) y

3) por último, algún adulto se colocaba como blanco, protegiéndose con un quillango que mantenía extendido a poca distancia del cuerpo. A las flechas utilizadas se les colocaba un tope de madera en la punta para evitar que atravesaran completamente el cuero (Dabbene 1904).

En las oportunidades en que esta práctica terminaba por convertirse en verdaderas competencias, el vencedor era aclamado con júbilo (Gusinde 1931[1982]).

Queda mencionar que también era utilizada la honda para arrojar piedras a pájaros, hongos, charcos, a los pies de las niñas, sobre un perro para confundirlo o contra las chozas para alertar a algún amigo (Gusinde 1931 [1982]).

### Juegos de Adultos

En todos los juegos estaban excluidas las mujeres, quienes sólo podían presenciar su desarrollo (Gallardo 1910). La excepción parece haber estado dada en las carreras con fines recreativos, donde hombres, mujeres y niños corrían juntos (Chapman 1986).

Los juegos registrados en las fuentes se refieren a:

1) una clase de contienda era realizada entre muchos individuos distribuidos en dos bandos, donde dos hombres enfrentados apoyaban mutuamente sus hombros derechos y colocaban las manos en las caderas del otro. Detrás de cada uno de éstos se ubicaban tres, cuatro o más partidarios que empujaban, apoyando las manos en las caderas de los que le antecedían en la fila, con el objetivo de hacer retroceder al equipo contrario (Gallardo 1910).

2) luchas concertadas tanto como diversión como para canalizar tensiones entre grupos (Gallardo 1910, Gusinde 1931[1982], Lothrop 1928[2002]), siendo la finalidad de esta última darle una sanción social al otro

bando. El público era quien garantizaba el respeto a las reglas de no golpear orejas, ojos, genitales, no tirar de los cabellos, no arañar, no morder, no apretar el cuello, etc. (Bridges 1887-1902[1978], Chapman 1986).

Sin embargo, era mucho más frecuente que se organizaran luchas con el único fin de mostrar la fuerza y la destreza de los participantes (Coiazzi 1914, Chapman 1986, Gallardo 1910). En estos casos, cuando un individuo se consideraba más fuerte, en un intento por igualar fuerzas, levantaba los brazos para dar a su adversario la ventaja de que lo tomara por debajo de ellos (Gallardo 1910).

La recompensa que recibían los vencedores era la satisfacción personal, puesto que cada uno sabía que ese día todos hablarían de su triunfo con lo cual aumentaba la estima y la consideración que se le dispensaba (Gallardo 1910). Según Chapman (1986), durante las reuniones del *kaush-ketin* un campeón de lucha podía desafiar a otro, pero ponía en riesgo su reputación, puesto que los resultados seguían siendo comentados durante décadas.

Las luchas por agravio eran un medio para canalizar conflictos, dado que de este modo se podía evitar llegar al combate si el grado de hostilidad no justificaba una guerra abierta. Una anciana, preferentemente pariente de ambos bandos, concertaba la fecha y el lugar de la contienda. El retador acudía al campo de lucha acompañado de un pariente masculino que actuaba como testigo y compañero en la pelea (Chapman 1986).

A veces se reunía numeroso público incluyendo mujeres y niños procedentes de distintos territorios de pertenencia (Manzi 1991). Así, es que en las inmediaciones de cabo San Pablo, a comienzos del siglo XX, Bridges (1887-1902[1978]:325) señala que tuvo lugar una pelea entre los grupos del bosque y de las montañas contra los del norte.

Los partidarios de un bando formaban un semicírculo en torno al espacio asignado para la pelea. Los del otro bando se colocaban frente a éstos cerrando el círculo. Casi todos los hombres aptos participaban de la lucha. La contienda era iniciada por un anciano de la parte desafiante quien ultrajaba y afrentaba a los oponentes relatando agravios y traiciones (Bridges 1887-1902[1978], Chapman 1986, Coiazzi 1914). No obstante, la lucha sólo comenzaba cuando un luchador del bando insultado, considerado el más hábil, se paraba, arrojaba su capa al suelo y se adelantaba hacia el centro con su brazo izquierdo extendido en dirección al oponente.

nente, quien avanzaba de igual manera para trabarse en una pelea (Coiazzi 1914, Dabbene 1904).

En ocasiones, varias luchas se desarrollaban simultáneamente. En consecuencia, el retador no siempre peleaba contra el adversario por él elegido, puesto que cualquier joven podía adelantarse y luchar con él. A pesar del aparente desorden existían reglas estrictas de desarrollo del evento (Bridges 1887-1902[1978]).

