



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO  
FACULTAD DE LETRAS  
Maestría en Estudios del Discurso

Los juegos p'urhépecha de destreza mental  
*K'uilichi y Témbini iúmu*  
Revitalización, resignificación y vigencia

Tesis que para obtener el grado de

Maestra en Estudios del Discurso

presenta

QUEREN APUC DE ROO FLORES

Director de Tesis:

Dr. Raúl Eduardo González Hernández

Lectoras:

Dra. Elizabeth Araiza Hernández  
Mtra. Sue Belinda Meneses Eternod

Morelia, Michoacán  
Octubre 2021

## RESUMEN

Esta investigación aborda el tema de los juegos de destreza mental *K'uilichi* y *Témbini iúmu* practicados por el pueblo p'urhépecha. Se muestra la permanencia de estos juegos prehispánicos a través del tiempo, alcanzada a pesar de la conquista española y la imposición de un nuevo orden social y religioso. Se analizan los elementos simbólicos inherentes a los juegos que remiten a rituales de fertilidad de la antigua religión mesoamericana, hecho que tuvo como consecuencia su prohibición y persecución hasta casi desaparecer. Asimismo, se explican los procesos de resignificación que han sucedido para lograr subsistir, y se muestra cuáles fueron las acciones y estrategias que se llevaron a cabo por parte de los promotores culturales institucionales, comunitarios y civiles para lograr su revaloración, revitalización y vigencia como parte de una manifestación cultural propia de los pueblos originarios.

Palabras clave: Michoacán, ritual, prehispánico, prohibición, torneos.

## ABSTRACT

This research addresses the topic of the *K'uilichi* and *Témbini iúmu* mental skill games played by the P'urhépecha people. The permanence of these pre-Hispanic games through time is shown, achieved despite the Spanish conquest and the imposition of a new social and religious order. The symbolic elements inherent to the games are analyzed, which refer to fertility rituals of the ancient Mesoamerican religion, a fact that led to their prohibition and persecution, until they almost disappeared. Likewise, the processes of resignification that have been followed to achieve subsistence are explained, and it is shown what were the actions and strategies that were carried out by institutional, community and civil cultural promoters, to achieve their revaluation, revitalization and validity, as part of a cultural manifestation of the native peoples.

# DEDICATORIA

A mi querida familia  
A mi esposo por su iniciativa  
A mis hijas por su comprensión y apoyo  
A mi nieto por seguir nuestros pasos  
A mi yerno por su solidaridad

## AGRADECIMIENTOS

Las ideas expresadas son el resultado de tantos aprendizajes adquiridos a lo largo de mi vida, son una manera de reflejar cómo percibo e interpreto el mundo y lo que me rodea, en donde también forman parte de estas observaciones, el aporte y la contribución de todas aquellas personas que me han ayudado en mi camino y han hecho posible la realización de este trabajo, a todos ellos les doy mi más sincero agradecimiento:

A mi director de tesis, el Doctor Raúl Eduardo González Hernández, especialista en literatura oral y estudios de las tradiciones, le agradezco sinceramente todo su apoyo, paciencia y sabiduría, así como sus sugerencias y recomendaciones que nutrieron en gran medida esta investigación, pero, sobre todo haber creído desde el principio que este proyecto era importante. Le agradezco animarme a desarrollar esta investigación y alentarme a mostrar parte del esfuerzo realizado desde hace más de tres décadas, por parte de todos los que nos hemos involucramos en esta investigación, promoción y difusión de la cultura lúdica de los pueblos originarios. Muchas gracias, maestro.

A la Doctora Elizabeth Araiza, destacada etnóloga y antropóloga, le agradezco su atenta lectura y sus observaciones, que motivaron mis relecturas y reflexiones, que fueron fundamentales para la realización de esta investigación.

A la Maestra Sue Meneses Eternod, especialista en lingüística y lengua p'urhépecha, le reconozco con agradecimiento su lectura, sus consejos y recomendaciones, los cuales condujeron a que este proyecto llegara a buen puerto.

Agradezco especialmente a toda mi familia por su cariño, paciencia, comprensión y apoyo incondicional. A mi esposo, por sus sabios consejos que me han ayudado a comprender mejor la cultura del pueblo p'urhépecha. A mis hijas por sus palabras de apoyo y consuelo en los momentos más difíciles y desesperados. A mi nieto que con su gentil agudeza me impulsaba adelante. A mi yerno por todas sus palabras y acciones de solidaridad.

A nuestros amigos y compañeros de la comunidad de Angahuan, Simón Lázaro Cortés y familia por abrirme las puertas de su hogar y compartirme sus tradiciones. A Aureliano Soto y a su familia por todas sus atenciones y apoyo. A Antonio Bravo por

compartirme con confianza el legado de sus antepasados. A todos los jugadores del *K'uilichi* mis más sinceros agradecimientos.

Muchas gracias también a todas las comunidades de jugadores del *Témbini iúmu*. A todos los jugadores de la comunidad de San Pedro Zipiajo, Tiríndaro, Comanja, Santiago Azajo, Tarejero, Matugeo, Naranja, Cantabria, Carátacua, Cortijo Viejo y Cortijo Nuevo, Cótiro, El Cobrero, Franco Reyes, La Cofradía, La Constitución, Las Mesas y Transval. Así como a sus esposas que los han apoyado para que sigan practicando su juego ancestral, muchas gracias por todo su apoyo y sus conocimientos compartidos, experiencias y alegrías.

Agradezco a las personas que compartieron conmigo sus saberes y tradiciones ancestrales, especialmente a tata Salvador Díaz Alonzo (†) por compartirme el juego; a los señores Juan y Sigifredo López, por abrirnos las puertas de su casa; a tata Guadalupe Castellón Márquez; al señor Abel Silva Aguilar; a don Pedro Ponce González, a don Juan Simón Gerónimo y a don Lorenzo Sosa Matías gracias por compartirme sus conocimientos.

Mis sinceros agradecimientos a los miembros de la asociación Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales por su apoyo y facilidades, especialmente a don Hermilo Alonzo Tellez (†) y a toda su familia, por su disciplina y entrega; a don Mario Guzmán Calixto por su apoyo incondicional.

Agradezco también al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por la beca recibida para la realización de mis estudios que han sido fundamentales para mi investigación. A mis compañeros de Maestría, especialmente a Salvador Ávila Bautista por su apoyo desinteresado. A mis profesores, los Doctores Rodrigo Pardo, Bernardo Pérez, Adriana Sáenz, Carlos González Di Pierro, Araceli Enríquez y a todos los demás maestros que me compartieron sus conocimientos, les estoy muy agradecida.

Gracias a todas aquellas personas y amigos que contribuyeron de alguna forma a la realización de este proyecto, aunque sólo fuera con una palabra de aliento, con un instante de atención, les doy mis más sinceros agradecimientos.

# ÍNDICE

<b>Introducción</b>	8
Antecedentes	13
Vigencia de los juegos	16
Contenido del trabajo	18
<b>Capítulo I.</b>	
Los juegos autóctonos de destreza mental	22
1.1. Los juegos de destreza mental en los códices prehispánicos y coloniales: evidencia de su importancia para la cultura mesoamericana	25
1.2. El juego de destreza mental del Códice Borgia	28
1.3. El juego de destreza mental del Códice Vaticano B	30
1.4. El juego de destreza mental del Códice Vindobonensis	33
1.5. El juego de destreza mental del Códice Borbónico	36
1.6. El juego de destreza mental del Códice Tonalámatl de Aubin	39
1.7. El juego de destreza mental del Códice Magliabechi	41
1.8. Representación de los jugadores en el Códice Mendocino	46
1.9. Los juegos de destreza mental: visión y misión de los frailes evangelizadores y cronistas de la época Colonial	48
1.10. Evidencia de los juegos de destreza mental o <i>patolli</i> en petrograbados de distintas regiones de Mesoamérica	54
<b>Capítulo II.</b>	
La revitalización de los juegos autóctonos	68
2.1. La revaloración de los saberes de los pueblos indígenas, visión y misión de la Dirección General de Culturas Populares	70
2.2. La Unidad Regional Michoacán de Culturas Populares y la revitalización de los saberes del pueblo p'urhépecha	73
2.3. Los Encuentros de Tradición Oral y su importancia para la recuperación de los saberes del pueblo p'urhépecha, entre ellos los juegos prehispánicos	76
2.4. El proceso de recuperación de los juegos autóctonos del pueblo p'urhépecha	79
<b>Capítulo III.</b>	
El <i>K'uilichi ch'anákua</i>	89
3.1. El <i>K'uilichi ch'anákua</i> y su área de registro	90
3.2. El <i>K'uilichi ch'anákua</i> y su entorno comunitario	92
3.3. El <i>K'uilichi ch'anákua</i> en el marco de la fiesta a la Virgen de la Asunción	96
3.4. El <i>K'uilichi ch'anákua</i> y su significado ritual	98
3.5. El <i>K'uilichi ch'anákua</i> y su resignificación	100

3.6. El <i>K'uilichi ch'anákua</i> y sus Talleres y Torneos como parte del proceso de revitalización	105
3.7. El <i>K'uilichi ch'anákua</i> aspectos generales	108
3.7.1. Época del año en que se practica	109
3.7.2. Espacio de juego	109
3.7.3. Composición del tablero y su recorrido	110
3.7.4. Implementos: fichas y palillos	113
3.7.5. Técnica para el movimiento de los palillos	114
3.7.6. Valor de los palillos	114
3.7.7. Reglamento general del <i>K'uilichi ch'anákua</i>	117

#### **Capítulo IV.**

El <i>Témbini iúmu ch'anákua</i>	122
4.1. El <i>Témbini iúmu</i> y su área de influencia	124
4.2. El <i>Témbini iúmu</i> en el marco de la conmemoración de la Cuaresma	127
4.3. El <i>Témbini iúmu</i> y su significado ritual	128
4.4. El <i>Témbini iúmu</i> y su prohibición	134
4.5. El <i>Témbini iúmu</i> y su resignificación	137
4.6. El <i>Témbini iúmu</i> y sus torneos como parte del proceso de revitalización	142
4.7. El juego del <i>Témbini iúmu</i> : aspectos generales	146
4.7.1. Época del año en que se practica	147
4.7.2. Espacio de juego	147
4.7.3. Composición de la carpeta y su recorrido	148
4.7.4. Implementos: palillos, piedra laja y fichas	150
4.7.5. Técnica para el movimiento de los palillos	151
4.7.6. Valor de los palillos	153
4.7.7. Reglamento general del juego	156
4.8. El <i>Témbini iúmu</i> y sus variantes regionales	159
4.8.1. Variante de la comunidad San Pedro Zipiajo	160
4.8.2. Variante de la comunidad Tiríndaro	162
4.8.3. Variante de la comunidad Santiago Azajo	164
4.8.4. Variante de la comunidad Tarejero	166
4.8.5. Variante de la comunidad Comanja	168
4.8.6. Variante de la comunidad Franco Reyes	170
4.8.7. Variante de la comunidad Cortijo Viejo	172

<b>Conclusiones</b>	175
---------------------	-----

<b>Bibliografía</b>	180
---------------------	-----

<b>Relación de imágenes</b>	187
-----------------------------	-----

## INTRODUCCIÓN



Imagen 1: Torneo Taller de *K'uilichi* 2005, Angahuan. Torneo de *Témbini úumu* Zipiajo 2016 (Foto: José Luis Aguilera y Queren De Roo, respectivamente).

Después de más de medio siglo de su primera edición, la *Relación de Michoacán*, nombre abreviado del manuscrito titulado *Relación de las ceremonias y rictos y población y gobernación de los indios de la provincia de Mechoacan hecha al Ilustrísimo Señor Don Antonio de Mendoza, Virrey y Gobernador desta Nueva España por su Majestad*, ha servido para realizar investigaciones desde distintas disciplinas. En este caso, como punto de partida para mi investigación, propongo plantear de qué manera, con la información que nos proporciona, podemos reconstruir los elementos que rodean la cultura lúdica del pueblo p'urhépecha, específicamente sus juegos.

Este documento adjudicado al fraile franciscano Jerónimo de Alcalá es la transcripción del discurso del petámuti<sup>1</sup> que se reconstruyó con ayuda de algunos sacerdotes y ancianos indígenas, hacia el año de 1541, ilustrado con 44 láminas, y en sus páginas se describen las costumbres que tenían los antiguos habitantes de Michoacán antes de la conquista española. La obra está dividida en tres partes: en la primera, de la cual sólo se conserva un folio, se describen los dioses y las fiestas que se hacían en su honor; en la

---

<sup>1</sup> Sacerdote mayor, papa de la religión p'urhépecha prehispánica, encargado de transmitir al pueblo, de manera oral, la historia de los antiguos purépecha (Yano Morales Vázquez, 1992: 11). Maturino Gilberti en su vocabulario, menciona las siguientes palabras relacionadas: *petahpeni* “sacar la gente de las casas”, y *petahpe* “el que así saca la gente”; *petahperaqua* “aquella obra de sacar la gente”. Se deduce que la gente salía de sus casas para oír lo que tenía que informarles el sacerdote.



segunda, se narra la llegada de los chichimeca-uacúsecha al territorio que hoy ocupa Michoacán, sus alianzas con los lugareños y las guerras que tuvieron con los que se oponían a la formación de su imperio, y en la tercera parte se describe la organización social, política, militar y religiosa, además de las costumbres matrimoniales y funerarias, así como la conquista que sufrieron por parte de los españoles.

A través de su lectura podemos conocer no sólo la historia de los antiguos purépecha en un lapso que comprende tres siglos —que se desarrolla en más de trescientas comunidades, con alrededor de doscientos sesenta personajes, de los cuales cerca de sesenta son dioses—, sino que también podemos encontrar términos que se refieren a los cargos del gobierno, categorías sociales, linajes, gentilicios y mucho más. Como lo mencionó Paul Kirchoff en su presentación a la edición de Tudela, “tuvieron que pasar cuatro siglos para ser reconocida como una fuente valiosa de la historia de Michoacán, su sistema político y su mitología, así como los detalles de la vida cotidiana” (Madrid, 1956).

En ese sentido, volviendo al tema que nos ocupa aquí, vale la pena considerar el pasaje donde se narra una fiesta organizada por Curátame, cuando ya tenía el cargo de señor de Pázquaro, y pide a sus viejos consejeros que vayan a invitar a su padre Tariacuri y a sus primos Hirípan y Tangánxoan; sin embargo, sus primos prefieren ir al cerro a traer leña para los templos, pero cuando regresan, Tariacuri los anima a asistir a la fiesta, diciéndoles: “hijos, id allá que aún es de mañana, que sois mancebos y tenéis vista y veréis los *juegos* y estaréis allá mañana y esotro día os vendréis y al cuarto día, vendréis donde yo estoy. Y no se os olvide, hijos” (Alcalá, 2008: 108).

En el párrafo anterior encontramos una referencia a la realización de *juegos* en las fiestas, lo cual nos permite deducir que estos constituían una costumbre constante e importante en las actividades sociales y religiosas en las que participaba todo el pueblo, y podemos inferir que algunos de estos juegos podían ser de divertimento y ceremoniales.

En el discurso del petámuti se destaca también la importancia del juego cuando se relata el desafío que los del pueblo de Curýnguaro hacen contra los chichimeca-uacúsecha después de que estos últimos pusieron los cimientos para los templos de los dioses en lo que hoy es Pátzcuaro, diciendo:

traed ofrenda de leña a los dioses para contra nosotros y el sacerdote eche los olores en el fuego y el sacrificador, para la oración a los dioses para contra nosotros y nosotros también

traeremos leña y el sacerdote y sacrificador, echará los olores. Y al tercero día nos juntaremos todos y *jugaremos* en las espaldas de la tierra y veremos cómo nos miran de lo alto los dioses celestes y el sol y los dioses de las cuatro partes del mundo (Alcalá, 2008: 37).

En esta narración, encontramos la referencia a los juegos como parte de las ceremonias religiosas y guerreras; por lo cual deducimos que la importancia del juego era tanta que estaba presente en todas las manifestaciones culturales del antiguo pueblo purépecha.

En otro fragmento de la *Relación* se menciona un juego específico, el *patol*. El relato cuenta que, cuando ya habían llegado los españoles y estos llevaron al Cazonci a Tenochtitlán, a su regreso, este “partiose con sus prencipales y venía holgado y *jugando* al *patol* por el camino. Y llegó a Mechuacan” (Alcalá, 2008: 263). Este pasaje narra que el Cazonci y los señores principales practicaban un juego mencionado como *patol*, al cual eran tan aficionados que hasta lo jugaban mientras viajaban; se comprende que era un juego de tablero o de mesa, que también podía jugarse para relajarse o divertirse.

La palabra *patol* o *patolli* proviene del náhuatl, es un término que se usaba para designar al juego en general; sin embargo, los cronistas lo utilizaron para referirse a todas las manifestaciones de los juegos de azar, de adivinación o de destreza mental prehispánicos que encontraron en el territorio que hoy ocupa México, aun cuando estos juegos pertenecieran a distintos pueblos o culturas originarias. En este sentido, es muy importante y significativo la mención del *patolli* en la *Relación de Michoacán*, porque nos permite inferir que el juego constituía un elemento cultural importante y debía registrarse.

Existen muchas evidencias de que los juegos prehispánicos de destreza mental, de azar y de adivinación se siguieron practicando aún en la época colonial, y que los frailes evangelizadores, al percatarse de que el juego tenía implicaciones religiosas y que además creaba un “vicio exacerbado”, lo prohibieron por considerarlo diabólico. Después, en pleno siglo XX, la Iglesia siguió desalentando su práctica entre sus feligreses, lo sacó de las plazas y lo marginó hasta las orillas de las comunidades. Sin embargo, el juego se siguió practicando, pero con otra significación, con una connotación cristiana, como se puede constatar en los juegos purépecha que todavía perviven hasta nuestros días, como son el *K'uilichi* y el *Témbini iúmu*.

El *K'uilichi ch'anákua*<sup>2</sup> o “juego de los palillos que suenan” es un juego de destreza mental que se practica en la comunidad purépecha de Angahuan, el día 14 de agosto, en la víspera de la celebración en honor a la Virgen de la Asunción, en casa de los cargueros.



El *Témbini iúmu ch'anákua*,<sup>3</sup> conocido también como Quince, Quinzas, el Juego de los Palillos o *Tieku*, también es un juego de destreza mental que se practica constantemente en las comunidades indígenas de la Ciénega de Zacapu, como: San Pedro Zipiajo, Tiríndaro,

Santiago Azajo, Comanja, Tarejero, Naranja y Matugeo, así como en las comunidades no indígenas que lo han adoptado como propio, como: Carátacua, Cótiro, Cortijo Viejo y Cortijo Nuevo, El Cobrero, Franco Reyes, La Cofradía, La Constitución, Las Mesas y Transval. Se juega tradicionalmente antes de la preparación de los campos para la nueva siembra, lo cual coincide con la Cuaresma y la Semana Santa.

<sup>2</sup> Imagen 2: Torneo Taller de *K'uilichi* Angahuan 2004. (Foto: José Luis Aguilera).

<sup>3</sup> Imagen 3: Torneo de *Témbini iúmu* Zipiajo 2010. (Foto: Queren De Roo).

La dinámica de los juegos es muy similar, porque en ambos se enfrentan dos equipos, que pueden estar integrados por uno, dos, tres o hasta cuatro jugadores. Los equipos utilizan cuatro palillos, que hacen la función de dados. Las fichas que se utilizan para recorrer las casillas del tablero pueden ser granos de semillas, flores, piedras o algún objeto del tamaño de una ficha.

Para el juego del *Témbini iúmu* se prepara en la tierra una superficie cuadrada de aproximadamente dos metros por dos, que se llama “carpeta” o “cancha”; las casillas por donde pasarán las fichas se hacen en forma de hoyos o pocitos en la tierra. En el caso del *K’uilichi*, el tablero se dibuja sobre una superficie de más o menos 60X60cm, que puede ser de piedra, madera, cartón, tela o en el cuero de algún animal. Tradicionalmente, se hace en una piel de venado, la cual se hereda de padres a hijos, de generación en generación, y se guarda con gran devoción, porque para los purépecha este animal es sagrado (Alcalá, 2008: 19).

Para que este elemento cultural sobreviviera hasta nuestros días fue determinante la memoria colectiva y la tradición oral. En diversas entrevistas con los jugadores, nos han manifestado que aprendieron el juego de sus padres, y ellos, de sus abuelos; es decir que, a pesar de la aculturación y la transculturación, producto de la imposición de la cultura dominante de los conquistadores, los juegos se conservaron y sobrevivieron, sobre todo en regiones apartadas y de difícil acceso, donde los pobladores originarios lograron mantener sus conocimientos en el seno familiar, transmitiéndolos a sus descendientes mediante la tradición oral.

Estos procesos de conservación, pervivencia y reapropiación, en su caso, constituyen el principal interés de nuestro trabajo de investigación, cuyo objetivo general es, justamente, analizar cuál ha sido el proceso de revitalización, resignificación y vigencia de los juegos p’urhépecha de destreza mental *K’uilichi* y *Témbini iúmu*. En primer lugar, haremos una semblanza del juego sin profundizar, mostraremos los contextos sociales en los que se juegan y analizaremos los posibles significados que nos remiten a la cultura mesoamericana, y en este sentido, hablaremos de cómo han ido cambiando estos significados a lo largo del tiempo por la imposición de un nuevo orden social y religioso, por lo que analizaremos la resignificación que han tenido los juegos. Finalmente, abordaremos los esfuerzos de revitalización de los juegos y cómo estos esfuerzos han contribuido a fortalecer aspectos de la identidad de las

comunidades que los practican y, además, presentaremos con detalle las características de cada juego, así como su reglamento general y variantes si las hay. A partir de esto, explicaremos la manera como se ha llevado a cabo la revitalización de los juegos p'urhépecha de destreza mental estudiados; reflexionaremos sobre si ésta contribuyó a su preservación y resignificación, así como revisaremos si la promoción de dichos juegos ha contribuido a mantener su vigencia, y de la misma manera, analizaremos si la práctica de los juegos ha coadyuvado a la cohesión y a la reafirmación de la identidad de las comunidades que los practican.

### **Antecedentes**

Como lo refiero en mi investigación, el trabajo realizado, a principios de los años ochenta del siglo pasado por la Dirección General de Culturas Populares a nivel nacional, puso en marcha El Proyecto de la Quintuple Recuperación, a través de los Encuentros de Tradición Oral, los cuales se desarrollaron en diferentes comunidades del estado, sobre todo indígenas; donde se recurrió a las personas mayores o ancianos para que platicaran sus saberes, para que compartieran por medio de la tradición oral, sus costumbres, música, danza, gastronomía, medicina, indumentaria, religión, vivienda, agricultura, idioma y entre dichos saberes surgieron también los juegos.

Después de las acciones mencionadas, los promotores de Culturas Populares, originarios de diferentes comunidades, abordaron los elementos que les parecieron más “atractivos”, y los juegos se quedaron sin atención; fue hasta el año de 1988 cuando José Luis Aguilera Ortiz, dándose cuenta de su importancia, los retomó, y nos comenta en entrevista que esto “fue todo un reto”. Sin embargo, debido a los cambios en las líneas de trabajo institucional hubo poca oportunidad de incidir más ampliamente en este aspecto cultural. Así fue como en 1989 se prefirió formar una asociación civil, que en un principio estuvo integrada por nueve comunidades: Angahuan, Aranza, Caltzontzin, Capacuaro, Huáncito, Pichátaro, Santa Fe de la Laguna, Tacuro y Zacán. Esta acción favoreció el que hubiera una independencia institucional, y entonces se trabajó para fortalecer la asociación civil.

La labor que ha desempeñado la Asociación desde el inicio ha sido la investigación, capacitación, promoción y difusión de los distintos juegos y deportes autóctonos y

tradicionales que se practican en el estado, principalmente en las comunidades indígenas, con la finalidad de preservarlos y difundirlos. En mi caso, en el año de 1993, en el marco de un Encuentro Nacional de Juegos Autóctonos realizado en la comunidad de Angahuan, conocí por primera vez este aspecto de la cultura autóctona, y fue entonces cuando comencé a interesarme y a comprometerme con la misma; tomé un curso del idioma purépecha<sup>4</sup> y otro de promoción cultural, y me convertí en promotora de estos juegos. Después, el interés por conocer me condujo a indagar más sobre estas manifestaciones culturales.