Cuando el número de luchadores era dispar entre los grupos, el bando que tenía menos gente tenía menos tiempo para descansar entre uno y otro ataque. En ese caso, luchaban incluso aquellos individuos que no tenían ninguna probabilidad de vencer (Bridges 1887-1902[1978]).

Las peleas se efectuaban con interrupciones (Bridges 1887-1902[1978]) y podían durar cinco, seis horas o más (Coiazzi 1914). Un luchador reemplazaba a otro hasta que: a) el último miembro del equipo cayera exhausto, b) un bando mostraba su superioridad o c) de a uno, los participantes se envolvían en sus capas y abandonaban el lugar (Bridges 1887-1902[1978]). Por mal que le hubiese ido a uno de los grupos, debía pedir otro encuentro y por mucho tiempo se hablaba del evento y se discutían las fases, posiciones, tomas y movimientos de los luchadores (Bridges 1887-1902[1978], Coiazzi 1914).

3) las carreras tenían tanto el carácter de competencias como de diversión. En el primer caso, el fin era poner de manifiesto la resistencia y velocidad de los corredores. En éstas se trataba de dar la vuelta a una laguna o de subir y bajar un cerro o montaña. La salida se efectuaba al trote, aumentando paulatinamente la velocidad (Gallardo 1910).

En cambio, las carreras informales tenían lugar cuando un grupo visitaba a otro. En esas oportunidades, hombres, mujeres y niños corrían hasta la cima de una colina, en torno a una laguna o a lo largo de la playa (Chapman 1986).

4) simulacros de combate, donde dos hombres colocados en lugares apropiados debían evitar la flecha del contrario. Su objetivo era ser una actividad recreativa y deportiva (Gallardo 1910).

5) salto en alto, que en la realidad era muy poco practicado (Gallardo 1910) y

6) el juego del aro consistía en tirar al aire una argolla y en volverla a tomar, ya sea por la misma persona que la había arrojado o por sus compañeros (Gallardo 1910).

## DISCUSIÓN

La ubicación que le es otorgada y que asume cada individuo en el desarrollo de un juego depende tanto del rol que éste tiene dentro de su grupo social como de sus capacidades motoras para desarrollarlo.

En la sociedad Selk'nam los individuos se agrupaban y desempeñaban a partir de los roles básicos o fijos que sustentaban, los cuales quedaban definidos en base a criterios de sexos, edades y parentesco; particularmente este último definía la pertenencia a un determinado territorio (Manzi 1991).

La diferenciación social introducida durante el juego se apoyaba, fundamentalmente, en la distinción sexual, donde mujeres y varones se mantenían separados, mientras que la distinción por edades, si bien existía, no parecería ser tan estructurante de los comportamientos. Esto significa que en un determinado momento de la vida un individuo cambiará su rol de niño por el de adulto, pero no podrá modificar su ubicación social a partir de la división sexual de actividades, ni podrá modificar sustancialmente las relaciones a las que tendría acceso a partir de su nacimiento.

Las relaciones sustentadas en el parentesco, se fundamentan precisamente en el lugar de nacimiento del individuo, puesto que éste define quiénes son sus parientes tanto biológicos como ideológicos. Así es que, los habitantes de territorios vecinos se los consideraban parientes y cuanto más lejos se localizaba el territorio de procedencia de otro individuo tanto más lejano era considerado el parentesco con aquél.

Por casamiento, las mujeres podían cambiar de lugar de residencia y comenzaban a pertenecer al territorio de su marido, mientras que los hijos de esta unión pertenecían a los dos territorios. Esta situación es importante al momento de considerar las competencias que tenían lugar entre grupos selk'nam, tanto en lo que respecta a los que estaban enemistados como a los que se visitaban o reunían durante la realización de las celebraciones tales como el *kaush-ketin*.

Los cambios que podían suceder en los roles básicos como en los adquiridos debían ser legitimizados tanto a través de ceremonias (pe. de iniciación masculina o *hain*) como de la aceptación o rechazo público (pe. todo aquello que se comentaba o se tenía memoria en el transcurso del tiempo).

Como se sostuvo anteriormente, la diferenciación de edades fue utilizada para presentar las distintas clases de juegos registradas en las fuentes, distinguiéndose

los juegos de niños de los de adultos. Sólo dos autores registraron juegos de niños (Gusinde y Gallardo); pudiendo esto atribuirse a un sesgo en el registro, tal vez causado por la percepción y el prejuicio de que los niños poco tienen para aportar al conocimiento de las poblaciones humanas, a que la presencia de personas foráneas a la sociedad -los diferentes autores y sus ayudantes de campo- habría alterado el normal desarrollo de las actividades o al poco tiempo de permanencia de cronistas y etnógrafos entre los aborígenes no permitiendo observar la gama total de comportamientos (Manzi y Fresquet 2004), entre éstos las actividades lúdicas. En cambio, no se estima que los conflictos entre grupos de pertenencia hayan sido la causa de la ausencia de juego entre niños, ya que los adultos sí jugaban e incluso era un medio para canalizarlos.