Encontré muy pocas investigaciones que se enfocaran a analizar este aspecto de los pueblos originarios; también, me di cuenta de que son escasos los estudios sobre los juegos de destreza mental como el *K'uilichi* y el *Témbini iúmu*, específicamente, porque sólo encontré algunos acercamientos al tema desde diferentes disciplinas. Por ejemplo, un documento de la *American Anthropological Association*, “Games of the Mountain Tarascas” (1944), de Ralph L. Beals y Pedro Carrasco, donde los autores hacen una breve descripción de diversos juegos practicados por las comunidades de la Sierra P'urhépecha y entre éstos se encuentra el *K'uilichi Ch'anákua*. Los autores describen el tablero del juego, los nombres de las partes que lo conforman, las reglas, el diseño de los palillos que hacen la función de dados y sus valores, así como una referencia a la época del año en que se practica.

Al analizar la obra *Mitología tarasca* (1957) de José Corona Núñez, basada en la *Relación de Michoacán*, puede observar que sólo hay una mención al juego, en donde se presenta al Sol como el gran jugador que lucha contra las estrellas, pero no se hace referencia particular a los juegos que son objeto de nuestro estudio. Al seguir por este sendero, encontré un trabajo titulado *K'uilichi Ch'anákua, juego P'urhépecha Prehispánico* (1985) de Valente Soto Bravo, originario de la comunidad de Angahuan, donde describe las reglas del juego, con el objetivo de dejar en un documento escrito, evidencia de un elemento cultural importante para él y para el pueblo purépecha, y hace hincapié en el aporte que las culturas de los pueblos originarios han hecho, como el sistema vigesimal y la numeración

---

<sup>4</sup> Justamente, los criterios de ortografía que sigue esta investigación están basados en los que utilizó el Profesor Alberto Medina Pérez en la enseñanza de la lengua p'urhépecha, en la UMSNH y me adapto a ese sistema, pero también se ha respetado la forma como lo han escrito los distintos autores, cuando es una cita.

p'urhépecha; también, promueve el juego como material didáctico para la enseñanza de la lógica matemática.

Asimismo, analicé en estudio en el que se reconstruyen los elementos que caracterizan a la matemática p'urhépecha, especialmente, algunos saberes cotidianos, como la numeración, el trueque y el calendario; se trata de una investigación de Patricia Serna González, titulada “Procesos cognitivos matemáticos en el juego del Quince en la etnomatemática p'urhépecha” (1996), donde la autora sugiere la utilización de los conocimientos comunitarios y el juego del Quince o *Témbini iúmu* como una herramienta para el aprendizaje de las matemáticas en la educación básica.

Encontré un ensayo que forma parte del libro *La Rueda del Azar. Juegos y jugadores en la historia de México* (2000), de Luis Gerardo Morales Moreno, donde se analiza brevemente el papel que “jugaban” los juegos de destreza mental en las culturas mesoamericanas. También tuve acceso a la tesis de maestría en arqueología, “Los petrograbados en Tzintzuntzan, Michoacán: un sistema de comunicación gráfica” (2010), de Alejandro Olmos Curiel, donde propone que los petrograbados encontrados en dicha área, junto con los que tienen el tablero del *K'uilichi*, son parte de un sistema de comunicación gráfica con el que posiblemente se ordenaba, sintetizaba y representaba el mundo natural y sobrenatural de acuerdo con un plan político-religioso propio del desarrollo social de los grupos que los realizaron, y que tal vez los grabados de los juegos podrían haber cumplido funciones distintas, como calendáricas, marcadores del paisaje y orientación de las *yácatas*, fijadores de direcciones en las estructuras de los trazos urbanos y, además, que podrían representar una síntesis conceptual del universo o cosmorama.

En la misma área de conocimiento, localicé el “Análisis contextual para la interpretación de los petrograbados de las islas del lago de Pátzcuaro” (2010), tesis de maestría de Lilian Gómez Mussent, donde analiza las diferentes manifestaciones gráficas rupestres de las islas, en las cuales se han encontrado varios grabados del *K'uilichi*, entre otros; dicho trabajo propone entender cuál fue la función social que cumplieron estas expresiones gráficas para los grupos que las produjeron, tomando en cuenta el contexto panorámico en el que se encuentran y el tipo de diseños que contienen.

Otra tesis de arqueología que hace referencia al *K'uilichi* es “El juego del *Patolli*, una reproducción de la cosmovisión mesoamericana: Simbolismo, ritualidad y trascendencia en el

tiempo” (2012), de Carolina Ramírez Hernández, donde se analizan los tableros del *patolli* que aparecen en diferentes códices, utilizando un sistema iconográfico. Para lograrlo, la autora toma en consideración todo el contexto donde se encuentra inscrito la imagen del tablero, y lo relaciona con los elementos que lo rodean. Clasifica en qué lugar se encuentra ubicado el tablero dentro del códice, de dónde proviene y en qué momento histórico se elaboró. Con respecto al *K’uilichi*, menciona las reglas del juego y la fecha en que se juega.

Finalmente, analicé un ensayo con distinta orientación, titulado “El *patolli*: resumen sobre su estudio y algunas implicaciones teóricas al respecto”, de Alfonso Atala, escrito para el Congreso de Culturas Prehispánicas Mesoamericanas en la Universidad de las Américas Puebla (2010); ahí se menciona que los juegos de destreza mental, llamados genéricamente *patolli*, corresponderían en la cultura p’urhépecha al *K’uilichi ch’anákua*.

Sobre mi acercamiento vivencial a los juegos estudiados, debo agregar que como parte de mi labor en el ámbito cultural tuve la oportunidad de conocer el juego del *Témbini iúmu* hasta el año 2002, cuando tata Salvador Díaz Alonzo, jugador y promotor del juego, originario de la comunidad de Zipiajo hacía una demostración en el atrio de la iglesia de la comunidad de Tiríndaro. Desde el momento en que conocí este juego y el *K’uilichi*, siempre me pregunté sobre su significado, y atendiendo a esta inquietud, cuando ingresé a la Facultad de Letras, en el año 2007, vi la posibilidad de analizar sus símbolos, y decidí plantear este tema para mi tesis de licenciatura. La investigación realizada me abrió un amplio panorama sobre las múltiples vertientes que quedan por abordar sobre estos juegos.

### **Vigencia de los juegos**

Como se muestra en la investigación, la práctica de estos juegos constituye un fenómeno social estrechamente ligado a la tradición oral, porque es una manifestación cultural con símbolos propios que ha permanecido a través del tiempo, de generación en generación y que, a pesar de la fractura cultural ocasionada por la conquista, los juegos como el *K’uilichi ch’anákua* y el *Témbini iúmu* subsisten en la memoria colectiva.

Esta investigación acerca de los juegos de destreza mental de los pueblos originarios aborda un elemento cultural único e invaluable, porque en ese proceso de hibridación cultural el juego también se resignificó. Considero que es necesario saber cómo es que las transformaciones sociales afectaron o contribuyeron a los cambios simbólicos en estos juegos.



Si los juegos siguen presentes es porque representan un valor que da cohesión y otorga identidad a las comunidades que los practican.

La memoria colectiva está estrechamente ligada con la tradición oral, la cual junto con las fiestas y las representaciones profanas y religiosas son manifestaciones culturales colmadas de símbolos específicos, ubicados espacial y temporalmente, que poseen una permanencia cultural que traspasa la frontera del tiempo y del espacio; y se manifiestan en rituales híbridos que perviven hasta nuestros días, como es el caso de los juegos de destreza mental *K'uilichi* y *Témbini iúmu*, los cuales permiten encontrar reminiscencias de rituales antiguos que provienen de los mitos que, según lo menciona Mircea Eliade, representan “modelos a la conducta humana y [permiten] conferir por eso mismo significación y valor a la existencia [...] en las culturas orales el papel y función de los mitos y los rituales es fundamental para darle estructura y coherencia a la religión y justificar todo el comportamiento y actividad del hombre” (1999: 10).

La continuidad de esa memoria colectiva ha llevado a que los juegos se sigan practicando y se mantengan vigentes hasta nuestros días. Sin embargo, tenemos que pensar que el juego no es exactamente igual que como lo registraron los cronistas; por lo tanto, atendiendo a estas transformaciones hemos platicado con los ancianos portadores de la tradición, y ellos nos han mencionado que el juego se hacía un poco diferente a cuando ellos eran muy jóvenes.

Sabemos que la transformación de las culturas originarias se dio en todos los ámbitos, cultural, religioso, económico, político, etc., y el juego no es la excepción, porque hemos observado que se ha resignificado. En la época actual, con la migración de muchos de los jugadores a Estados Unidos, se transforma otro poco por la influencia que tienen ellos y por el contacto con otras culturas y formas de vida, ya que toda cultura cuando entra en contacto con otra se transforma. Asimismo, los ámbitos del juego, los roles de género y la función comunitaria han tenido transformaciones que buscaremos describir.

La observación participante de la práctica lúdica nos ha permitido la búsqueda de significados, ideas y sentimientos latentes en las descripciones obtenidas de las palabras o de las conductas observadas, atendiendo al área de investigación que nos ocupa, la tradición oral. Ha sido de gran utilidad llevar a cabo entrevistas a los jugadores, autoridades comunitarias en donde se practica el juego, e incluso a las esposas de los jugadores, para conocer de qué manera

viven ellas este aspecto cultural, practicado principalmente por hombres, para asentar en un documento escrito la transmisión oral de los juegos, cómo se dio este fenómeno, cómo lo aprendieron, cómo lo transmiten a sus hijos, qué contexto comunitario da sustento al desarrollo del juego, de qué forma participa la mujer en este rasgo cultural, etcétera.

Asimismo, he entrevistado a personalidades involucradas en la revitalización de estas manifestaciones culturales del pueblo p'urhépecha; entre ellos, los miembros de la asociación Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, A.C., lo que me ha permitido ahondar cómo y bajo qué circunstancias se llegó al conocimiento de estos juegos, cómo se realizó el trabajo de revitalización de estos juegos y cuáles han sido sus experiencias como organización, dentro y fuera de las comunidades que los practican.

En las entrevistas he indagado algunos rasgos fundamentales del juego, como su función ritual, lúdica, simbólica y social, así como la adquisición: de qué manera se ha transmitido (oralmente, por imitación, etc.), y el valor comunitario que representa el juego ancestral como elemento de identidad, de cohesión.

El resultado de esta investigación se traducirá en un documento que servirá como testimonio de la continuidad de una manifestación cultural única e invaluable, los juegos p'urhépecha de destreza mental *K'uilichi* y *Témbini iúmu*, para de esta manera contribuir al proceso de revaloración de los juegos autóctonos de los pueblos originarios de Michoacán.

## **Contenido del trabajo**

Los juegos de destreza mental estudiados en esta tesis el *K'uilichi* y el *Témbini iúmu*, han sido practicados por el pueblo p'urhépecha durante muchas generaciones; sin embargo, particularmente el primero de ellos, se encuentra en un momento de fragilidad que podría ocasionar su pérdida. La presente investigación servirá para acercarnos a estos juegos y conocer por qué es importante su estudio y su promoción. Buscaremos en el pasado distante la existencia de juegos similares o *patolli* —denominados así genéricamente por los cronistas de la Colonia—; además, indagaremos en algunas fuentes prehispánicas llamadas códices, para descubrir qué se plasmaba en ellos, para qué servían y por qué fue trascendente el registro de los juegos en sus láminas. También analizaremos otros códices elaborados durante la Colonia, descubriremos por qué los utilizaron los misioneros, qué mensajes se plasmaron en ellos, y qué se buscaba obtener con la información que contenían. Además, mostraremos

algunas evidencias arqueológicas de tableros de distintos juegos de destreza mental grabados en piedras que datan de un periodo anterior a la llegada de los españoles para acercarnos a su origen y antigüedad. Explicaremos de qué manera han permanecido estas manifestaciones culturales, a pesar del proceso de conquista e imposición de una cultura sobre otra. Asimismo, analizaremos por qué fueron prohibidos y perseguidos, y además examinaremos cómo se presentó su proceso de revitalización y qué acciones se han llevado a cabo para que continúen vigentes.

En el Capítulo I explicaremos sucintamente el significado del juego para las culturas prehispánicas, y a qué dioses se dedicaba. Nos acercaremos brevemente a los diferentes juegos practicados por las antiguas culturas de México que han pervivido hasta nuestros días. Destacaremos la presencia de los juegos de destreza mental y analizaremos el término *patolli*. También mostraremos los juegos de destreza mental en los códices prehispánicos y coloniales, explicaremos qué es un Códice, por quién era elaborado, cuáles eran sus contenidos y por qué eran tan importantes para la cultura mesoamericana. De la misma manera, presentaremos la imagen de los juegos de destreza mental en los Códices Borgia y Vaticano B, los cuales son muy similares con el juego del *K'uilichi*, y además mostraremos la interpretación que hizo Eduard Seler sobre estas láminas. Asimismo, observaremos la presencia de un juego de destreza mental en el Códice Vindobonensis, elaborado por la cultura mixteca, y otro en el Códice Borbónico, diseñado por los mexicas, destacándose que en ambos códices se registró el juego durante una Ceremonia del Fuego Nuevo, aunque en épocas y culturas distintas, con lo que se demuestra la importancia del juego en estos eventos trascendentes para las culturas mesoamericanas. También mostraremos la presencia del juego de destreza mental en un códice de la región de Tlaxcala.

En otro apartado analizaremos el diseño de un *patolli* o juego de destreza mental en el Códice Magliabechiano, y explicaremos la adecuación de las técnicas pictográficas mesoamericanas por parte de los evangelizadores y su utilización en su campaña de “conquista espiritual”. Analizaremos además de qué manera se trató el tema del juego con estas acciones en el Códice Mendocino. Asimismo, examinaremos qué estrategias utilizaron los misioneros para desalentar las prácticas religiosas indígenas; entre ellas, los juegos de destreza mental, en donde señalaremos cómo y por qué se prohibieron. Para darnos una idea de la amplitud de esta práctica en la época prehispánica y de la gran variedad de diseños de

juegos de destreza mental que había, agregaremos un catálogo realizado por varios especialistas con los distintos tableros descubiertos en diversas regiones del territorio nacional.

En el Capítulo II abordaremos el tema de la revitalización de los juegos autóctonos durante el último tercio del siglo XX y lo que va del presente; destacaremos el trabajo de la Dirección General de Culturas Populares, como organismo gubernamental que tenía la misión y visión de revalorar los saberes de los pueblos indígenas a través de un trabajo sistematizado con las comunidades autóctonas. Explicaremos por qué era trascendente el reconocimiento de las culturas originarias en ese momento de la historia, y de qué manera el trabajo de la Unidad Regional Michoacán contribuyó a la revitalización de los saberes de los pueblos originarios. Además, destacaremos la importancia que tuvieron los Encuentros de Tradición Oral para la recuperación de los juegos autóctonos, entre ellos los juegos de destreza mental como el *K'uilichi* y el *Témbini iúmu*, y por medio de testimonios expondremos cómo se dio su proceso de recuperación.

En el Capítulo III analizaremos el juego de destreza mental llamado *K'uilichi*; explicaremos el significado de su nombre; señalaremos las regiones donde se han encontrado petrograbados con el tablero de juego, registrados por los especialistas, así como en qué documentos prehispánicos aparecen. Mostraremos el entorno comunitario en el cual está inmerso el juego del *K'uilichi*; cómo está conformada la comunidad y de qué manera sus procesos sociales los cohesionan. Analizaremos de qué manera están trastocados los rituales religiosos de la Virgen de la Asunción y el juego ritual del *K'uilichi*. Examinaremos el significado ritual del juego y cuáles son los elementos inherentes que nos conducen a identificarlo como un juego ritual de fertilidad. Del mismo modo, interpretaremos el proceso de resignificación que ha tenido el juego, cómo se han trastocado los símbolos de la antigua religión y por qué decimos que ahora tienen una connotación cristiana. Igualmente, explicaremos el trabajo de revitalización que han llevado a cabo los promotores culturales de la comunidad de Angahuan y la asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales. Además, mostraremos los aspectos generales del juego del *K'uilichi*, la época del año en que se practica, el espacio de juego, la composición del tablero y su recorrido, los implementos necesarios para su práctica, las técnicas y las características propias del juego, así como su reglamento general.

En el Capítulo IV describiremos el juego de destreza mental *Témbini iúmu* o Quince, señalaremos su área de influencia y cuántas comunidades lo practican. También mencionaremos la época del año en la que se practica y por qué es importante. Además, analizaremos el juego desde su función simbólica apoyándonos en las teorías que propone Roberte Hamayon sobre los rasgos comunes entre los rituales y los juegos. Asimismo, explicaremos el tema de la prohibición de juegos de destreza mental como el *Témbini iúmu*, desde la llegada de los europeos y la imposición del cristianismo, así como cuáles fueron las estrategias para desalentar su práctica. También examinaremos de qué manera se fue trastocando el juego hasta tener un significado de un simple juego de azar. Además, abordaremos el proceso de revitalización que ha tenido su práctica, en donde los jugadores juntamente con la asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán han contribuido para mantener su vigencia. También explicaremos los aspectos generales del juego *Témbini iúmu*; el diseño de la carpeta o cancha de juego; el recorrido que deben hacer los equipos; los implementos necesarios para su práctica; las técnicas para arrojar los palillos y su valor, así como el reglamento del juego. Para terminar, presentaremos las variantes de siete comunidades en las cuales se han realizado los Torneos durante casi veinte años, así como una reflexión que mostrará para qué ha servido su práctica.

# CAPÍTULO I

## Los juegos autóctonos de destreza mental

El juego forma parte de todas las culturas del mundo con características propias, así como con una serie de símbolos que lo hacen único. Johan Huizinga dice que los animales juegan, al igual que los hombres; que el juego es más viejo que la cultura y, además, que todo juego significa algo (2004: 12). Según María Teresa Uriarte, para la cultura mesoamericana, “el juego simboliza la lucha de contrarios, que lo vinculan con la fertilidad, el sostenimiento del cosmos, la vida y la muerte” (2000: 31). Esto quiere decir, que el juego significa la lucha entre los principios esenciales del mundo: el día y la noche; la tierra y el cielo; el agua y el fuego; lo frío y lo caliente; lo masculino y lo femenino, etcétera; el juego era considerado un evento sagrado, porque reproducía un suceso cósmico, un acto ritual que simbólicamente recordaba y repetía lo acontecido en el tiempo mítico.

Estos fenómenos naturales o principios esenciales como el viento, la tierra, el agua, la lluvia y el fuego eran considerados dioses que mantenían una lucha constante, como la que se da entre el día y la noche; y esta contienda era reproducida en el Juego de Pelota y en el tablero del *patolli* o juego de destreza mental; por esto mismo, eran considerados juegos sagrados, por todo su simbolismo.

Las culturas del México antiguo tenían muchos dioses que representaban cada uno a los fenómenos naturales; los había, asimismo, para casi todas las actividades del ser humano y por supuesto tenía que haber dioses representantes del juego. Para la cultura mexicana, que es la más documentada, uno de ellos era Macuilxóchtli, dios principal del juego y de las apuestas; otros eran Xochipilli y Xochiquétzal, pareja de dioses del *patolli*, de las flores, de la fertilidad, del placer, etcétera; así como Mayahuel, la diosa del maguey, del pulque y de la embriaguez, considerada como una divinidad del juego, ya que el pulque siempre estaba presente en los juegos; asimismo, sus cultos se relacionaban con otros dioses que tenían otras funciones dentro de la religión, pero que tenían importancia para la fertilidad de la tierra; uno de estos dioses era Tláloc, dios de la Lluvia y de la fertilidad en las cosechas; otro era Xiuhtecuhtli, dios del

Fuego, generador de vida, por lo que aparece representado en prácticamente todos los tableros de los juegos de destreza mental de casi todas las culturas mesoamericanas; así como otros dioses que iremos mencionando más adelante (Ruiz, 1995: 161-162).

En este trabajo expondremos parte de las vicisitudes de estas manifestaciones culturales, y la forma en la que lograron sobrevivir hasta nuestros días, gracias a la tradición oral y a la memoria colectiva. En conjunto con la investigación documental y el contacto con las comunidades indígenas actuales, “poco a poco se han ido llenando esas páginas en blanco sobre esta parte de la historia, desconocida por la sociedad en general,” como lo manifiesta Alida Zurita Bocanegra, fundadora de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales (2005: 8).

Asimismo, el interés de los especialistas a nivel nacional e internacional por el estudio del Juego de Pelota, con todas sus connotaciones rituales, religiosas y cosmogónicas, ha despertado la inquietud por conocer más sobre otros juegos de las culturas que habitaron desde Arizona hasta Honduras, las cuales desarrollaron gran variedad de juegos, algunos tan sencillos que se utilizaron como actividades libres y espontáneas o como simple diversión para los infantes, como por ejemplo, los columpios o el sube y baja. Otros juegos servían como práctica para las habilidades de la vida adulta, como el arco y la flecha, arrojar piedras con una honda o el lanzamiento de la lanza, así como aquellos que ayudaban a tener precisión y que les serían útiles en la caza y en la pesca (FMJDAT, 2009: 11-100).

También, se han documentado otros juegos que todavía son practicados por algunas comunidades indígenas, y éstos se han clasificado como deportes, porque exigen destreza y disciplina física, además, de que se basan en reglas escritas o memorizadas y requieren la supervisión de un juez o veedor que vigila y observa que se siga el reglamento. De éstos, por ejemplo, se conoce el juego de la caña de maíz (*tájimol la k'ajbantik yomixim*), practicado en la región de los Altos, en el estado de Chiapas. La carrera de bola (*rarajipuami*), declarada en el año 2000 como herencia cultural del mundo en el marco del III Festival Mundial de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, efectuado en la ciudad de Hannover, Alemania; así como la carrera de *arihueta* (*rohueliami*) y el juego de la mancuerna (*nakiburi*), practicados ambos sólo por mujeres; el palillo o (*ra'chuela*) y la lucha tarahumara (*najarapuami, narajapuame*), la cual es practicada por hombres, mujeres, niños y niñas en el estado de

Chihuahua. El *ulama* o Juego de Pelota, en sus tres modalidades: *ulama* de cadera, de antebrazo y con mazo, que se juegan en el estado de Sinaloa. La pelota mixteca, en sus tres variantes: pelota de hule, de cuero y pelota del valle, practicadas en el estado de Oaxaca. La pelota tarasca, que se juega en el sur del estado de Michoacán, en Huetamo, San Lucas y Tiquicheo; en la zona norte del estado de Guerrero, en ciudad Altamirano, Cutzamala y Santa Teresa; y en el Estado de México, en Tejupilco, Bejucos, Luvianos y Palmar Chico. La pelota p'urhépecha, en sus dos modalidades: con pelota de trapo o *uárhukua* y con pelota encendida o *pasárhutakua*; así como la pelota de piedra o *tsakápu ch'anákua*, que se juegan en el estado de Michoacán; sólo por mencionar algunos (FMJDAT: 2008, 103-137).

Existen asimismo otros juegos en los cuales se desarrolla la destreza mental, porque se utilizan las matemáticas, la lógica, la táctica y la estrategia en el proceso de planear una jugada y vencer al contrincante. Estos juegos fueron ampliamente practicados y difundidos, desde antes de la llegada de los españoles, y algunos todavía siguen vigentes en diversas comunidades indígenas. Por ejemplo, el *jun-jun* o uno a uno, de la región de los Altos de Chiapas; el *romayá* o *re'ekiala mako mali* o juego del quince, en el estado de Chihuahua; el *patolli*, que se practica en las comunidades nahuas de Milpa Alta en la Ciudad de México, así como en algunos lugares de los estados de México, Morelos y Veracruz; también se encuentra entre estos juegos el palillo, que se practica en el municipio de Comala, Colima; así como el *K'uilichi ch'anákua* o 'juego de los palillos que suenan' y el *Témbini iúmu* o juego del quince, practicados en el estado de Michoacán (FMJDAT, 2009: 141-160).