A pesar de la división sexual mantenida de forma estricta en los juegos de adultos, se ha observado que durante algunas carreras existía la posibilidad de interacción entre hombres, mujeres y niños. Esto resulta particularmente importante si se tiene en cuenta que los hombres adultos podían participar como tutores en los juegos de los niños del mismo sexo siendo posible pensar, entonces, que el rol de las mujeres tendría menor significación social -exceptuando a las niñas-; encontrándose por debajo del de los niños varones. Pero, queda la duda si esta situación en realidad fue así o está inducida por la visión occidental de los autores (Manzi y Fresquet 2004), ya que coincide grandemente con la percepción dominante en las sociedades europeas de fines del siglo XIX y mediados del siglo XX.

A través del juego los niños eran inmersos en el proceso de socialización, siendo éste un modo de inducirlos a asumir los roles que desempeñarían como adultos, al imitar tanto la actividad de los mayores como al ser sus actitudes evaluadas en un régimen de aceptación y rechazo que le indicará las pautas básicas a las que atenerse. Al mismo tiempo, los individuos irían ganando experiencia a partir de la práctica y ejercitación en el manejo de objetos y capacidades motoras. La repetición de una determinada prueba llevaría a que los individuos adquirieran destrezas físicas y solvencia en la resolución de distintas situaciones.

En el caso de las niñas serían pocas las actividades lúdicas en las que habrían tenido la oportunidad de desarrollar sus actividades motoras y sus aptitudes intelectuales, las que no parecen tener una relación directa con su futuro desempeño como adulto (pe. *salemkáli*). Mientras que en el juego entre varones se-

ría, efectivamente posible aprender nuevas habilidades motoras, ejercitar las ya conocidas y adquirir nuevos conocimientos.

Entre hombres adultos, la destreza y la fuerza evidenciadas en sus intervenciones, muy probablemente producto de sus experiencias anteriores, eran también un medio para acceder a nuevos roles. Algunos de éstos les eran reconocidos por los demás individuos mediante la rememoración de las contiendas en que habían participado y del vitoreo de su desempeño durante las luchas, sean deportivas o canalizadoras de conflictos. Esta situación sería una de las pocas oportunidades en las que las habilidades individuales intervienen a favor de los individuos. Sin embargo, parece que este nuevo rol no sería un derecho adquirido sino que debía ser revalidado de tanto en tanto a través del reto a otros luchadores.

A los roles adquiridos deben agregarse otros roles efímeros que se generaban durante el juego y terminaban cuando éste finalizaba, tal sería el caso de quien organizaba un encuentro de lucha acordando lugar y fecha de realización como el del retador y del testigo en las peleas. Pero, al no existir la figura del árbitro no habría quién ejerciera ese rol, entonces las reglas del juego debieron ser reguladas por las costumbres y ejecutadas de modo colectivo a través del público, quien se expediría en favor o en contra del desempeño de los luchadores.

Tanto los juegos de niños como los de adultos pueden ser tipificados a partir de la caracterización propuesta por González de Álvarez y Rada de Rey (1997). Así, de acuerdo con su:

1) finalidad, pueden ser definidos como:

1A. educativos: el tiro al blanco, por contribuir a la exploración y entrenamiento de los individuos en acciones que les serían de utilidad durante la caza de animales, utilizando para ello objetos sustitutos que actuaban como presas; el esquivar las flechas lanzadas por otros arqueros, tendientes a activar los movimientos que tendrían lugar en una actividad real de combate o guerra y la construcción de chozas y la invitación a comer, colocando a las niñas en el aprendizaje de su futuro rol de depositarias de ciertas actividades realizadas en el ámbito del campamento.

1B. recreativos: los tiros con la honda, el arrojar al aire un aro, el *salemkáli* y algunas carreras que tenían por finalidad entretener a los participantes y

1C. deportivos: las luchas y simulacros de combates entre amigos y parientes para medir fuerzas y

algunas carreras, cuya meta era poner de manifiesto la resistencia y velocidad de los corredores.

En el caso particular del *salemkáli*, realizado por las niñas, por oposición a éste es posible sostener que su sociabilización surgía del trabajo, de compartir labores con mujeres adultas, y no de la actividad lúdica como se observa en el caso de los varones.

A este punteo debe agregarse la finalidad canalizadora de tensiones sociales que tenían las luchas en los casos de agravios, pudiéndose observar aquí cómo las inhibiciones sociales se expresaban al no permitir que la confrontación terminara en una matanza.