Estos juegos de destreza mental prehispánicos fueron considerados por los colonizadores como simples juegos de azar, de apuestas, de adivinación y de ritos paganos, y se les nombró genéricamente *patolli*. Fray Alonso de Molina, en su *Vocabulario en Lengua castellana y mexicana*, dice que esta palabra proviene del náhuatl *patoa*, *patoani*, que significa "jugar a los dados, o juego de fortuna"; donde *patoani*, es "jugador tal", y *patolli*, también significa "dados para jugar" (1977: 73). En opinión de Remi Simeón, en su *Diccionario de la lengua náhuatl o mexicana*, esta palabra proviene de *patoa*, que se refiere a "la acción de jugar dados" pero, al mismo tiempo señala a "los frijoles rojos o negros utilizados en el juego" (1984: 377). Mientras que Eduardo Portugal Carbó, en su *Diccionario de la lengua náhuatl*, interpreta la palabra *patolli* como "juego en general" (2015: 226). Quiere decir que la palabra *patolli* no



sólo se refiere exclusivamente a un juego llamado *patolli*, sino que también tenía otros dos sentidos: la acción de jugar un juego de destreza mental; además de que designaba a todos los juegos en general. Lo que podemos deducir es que tanto los cronistas de la Colonia como los frailes evangelizadores, cuando encontraban un juego con estas características simplemente decían, “es un *patolli*”, y lo registraban como otro juego de azar, de fortuna, de apuestas o de idolatría en su práctica, que debía ser desterrado o, en su caso, desalentar su práctica, y por lo tanto no se preocuparon por registrar la designación propia del juego, según el grupo cultural al que perteneciera.

En este trabajo los identificaremos como juegos de destreza mental,<sup>5</sup> y analizaremos específicamente el *K'uilichi* o ‘juego de los palillos que suenan’ y el *Témbini iúmu* o Quince, como parte de las manifestaciones culturales propias del pueblo p'urhépecha del estado de Michoacán, porque creemos que estos juegos son un elemento cultural único, con símbolos propios y específicos que ha permanecido a través del tiempo por medio de la tradición oral, a pesar de la fractura cultural ocasionada por la conquista. Su análisis nos permitirá encontrar algunas reminiscencias de rituales de fertilidad mesoamericanos. Examinaremos cómo por medio de estos juegos se materializa la memoria social, sus normas y sus valores, que se han preservado de generación en generación. Consideramos que si los juegos siguen presentes es porque representan un valor que da cohesión y otorga identidad a las comunidades que los practican, que la vigencia de los juegos es una manera de explicarnos y recordarnos quiénes somos.

### **1.1. Los juegos de destreza mental en los códices prehispánicos y coloniales: evidencia de su importancia para la cultura mesoamericana**

La presencia de los juegos de destreza mental en los códices prehispánicos y coloniales evidencia su importancia para la cultura mesoamericana, y el que sigan presentes hasta nuestros días demuestra su vigencia a través del tiempo.

---

<sup>5</sup> Elegimos utilizar el término “juegos de destreza mental”, en vez de “juegos de destreza mental y azar”, porque en todos los juegos, sean de mesa, tablero, de divertimento o deportes, siempre está presente el azar, la suerte. Consideramos que no es una palabra que designe una cualidad propia de estos juegos, y que, por lo tanto, no es trascendente resaltarla.

Los códices prehispánicos y coloniales son importantes fuentes históricas, porque en ellos los escribas especializados pintaron los logros y avances de su cultura, así como sus creencias religiosas, ritos y ceremonias; su historia, sistema económico y su cronología, entre muchas otras cuestiones (Galarza, 2009: 6). Se sabe que las grandes civilizaciones, como las culturas maya, mixteca, zapoteca, mexica, otomí, p'urhépecha, etcétera, crearon estas obras de arte en las cuales podemos conocer muchos aspectos, entre ellos la relevancia que tenía el juego para todas las culturas del México antiguo. En este apartado mostraremos la presencia de los juegos de destreza mental o *patolli* en los códices, su ubicación y los elementos que los rodean, para entender su importancia en la cosmovisión mesoamericana, tanto en el periodo prehispánico como en el colonial.

Los códices en la época prehispánica cumplieron una función social muy importante, por lo cual, los especialistas los han estudiado de acuerdo con la temática principal que abordan, ésta puede ser calendárica, en aquellos documentos donde se señalan las fiestas de los dioses y sus rituales; adivinatoria, en los que se empleaban para conocer el futuro de los recién nacidos; ceremonial, porque determinaban las fechas apropiadas para los rituales religiosos; mercantil, en donde se basaban para indicar la fecha en la que debían partir los comerciantes; militar, porque se utilizaban para conocer el momento adecuado de iniciar una guerra; arquitectónica, ya que servían para determinar la fecha más adecuada y las ubicaciones espaciales de las construcciones de los templos, etcétera. Joaquín Galarza en su trabajo sobre “Los códices mexicanos” menciona que

De los códices prehispánicos, muy pocos existen actualmente, porque desde la conquista fueron destruidos en forma generalizada; primero en la toma de los edificios donde se guardaban y después en “autos de fe” que organizaban los frailes europeos para aniquilar lo que ellos consideraban como “obras del demonio”. En la Colonia, la destrucción se volvió sistemática, continua. La primera justificación religiosa de los actos crematorios dada por los ministros de la Iglesia se basó en el argumento de que esas “pinturas y caracteres” fueron hechos bajo inspiración diabólica (2009: 8).

Los códices como documentos históricos nos ayudan a comprender los cimientos de la religión prehispánica, sin embargo, hay que examinarlos y estudiarlos detenidamente en sus cualidades, porque sus códigos provienen de convenciones muy antiguas y complejas que se relacionan profundamente con las lenguas y las culturas que los produjeron. Luz María Mohar Betancourt menciona que cada códice o documento pictográfico tiene su propia lógica

interna, la cual debe ser buscada por cada investigador, porque la lectura gráfica se presenta de diferentes formas. Para su comprensión recomienda agrandar los glifos que resaltan la importancia de un lugar o un evento; señala que también puede ser útil dividir el códice en segmentos analizando cada uno de sus glifos y sus personajes, o separar sus elementos y después hacer una lectura en el idioma original al que corresponda dicho documento, sustentándolo con información de fuentes escritas, históricas, etnográficas, arqueológicas, etcétera (1999: 32).

Los expertos que elaboraban los códices debían tener cualidades artísticas como pintores y dibujantes, además de poseer conocimientos profundos de su cultura y su lengua. Algunos eran elegidos desde muy jóvenes y se les instruía en su lengua y en todo el conocimiento de su época y después se les especializaba en un tema específico. Una vez terminada esta etapa, formaban parte de una clase superior, y tenían que dedicarse de tiempo completo a su especialidad. Se les llamaba *tlacuilos*, porque escribían pintando, fijaban el saber perpetuándolo. La posesión y el manejo de los códices era privilegio de la clase dirigente, señores y sacerdotes, lo cual aseguraba la conservación y el control exclusivo de todo el saber alcanzado, y contribuía a su afirmación en el poder (Galarza, 2009: 8).

También había otras personas que podían leer los códices, eran aquellos que habían estado en las escuelas llamadas *Calmécac*, así como algunas personas del pueblo que conocían suficientes signos plasmados en los edificios públicos y que sabían cómo diferenciarlos e identificar a los dioses por sus nombres. Además, debemos considerar que, a pesar del desarrollo de la escritura pictográfica, muchos de los conocimientos se transmitían de manera oral, porque no era fácil dejar por escrito un hecho con todos sus detalles; por lo tanto, esta tradición oral tuvo gran importancia para todos los pueblos originarios del México antiguo, y la desarrollaron como un elemento necesario para los mismos códices. La función de los sabios ancianos era transmitir sus conocimientos, muchos de los cuales estaban contenidos en los códices, pero también en textos constituidos con una base rítmica y formulaica, como cantares, poemas, discursos, etcétera, aprendidos de memoria con la finalidad de fijar en la mente del pueblo su historia, su religión y sus costumbres (2009: 9).

## 1.2. El juego de destreza mental del Códice Borgia



Imagen 4: Códice Borgia, lámina 62 (Fuente: ver relación de imágenes).

El Códice Borgia actualmente se encuentra en Roma, resguardado en la Biblioteca Apostólica Vaticana. Fue elaborado en piel de venado con una extensión de 10.30 metros de largo, plegada en forma de biombo, lo cual forma 38 hojas con imágenes por ambos lados; cada hoja mide 27 cm de ancho por 26.5 cm de largo. Según los especialistas, fue elaborado entre los años de 1250-1521 d.C. por pobladores de la región que abarcó los valles de Puebla y Tlaxcala, el noroeste de Oaxaca y posiblemente hasta el Golfo de México; se cree que en aquella época, de acuerdo con el material arqueológico de esta zona, se contaba con una cultura homogénea entre los pueblos comprendidos en esa región, debido a los múltiples e intensos contactos comerciales y de otra índole (Anders, Jansen y Reyes, 1993b: 35, 41; Schávelzon, 1980).

Este documento funcionó como un *Tonalámatl* o almanaque de los destinos. Según Xavier Noguez, era un libro adivinatorio a través del cual los sabios auguraban el porvenir a partir de la influencia que los dioses ejercían sobre la vida humana (2009: 26). Las 76 páginas del códice, además de hacer referencia a la influencia de las fuerzas divinas sobre las humanas, tratan sobre las ceremonias, ofrendas, liturgia y los oráculos que debían hacerse. Debido a su contenido general, se cree que pudo pertenecer a un centro ceremonial dedicado al Cielo y a los poderes de la Oscuridad (Anders, Jansen y Reyes, 1993b: 39).

Eduard Seler, estudioso de la cultura precolombina, realizó un análisis de este documento en su *Comentario al Códice Borgia* basándose en los datos del cronista Diego Muñoz Camargo. Menciona que la lámina 62 (ver imagen 4) contiene, en la parte superior izquierda, una figura de *Xochiquétzal*, diosa de la fertilidad, el arte, el placer, el canto, la danza y el *juego*, y demuestra que esta diosa representaba a la Luna joven. Además, comenta que frente a ella se encuentra un personaje masculino pintado de negro que representa al dios del Fuego, como divinidad celeste, que es un danzante y dios de la noche, que podría representar la contraparte masculina de *Xochiquétzal*, o bien, las estrellas que bailan ante la diosa lunar (1963b: 105, 231-232).



Imagen 5: Códice Borgia, lámina 62 (detalle).

En la imagen 5, entre ambos personajes, en la parte central, se muestra la representación de una pelota de hule atada con cuerdas, que era utilizada para el Juego de Pelota, y debajo de ésta hay una figura cuadrada, que Seler describió como “un rectángulo que parece formado de cintas, dividido, igualmente, por cintas en cuatro cuadrángulos pequeños, y debajo hay cuatro medios ojos” (1963: 236). Como estudiosos de los juegos, podemos distinguir que debajo de la pelota está representado el diagrama de un juego de destreza mental o tablero de *patolli*, que tiene un extraordinario parecido con el *K’uilichi*

*ch'anákua*. Según Anders, Jansen y Reyes, esta trecena de la lámina 62 augura que los que nazcan en esos días tendrán talento para los juegos del *patolli* y de la pelota (1993b: 344).

### 1.3. El juego de destreza mental del Códice Vaticano B



Imagen 6: Códice Vaticano B, lámina 67 (Fuente: ver relación de imágenes).

El Códice Vaticano B también se encuentra en la Biblioteca Apostólica Vaticana. Está elaborado en una tira doblada en forma de biombo hecha con piel de venado. Sus páginas son muy pequeñas: miden aproximadamente 14.5 centímetros de largo y 12.5 de ancho. Tiene 49 hojas pintadas por ambos lados, que dan un total de 98 páginas. De este códice se han conservado sus cubiertas originales de madera; una de ellas muestra señales de incrustaciones de piedras preciosas, de las cuales sólo queda una de turquesa en una de las esquinas. Se cree

que proviene de la región que abarca Puebla, Tlaxcala y parte de la Mixteca, donde probablemente se elaboró en el Postclásico, periodo que se ubica después de la caída de las grandes ciudades como Monte Albán (Anders, Jansen y Reyes, 1993: 15-17).

El Códice Vaticano B, así como el Borgia, Cospi, Fejérváry-Mayer y Laúd pertenecen al llamado “Grupo Borgia”, conjunto de manuscritos pictóricos precoloniales que tratan del arte adivinatorio y de las ceremonias religiosas. Su contenido es muy difícil de entender por la complejidad y profundidad de sus conceptos, y porque no son textos alfabéticos sino pictográficos, lo cual exige un análisis minucioso para su interpretación; y aunque cada libro es independiente, es recomendable estudiarlos todos y observar sus paralelismos, ya que cada uno se enfoca en diferentes aspectos de la religión mesoamericana (1993: 9, 11).

Los conocimientos ancestrales, pensamiento y cosmovisión que dejaron en estos libros abarcaban dos temas, principalmente: “La cuenta de los años” o libro de la historia, que registraba el paso del tiempo, días, semanas, meses, años y fiestas; además, contaba las hazañas de los nobles, guerras, matrimonios, hijos y linaje; también hablaba sobre los fenómenos de la naturaleza, como temblores y eclipses, así como las tragedias y las epidemias. Otros libros llevaban el registro del aspecto religioso, “La cuenta del tiempo”, en donde los días no sólo median el tiempo, sino que eran considerados unidades simbólicas influenciadas por los dioses, y se utilizaban para nombrar a los niños, conocer su destino y establecer su muerte y, además, según esta guía se conocían los días y periodos buenos y malos para determinados objetivos; la estructura simbólica del calendario permitía escoger los días y periodos oportunos para los ritos y fiestas, y auxiliaba en la interpretación de los eventos, los agüeros y los sueños (Motolinia, 2014: 2).

El calendario, en su función adivinatoria, sólo era manejado por los expertos porque servía para diagnosticar y pronosticar; pero la gente común solamente utilizaba la cuenta de los días y meses del año porque era sencilla e importante para la vida del individuo, y además era útil para las ceremonias de “bautismo” y matrimonio; o en caso de enfermedad y muerte; así como para los quehaceres de la comunidad, como siembra, cosecha, guerra, etcétera. El calendario unificaba y organizaba todas las categorías del pensamiento en una estructura que reflejaba la cosmovisión mesoamericana, en donde se incluía a los dioses Patronos con sus periodos, direcciones y actividades. Era un medio permanente para entender el significado profundo de los tiempos, y para conocer la disposición de los poderes divinos, sintetizados

en las imágenes simbólicas que se utilizaban para *jugar* y adivinar (Anders, Jansen y Reyes, 1993: 31-32, 41-43).

Como podemos apreciar en la imagen 6, que corresponde a la lámina 67 del Códice Vaticano B tiene una marcada similitud de estilo con la lámina 62 del Códice Borgia (ver imagen 4); por tal motivo, Eduard Seler hizo la interpretación de ambas. En la parte derecha de la página se muestra a la diosa Xochiquétzal con sus atuendos que la caracterizan, así como también, el personaje que Seler identificó como un danzante con piel pintada de negro, representante del dios Fuego. Frente a la diosa se encuentra el tablero de un juego de destreza mental o *patolli*, cuyo diagrama tiene un extraordinario parecido al *K'uilichi ch'anákua*; es muy similar en su diseño al del Códice Borgia, pero aparece en colores blanco y negro, y junto al tablero se encuentra la pelota de hule sujeta con un cordón blanco. Según Anders, Jansen y Reyes, esta trecena de la lámina 67 (ver imagen 6), donde Xochiquétzal es la Patrona, augura que los que nazcan en esos días tendrán talento para los juegos del *patolli* y de la pelota y, además, serán bailarines (1993: 288). Lo que podemos deducir es que el Juego de Pelota, así como los juegos de destreza mental o *patolli* como se les conoció genéricamente, eran actividades practicadas con constancia y en rituales religiosos importantes y trascendentes, razón por la cual se registraron en los códices que datan de épocas anteriores a la conquista, y que su práctica continuó durante la colonia, como se mostrará más adelante en este trabajo.

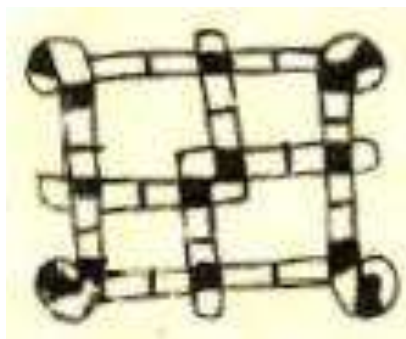


Imagen: 7: Tablero de un juego de destreza mental o *patolli* en el Códice Vaticano B, lámina 67 (detalle).

También, los estudiosos de los códices mencionan que la estructura de la cosmovisión mesoamericana estaba regida por la división de los cuatro rumbos; y éstos abarcaban los sortilegios, los ritos y los conjuros, así como el calendario, y cada una de estas partes presentaba su propio carácter, que estaba relacionado con el tiempo y el espacio. Esta misma



estructura está representada en el diseño de este tablero de destreza mental o *patolli*, que tiene gran similitud con el *K'uilichi*, porque está dividido en cuatro partes o espacios, y, además, en fracciones más pequeñas o casillas que pueden representar días, años o periodos de tiempo (1993: 81).

#### 1.4. El juego de destreza mental del Códice Vindobonensis



Imagen 8: Códice Vindobonensis, lámina 13 y 20, respectivamente (Fuente: ver relación de imágenes).

El Códice Vindobonensis se encuentra en Viena, resguardado en la Biblioteca Nacional de Austria. Está elaborado en piel de venado, plegada como biombo, y se lee de derecha a izquierda. Originalmente fue propiedad de un gobernante o sacerdote de Tilantongo; se cree que esta obra fue realizada por los sabios de la región Mixteca, de los municipios oaxaqueños de Nochixtlán, Tilantongo o Santiago Apoala durante la época prehispánica. Según Noguez, en su conjunto registra datos genealógicos (históricos) y calendáricos, así como elementos de la tradición y cosmovisión mixteca, por lo que su procedencia se ubica en la región de los actuales estados de Oaxaca, Puebla y Guerrero (2009: 74).

El manuscrito mide 13.5 metros de largo y sus páginas tienen en promedio 26 cm de largo por 22 cm de ancho. En realidad, son dos textos distintos en cada uno de los lados del biombo. En el anverso, que se pintó primero y que consta de 52 páginas, se describen el origen y la historia de los reyes mixtecos. Trata precisamente de “los fundadores e iniciadores”; por tal motivo hace referencia a los orígenes sagrados en el Cielo, al Gran Árbol de Apoala (*Yuta tnoho*) y a la primera salida del Sol. El reverso, que consta de 13 páginas, se pintó tiempo después y con otro estilo; allí se hace referencia a la dinastía de Tilantongo, pueblo central de la mixteca alta. Se trata de la genealogía de los reyes de Tilantongo desde la época de los “fundadores e iniciadores” hasta los gobernantes del momento, legitimando sus funciones. Ambos lados se pintaron en la época precolonial, en los últimos decenios antes de la conquista española (Anders, Jansen y Reyes, 1992: 17, 18, 32).

Según los estudiosos, el códice tiene un estilo pictográfico muy elegante, lleno de metáforas, que hablan de un mundo sagrado donde los ancestros divinos fundaron los señoríos y dieron nombre a los distintos lugares. Es una obra donde se da orden al cosmos y se establecen los lazos significativos entre tiempo y espacio; se distribuyen los días y los periodos de acuerdo con las cuatro direcciones, y se subordina todo a los dioses mediante diversas combinaciones simbólicas (1992: 31).

Precisamente, en la lámina 32 se registra la primera ceremonia del Fuego Nuevo. En este ritual se marcaba el inicio del culto, la construcción e inauguración de templos y temazcales, así como la fundación de los señoríos y sus dinastías. El humo que se dispersaba hacia las cuatro direcciones con el encendido del Fuego Nuevo marcaba el comienzo de una nueva era; entonces, durante este ritual también se celebraban los juegos ceremoniales de pelota y de *patolli* (1992: 129, 130, 154, 166, 168, 282). Con los datos que contiene este códice, podemos constatar que el Juego de Pelota y los juegos de destreza mental o *patolli* siempre estaban presentes en las ceremonias más significativas de los pueblos mesoamericanos, y que por la trascendencia de esta ceremonia aparecen registrados en las láminas 13 y 20 (1992: 38, 237).

En la parte superior de dichas láminas 13 y 20 (ver imagen 8), se dibujaron los tableros del *patolli* o juego de destreza mental, únicamente diferenciados por los colores de su diseño, así como por la figura del símbolo del *ollin* que se ubica en el centro de ambos tableros; en la lámina 13 está dispuesto en forma vertical, con una especie de llamas de fuego en los

costados, y en la lámina 20 está colocado horizontalmente. Para Alfredo López Austin, la importancia del signo *ollin* indica la dualidad, donde el azul expresa el agua, lo frío, lo femenino, la tierra; mientras que el rojo manifiesta el fuego, el calor, lo masculino, lo celeste; estos son elementos opuestos y complementarios que se unen para crear el tiempo, el destino (2000: 93). Mientras que para Anders, Jansen y Reyes, “el símbolo del *ollin* representa el movimiento del sol y la buena fortuna para los jugadores” (1993b, 77, 101). Para nosotros representa el movimiento que siguen las fichas o semillas en el camino trazado en el tablero de juego.

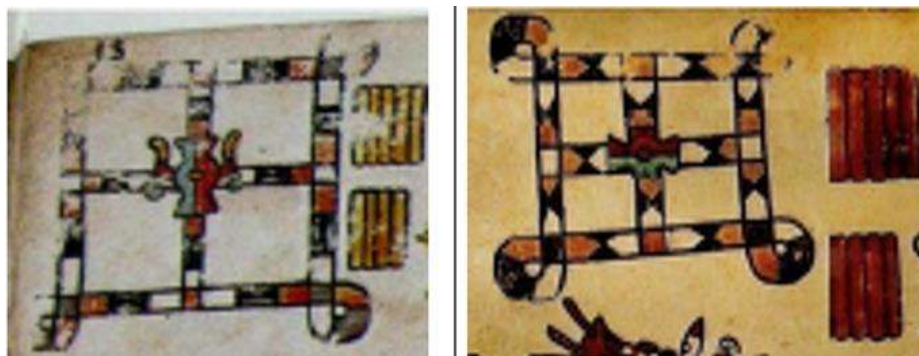


Imagen 9: Códice Vindobonensis (detalle) lámina 13 y 20, respectivamente.

También en estas láminas 13 y 20, ver imagen 9, hay otros elementos que tienen relevancia por su conexión directa con los dioses a quienes se les dedicaba el juego, estos son unos manojos de cañas de otate o pequeños palos, dibujados en la parte derecha de ambos tableros, que representan las ofrendas para el dios del Fuego (1992: 109, 129, 130).



Imagen 10: Códice Vindobonensis (detalle) lámina 13 y 20, respectivamente.

Asimismo, en la imagen 10, observamos dos figuras rectangulares decoradas con rombos y puntos que representan un ornamento de papel amate rociado con gotas de hule, que simboliza las ofrendas destinadas al dios de la Lluvia, Tlaloc (1991: 19, 197). Estas ofrendas eran dedicadas a dos de los dioses fundamentales de la fertilidad en la religión mesoamericana, lo cual muestra la importancia de los juegos de destreza mental o *patolli*. También, aparecen dibujados los implementos del juego: por ejemplo, en la imagen 10,

lámina 13, se pintaron 24 frijoles y 6 huesitos; y en la lámina 20, se diseñaron 30 frijoles y 6 huesitos, que servían para el juego (1992: 155, 168, 216, 228, 237). Creemos que los frijoles se utilizaban como fichas y los huesitos como dados, y que el símbolo del *ollin*, que se aprecia en la imagen 9, en medio de los tableros de juego, representa una casilla donde se *quemán* las fichas de los jugadores que caen en ese punto.

### 1.5. El juego de destreza mental del Códice Borbónico



Imagen 11: Códice Borbónico, lámina 19 (Fuente: ver relación de imágenes).

El Códice Borbónico también es un calendario; está diseñado en una tira doblada en forma de biombo, pero en este caso no es de piel de venado, sino de pliegos de papel amate de color amarillento, que se blanquearon con cal antes de pintar las escenas. Consta de 36 páginas que miden 39 cm por 39 cm (Anders, Jansen y Reyes, 1991: 19, 21).