2) mecánica de desarrollo, la persecución sólo tiene lugar entre niños pequeños, mientras que las acciones de defensa y ataque están presentes en las prácticas de tiro al blanco, en la variante en la que un adulto actúa de blanco a la vez que evita las flechas que le son arrojadas, y en las luchas en los dos contextos antes señalados.

3) organización, las actividades lúdicas registradas corresponden tanto a juegos que implican la conformación de bandos, en particular aquellas luchas que tienen como finalidad proporcionar una sanción social a un determinado grupo, como a desempeños individuales, tal como se observa en el tiro al blanco o en el caso de las lucha -de ambas clases- en donde podría resaltar la figura de algún luchador en particular.

4) forma básica, los juegos mencionados comprendían en acciones de lanzamiento, lucha, carrera y salto.

La finalización del juego la establecía tanto la fatiga corporal como la aparición de un nuevo estímulo que le pusiera fin al anterior. En el caso del *salemkáli* es el mareo de las niñas el que determina su fin, el agotamiento físico en el de las luchas, la llegada a la meta en el de las carreras y la identificación de un vencedor en luchas y simulacros de combate. En otros casos no queda claro cuándo el juego llegaba a su fin, tal como sucede en la construcción y habitación en chozas por parte de las niñas y en algunas prácticas de tiros al blanco; pudiéndose pensar que éste podría estar dado en el aburrimiento.

La reanudación del juego solamente pudo ser precisada en el caso de las luchas por agravio, donde los vencidos debían convocar a una nueva confrontación. En las restantes situaciones podría especularse que reside en la voluntad de volver a jugar de los individuos.

## BIBLIOGRAFÍA

- BANTON, M. 1971. *El rol en la vida social*. Biblioteca El tema del hombre. Editorial Troquel. Buenos Aires.
- BRIDGES, L. 1887-1902[1978]. *El último confin de la Tierra*. Editorial Marymar. Buenos Aires.
- COIAZZI, A. 1914. Los indios del Archipiélago Fueguino. *Revista Chilena de Historia y Geografía*. 13. Santiago.
- CHAPMAN, A. 1986. *Los Selk'nam*. *La vida de los onas*. Emecé Editores. Buenos Aires.
- DABBENE, C. 1904. Viaje a la Tierra del Fuego y a la Isla de los Estados. *Boletín del Instituto Geográfico Argentino*. T. XXI. Buenos Aires.
- EIBL-EIBESFELDT, I. 1974. *Etología. Introducción al estudio del comportamiento*. Ediciones Omega. Barcelona.
- GALLARDO, C. 1910. *Los Onas*. Cabaut Editores. Buenos Aires.
- GONZÁLEZ de ÁLVARES, M. y B. RADA de REY. 1997. *La educación física infantil y su didáctica*. Serie apoyo docente. A-Z Editora. Buenos Aires.
- GRIAULE, M. 1957. *El método de la etnografía*. Editorial Nova. Buenos Aires.
- GUSINDE, M. 1931[1982]. Los indios de la Tierra del Fuego. Los Selk'nam. Vol.1. Tomos I y II. CAEA. Buenos Aires.
- LEACH, E. 1967. *Nosotros y los demás. Un mundo en exploración*. Anagrama. Barcelona.
- LE BOULCH, J. 1978. *Hacia una ciencia del movimiento humano. Introducción a la psicokinética*. Biblioteca de técnicas y lenguajes corporales 3. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- LEWELLEN, T. 1985. *Tipos de sistemas políticos preindustriales. Introducción a la antropología política*. Editorial Bellaterra. Barcelona.
- LORANDI, A. y M. del RÍO. 1992. *La etnohistoria. Etnogénesis y transformaciones sociales*. Centro Editor de América Latina. Buenos Aires.
- LOTHROP, S. 1928[2002]. *The Indians of Tierra del Fuego*. Zagier&Urruty Publications. Ushuaia.
- MANZI, L. 1991. De cómo y dónde se movían los grupos de cazadores-recolectores de la Isla Grande de Tierra del Fuego. *Shincal* 3(3):184-190. Catamarca.
- MANZI, L. 2000. ¿Por qué los arqueólogos insisten en leer crónicas?. Los Selk'nam a través de los registros documentales. *Desde el país de los Gigantes. Perspectivas Arqueológicas de la Patagonia*. Tomo 1:223-242. Río Gallegos.
- MANZI, L. e I, FRESQUET. 2004. Las fuentes documentales en el conocimiento del pasado material de las poblaciones humanas. MS.
- PIAGET, J. 1986. *Psicología y pedagogía*. Obras maestras del pensamiento contemporáneo 53. Planeta-Agostini. Barcelona.