Según Enrique Vela, este códice es indispensable para la comprensión del *tonalpohualli*, calendario adivinatorio mexicana donde se representaban las deidades y los rituales asociados, así como para el registro de los ciclos de Venus. Está dividido en cuatro secciones: dos secciones principales y dos de menor extensión. En la primera se encuentra el *tonalámatl* de 260 días, el más elaborado de todos los conocidos. En la segunda sección aparecen los ritos asociados con cada una de las 18 ceremonias del *tonalpohualli*. En la tercera sección, que es más pequeña, pero no menos importante, se muestra a la pareja de ancianos creadores, y la última sección se dedica al ciclo de 52 años, desafortunadamente incompleta por la falta de las últimas páginas (Vela, 2009: 48).

Se cree que se elaboró en la región de las chinampas cercanas a México-Tenochtitlan, donde el dios patrón que se adoraba era el dios de la Lluvia, Tlaloc, entre otros. Los especialistas no se han puesto de acuerdo sobre la fecha exacta de su elaboración, lo cual es fundamental para conocer si es un códice prehispánico o colonial; algunos sostienen que es de antes de la conquista; algunos dicen que han descubierto influencia europea en su estilo y composición de escenas, y otros opinan que es una copia fiel de un antiguo códice prehispánico desaparecido, ya que en la página 34 se registra el año 2-Caña, un hecho histórico que culminó con la ceremonia del Fuego Nuevo realizada en el año de 1507. En el Códice Borbónico se asienta la última vez que ocurrió dicha ceremonia en el tiempo precolonial. En el apartado 1.4 ya se había mencionado sobre este acto público, pero en la región de la Mixteca; lo interesante de estos datos es que en ambos rituales se celebraron tanto el Juego de Pelota como los juegos de destreza mental o *patolli*, lo cual demuestra que formaban parte de la ceremonia del Fuego Nuevo y que, por lo tanto, por su trascendencia tenían que registrarse en los calendarios (1991: 13, 27, 33, 52).

Los estudiosos del códice mencionan que en este libro se expresan diferentes aspectos del tiempo, donde los días están bajo la disposición y cuidado de los dioses, lo cual es significativo en la filosofía mesoamericana, porque las actuaciones de los seres humanos eran observadas por los dioses. Una persona nacía el día designado por los dioses, lo cual determinaba su carácter, sus posibilidades y su suerte. Entonces, era indispensable saber qué día era el más adecuado para, por ejemplo, realizar un viaje, un matrimonio, una guerra o un ritual. En estos libros se ordenaban y estructuraban los segmentos del tiempo y sus significados. En ellos el sacerdote experto reconocía las relaciones de los acontecimientos,

buscaba y aconsejaba qué camino seguir. También eran utilizados para organizar las actividades agrícolas, así como para relatar la historia a través del calendario. En estos documentos se refleja la vida y las normas religiosas de la comunidad (1991: 13).

Como ya se ha mencionado en líneas anteriores, la lectura es de derecha a izquierda; en este códice, en la parte derecha se muestran pequeños cuadros con las imágenes de los días y los dioses que los rigen (2009: 49). En la imagen 11, en el extremo superior izquierdo, en el recuadro mayor, se presenta a las deidades que componen cada una de las trecenas. En este códice, así como en el Borgia y Vaticano B, se muestra a la diosa Xochiquétzal, patrona del juego, lujosamente ataviada con flores y piedras preciosas; frente a la diosa, Eduard Seler identificó al dios lunar Tezcatlipoca en su forma zoomorfa, porque lleva dos penachos de plumas de quetzal (1963: 232). Entre la diosa Xochiquétzal y el dios Tezcatlipoca, se encuentra la cancha del Juego de Pelota, que tiene la forma de una **I**, o una doble **T**, y justamente sobre la cabeza de la imagen de la diosa encontramos el juego de destreza mental o tablero de *patolli*, que, en este diseño, parece una cuerda que se retuerce en distintas direcciones, con las casillas en color blanco y negro (ver imagen 12). Según el calendario, “los que aquí nacían habían de ser jugadores” (Anders, Jansen y Reyes, 1991: 176, 177).



Imagen 12: Códice Borbónico, lámina 19 (detalle).  
Tablero de un juego de destreza mental o *patolli*, palillos y piedra para el juego.

Nos parece importante destacar un detalle de la lámina 19 de este códice, se encuentra en la esquina superior izquierda, (ver el detalle de la imagen 12), estos elementos según los especialistas Swezey y Bittmann lo interpretaron de la siguiente manera: “A la izquierda del tablero hay una figura que puede representar un haz de palos saliendo de una piedra; debajo de lo anterior está el signo *tetl* (piedra)” (1983: 379). Esta referencia a un conjunto de palos, que en la imagen 12 se pueden distinguir cuatro, saliendo de una piedra, inmediatamente me

remitió al juego de destreza mental *Témbini iúmu*, que se juega en la región ahora llamada Ciénega de Zacapu, Michoacán, en donde los jugadores utilizan una piedra laja como plataforma para arrojar contra ella cuatro palos que hacen la función de dados. (Para más detalles sobre este juego, véase el Capítulo IV de esta investigación).

### 1.6. Los juegos en el Códice Tonalámatl de Aubin

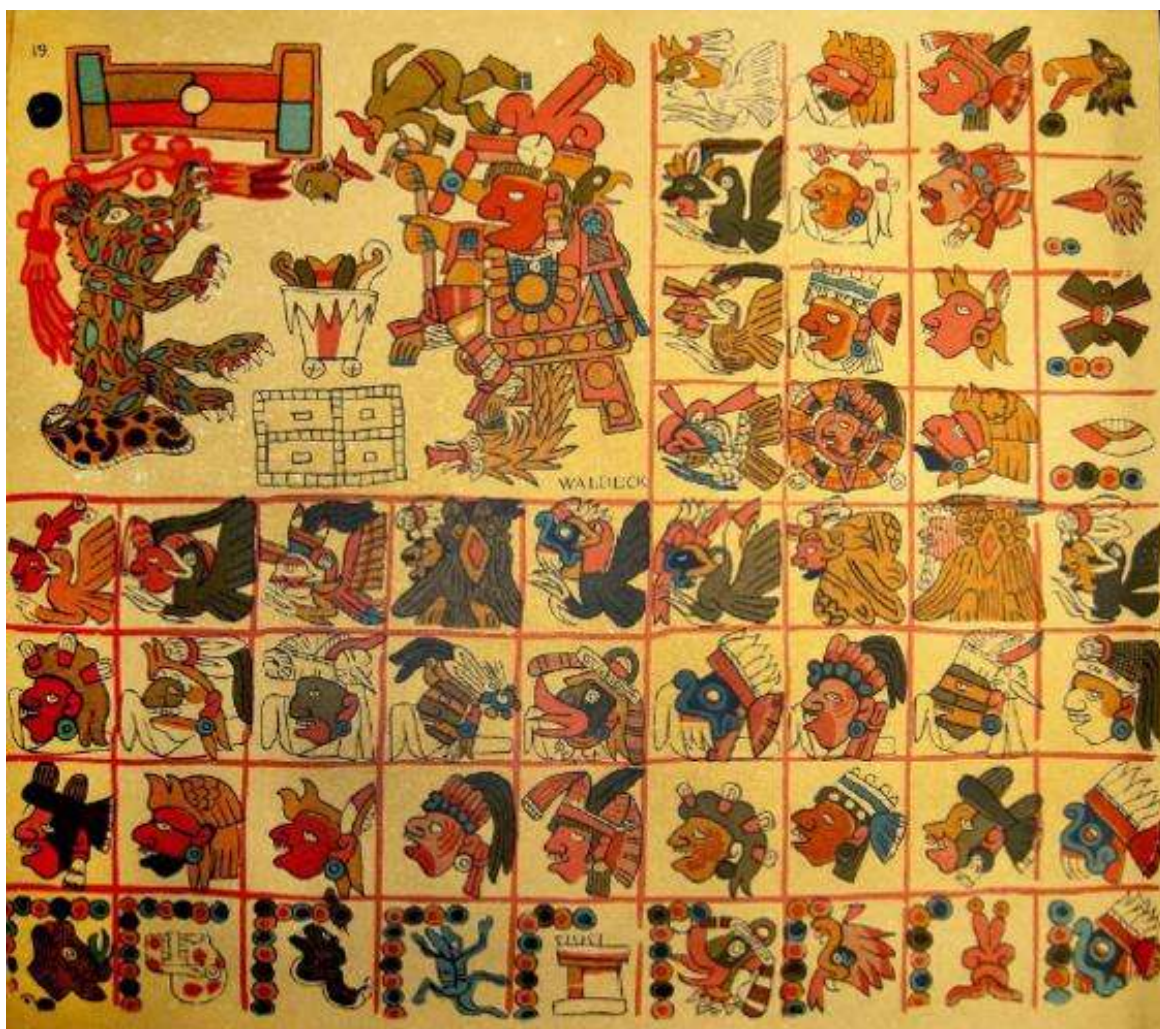


Imagen 13: Códice Tonalámatl de Aubin, lámina 19 (Fuente: ver relación de imágenes).

El Códice Tonalámatl de Aubin posiblemente procede de la región de Tlaxcala. Está pintado en papel amate, y, como su nombre lo indica, es un calendario ritual o libro para registrar las cuentas del calendario de 260 días. Las especialistas Carmen Aguilera (2001) y Eloise Quiñones (2001) señalan que es uno de los escasos ejemplares de su tipo que se ha conservado; creen que fue realizado por un joven pintor indígena en los primeros años después de la conquista, porque presenta algunos rasgos que señalan influencia europea.

En el diseño de la lámina 19 (ver imagen 13) en el orden de derecha a izquierda, encontramos 52 cuadros que representan los signos calendáricos delimitados por líneas rojas. En el recuadro de la parte superior izquierda se muestran los dioses que representan a las deidades regentes; según Carmen Aguilera, allí es donde se encuentra plasmada la diosa Xochiquétzal como patrona de la trecena, diosa relacionada con las flores y los *juegos* (2001: 57).

Entre los personajes del recuadro superior se ilustró un bracero, y un poco más abajo se plasmó la imagen de un juego de destreza mental o tablero del *patolli* (ver imagen 14) con un diseño sin esquinas salientes redondeadas o *bucles*, y con una cruz en la parte central que divide el tablero en cuatro secciones, lo cual nos recuerda la cosmovisión mesoamericana de los cuatro rumbos del mundo; las casillas del contorno representadas por pequeños segmentos cuadrados pueden representar días, meses, años o periodos de tiempo (Anders, Jansen y Reyes, 1993: 81).

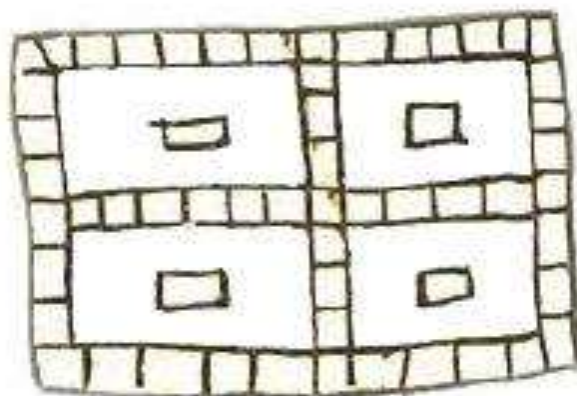


Imagen 14: Tablero de un juego de destreza mental o *patolli*.  
Códice Tonalámatl de Aubin, lámina 19 (detalle).

También en el recuadro superior izquierdo de la lámina del códice encontramos dibujada la cancha del Juego de Pelota, con su característica forma de I, dividida en ocho segmentos, con cuatro colores (azul, rojo, amarillo y marrón). El hecho de que estén presentes en este códice tanto el Juego de Pelota como el juego de destreza mental o *patolli* es otra muestra de que estos elementos simbólicos tenían estrecha relación con la religiosidad y la visión del mundo de los pueblos originarios y que eran trascendentes para su cultura.



## 1.7. El juego de destreza mental en el Códice Magliabechi



Imagen 15: Códice Magliabechi, lámina 60 (Fuente: ver relación de imágenes).

El Códice Magliabechi o Magliabechiano actualmente se encuentra resguardado en la Biblioteca Nacional de Florencia. Se elaboró durante la época Colonial, entre los años de 1540 a 1566, posiblemente en el valle de México. Este códice, por su contenido ritual, calendárico y etnográfico, es otra fuente importante para conocer y comprender la cosmovisión mesoamericana.

En la escena de la lámina 60 del códice (ver imagen 15) se muestra la representación del juego de destreza mental *patolli*, en torno al cual hay varios personajes; el que se encuentra sentado en un trono es identificado como Macuilxóchitl, 5-Flor, que era el dios principal de los *juegos*, las flores y la alegría, y dios patrón del *patolli*. Se caracteriza porque tiene la boca pintada de blanco con forma de una mano abierta con sus cinco dedos y porta un bastón con un corazón-flor, que, según Doris Heyden, es el glifo etimológico de *maitl*, que evoca los cinco dedos que la conforman y el bastón-flor, conocido como *yollotopilli*, que simboliza el canto, la palabra y la nota del tambor (1983: 122). Los elementos que determinan el nombre de la divinidad 5-Flor son los cinco círculos amarillos que están en la parte superior

derecha, junto con el diseño de la flor, que se encuentra en la parte inferior de la página, a los pies de dos personajes sentados en unos petates (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 195).

Además de estas características, en el texto de los informantes de fray Bernardino Sahagún (del cual Miguel León-Portilla realizó la introducción, paleografía y notas), se describen otros atavíos distintivos del dios Macuilxóchtli 5-Flor, que nos dan una mejor idea de la importancia de este dios:

Alrededor de sus labios tiene impresa una mano de color,  
su rostro pintado de rojo fino,  
su gorro de plumas finas,  
su cresta de pájaro.  
En las espaldas lleva un abanico,  
sobre él está colocada la bandera solar, con remate de quetzal.  
Su paño de orilla roja con que ciñe sus caderas.  
Sus campanillas, sus sandalias con el signo del sol.  
Su escudo rojo con el signo solar.  
Su bastón con un corazón y remate de quetzal  
lleva en una mano (León-Portilla, 1992: 145).

El dios Macuilxóchtli 5-Flor simboliza el Sol, por eso mismo se le representa en la parte central de las láminas: por ejemplo, en la página 82r, donde se dibujó la imagen de una danza, se ve en el centro a Macuilxóchtli y los danzantes en su rededor (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 217). Es importante este detalle, porque el símbolo del Sol está presente en los tableros de los juegos de destreza mental, específicamente en las casillas centrales que representan la “hoguera” o la “quemazón”; por eso mismo encontramos en el centro de los tableros el símbolo del *ollin*, porque es otra representación del Sol. En esta lámina 60 no se dibujó a Macuilxóchtli en el centro del tablero, pero se deduce su importancia por las dimensiones del personaje con respecto a los demás elementos.

El tablero del *patolli* está diseñado en forma de una cruz (ver imagen 15), pintada de amarillo para dar la apariencia de haber sido trazado sobre un petate; tiene líneas divisorias que forman las casillas. En el centro del tablero se dibujaron cuatro círculos que pueden representar a los frijoles utilizados para jugar o quizás para señalar fonéticamente la palabra *patol*, y en torno al tablero se encuentran cuatro personajes que suponemos que están jugando y hablando.

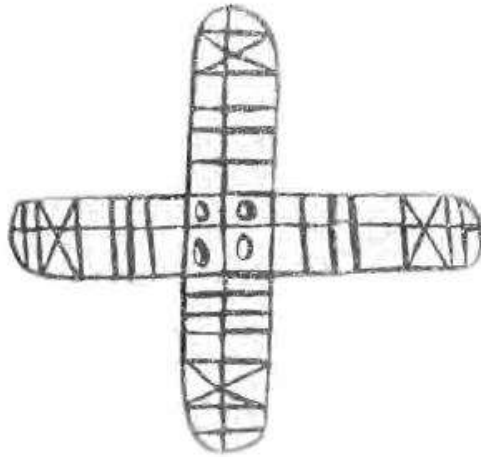


Imagen 16: Tablero del *patolli* en el Códice Magliabechi, lámina 60 (detalle).

En el recuadro que se encuentra en la parte inferior izquierda de la lámina 60 (ver imagen 15) aparece una explicación en español para explicar la escena que dice:

Éste es juego que los indios tenían y llamábanle patole [*patolli*], que es como juego de dados encima de un petate, pintado en la figura siguiente. Y éstos que así de estos juegos son maestros invocaban al demonio que ellos llamaban Macuilsuchitl, que quiere decir cinco rosas. Invocábanle para que les diese dicha para ganar (1996: 195).

Es importante tener en cuenta, al analizar la imagen de la lámina, la forma en la cual los evangelizadores la diseñaron; ellos sabían que los indígenas leían las imágenes o los códices de derecha a izquierda y de abajo hacia arriba, de modo que las palabras del recuadro serían las primeras que se observarían. Tomando en cuenta la fecha de realización del documento, el mensaje está escrito para evangelizar y desalentar la práctica de este juego.

Este códice Magliabechi, y además el Tudela, Ixtlixóchitl y Veytia forman parte de un Grupo denominado Magliabechiano, cuyo origen común se encuentra en el centro de México; su diseño y realización son posteriores a la conquista, y fueron promovidos por los frailes evangelizadores, que “luchaban contra el demonio” (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 26-27). Fray Gerónimo de Mendieta lo menciona cuando dice “que se sacase en un libro las antigüedades de estos naturales indios, en especial de México, y Tezcucuo, y Tlaxcala, para que de ello hubiese memoria, y lo malo y fuera de tino se pudiese mejor refutar” (1980: 75). En el mismo códice Tudela se da a conocer que:

Los autores de estos comentarios a las pinturas indígenas de estos dos códices [Tudela y Magliabechi] fueron misioneros y que confeccionaron estos códices, para ilustrar sobre la religión y costumbres de estos indios a los misioneros que iban llegando a Méjico, y para que, a modo de muestrario, vieran en la Corte del rey de España sus creencias, ritos y costumbres. Entre los misioneros españoles unos buscaban los códices indígenas para destruirlos, por juzgarlos instrumentos idolátricos y otros los buscaban también, pero para estudiarlos, para conocer aquel mundo precortesiano, con objeto de orientar más eficazmente la conversión de los indios (Tudela de la Orden, 1980: 40)

De manera que, este grupo de códices fueron utilizados por los frailes para evangelizar a los indígenas introduciendo conceptos centrales del cristianismo; este fenómeno social fue llamado “conquista espiritual” por Robert Ricard (2018), y “colonización de lo imaginario” por Serge Gruzinski (1991). Era un proyecto muy atrevido, de gran escala, por medio del cual los frailes evangelizadores se informaban lo mejor posible sobre la religión nativa, para reconocer y atrapar elementos paganos como una red barredora; por eso, en estos documentos se habla constantemente de diablos y demonios; eran el Enemigo que había que combatir; para lograrlo, utilizaban términos, formas y metáforas que eran conocidos por los indígenas, y así produjeron una especie de versión americana del cristianismo, que al mismo tiempo permitía la subsistencia de ideas y prácticas precoloniales; así como aquellos elementos de la religión autóctona que tenían que borrar o cambiar (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 69).

En el primer libro de la *Crónica de la Nueva España* de Francisco Cervantes de Salazar, después de observar las costumbres de los indígenas, escribe para señalar lo que harían para quitarles su religión:

Son los indios tan aficionados a estos bailes, que, como otras veces he dicho, aunque estén todo el día en ellos, no se cansan, y aunque después acá se les han quitado algunos bailes y *juegos*, como el del batey<sup>6</sup> y *patol*<sup>7</sup> de frijoles, se les ha permitido, por darles contento, este baile, con que, como cantaban alabanzas del demonio, [ahora] canten alabanzas de Dios, que sólo [él] merece ser alabado; pero ellos son tan inclinados a su antigua idolatría que si no hay quien entienda muy bien la lengua, entre las sacras oraciones que cantan mezclan cantares de gentilidad [de sus dioses paganos], y para cubrir mejor su dañada obra, comienzan y acaban con palabras de Dios. Cierto sería mejor desnudarlos del todo de las reliquias y rastros de su gentilidad, porque ha acontecido, según dicen religiosos de mucho crédito, estar haciendo el baile alrededor de una cruz y tener debajo de ella soterrados los ídolos y parecer que sus

---

<sup>6</sup> Los cronistas habían conocido en las islas del Caribe este Juego de Pelota como *batey*, y utilizaron este vocablo para referirse a todos los juegos de pelota que veían. En la cultura náhuatl el Juego de Pelota es conocido como *ulama*.

<sup>7</sup> *Patol*, *patolli* o juego de destreza mental.

cantares los enderezaban a la cruz, dirigiéndolos con el corazón a los ídolos (Libro I, cap. 20).

Por eso, los frailes querían conocer todas las costumbres indígenas que tenían alguna semejanza con elementos cristianos, para después idear la forma de trastocarlos; por ejemplo, en la página 32v del código Borbónico, se registra un ritual donde “hacían tamales de la semilla de los bledos<sup>8</sup> y del maíz, que ellos [los indígenas] llaman cuerpo de su dios, y se los comían”, y que los evangelizadores compararon con la eucaristía. También cuando los frailes observaban los bailes, cantos, vestimentas y otros elementos de las ceremonias religiosas mesoamericanas, reconocían los símbolos del paganismo, y podían perseguirlo con más eficacia. Este conocimiento lo aplicaron en sus confesionarios, donde interrogaban a los indígenas con perspicacia para saber si todavía tenían alguna imagen del *demonio*, o si sabían de alguien que la tuviera escondida por allí; si le habían puesto incienso o prendido ofrendas de papel; o si habían invocado al demonio o si sabían de alguna persona que lo hubiera hecho para que la acusaran; o si acaso habían acudido al hechicero para que les echara suertes o les adivinara en el agua; etcétera (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 70-71).

La fe católica se transmitía intensamente, a través de doctrinas, sermones, catecismos y confesionarios, pero también por medio de obras de teatro, así como en la arquitectura de los edificios y en las obras de arte plástico. Primero se convirtió al catolicismo a los jóvenes de las familias nobles indígenas, para lograr una conexión intelectual entre ambos mundos, y después resaltaban todas las cualidades de valor que tenían los conquistadores. Descalificaban el politeísmo haciéndolo ver como una mala influencia de Lucifer y sus demonios, y se enfocaban en las ventajas de tener un solo dios. Para reforzar su estrategia, fundaron los Colegios, como el de Santa Cruz en Tlatelolco, para reemplazar a los antiguos *calmécac*, e instruir sobre todo lo “bueno” que tenían los conquistadores. La enseñanza fue una parte esencial de la actividad misionera (1996: 73-75).

Otro aspecto sobre esta labor de “conquista espiritual” es, que los misioneros recurrieron al uso de la pictografía mesoamericana para lograr sus fines, e intensificaron esta práctica en la doctrina cristiana, en los sermones, en la evangelización y en todas las

---

<sup>8</sup> Es la chíá, uno de los granos más importantes para la subsistencia del México antiguo, formaba parte de los mantenimientos, junto con el maíz, frijol, chile y las pepitas de calabaza (Motufar López, 2007: 82-85).

actividades que llevaban a cabo. Un ejemplo de estos métodos se puede observar en el siguiente códice.

### 1.8. Representación de los jugadores en el Códice Mendocino



Imagen 17: Códice Mendocino o Mendoza, lámina 70r (Fuente: ver relación de imágenes).

El Códice Mendocino o Códice Mendoza se pintó para el virrey de ese nombre en México-Tenochtitlan, posiblemente en el barrio de San Juan Moyotla, entre los años 1541 y 1542. Está considerado una pictografía colonial con un uso diferente del espacio. Consta de tres secciones donde se incluyen explicaciones o comentarios en español, así como pictografías que copian el sentido expresivo mesoamericano. En la primera sección de este códice se narra la historia de las conquistas de los mexica-tenochcas, y se incluye una lista de las ciudades sujetas a Moctezuma; en la segunda parte aparece un listado de los tributos que pagaban los pueblos conquistados y los productos que tenían que entregar; y la tercera sección contiene

una breve historia de los reyes aztecas, y una descripción de la educación, la organización política y otros aspectos de la vida diaria, sus actividades profesionales, rangos sociales y militares, valores sociales y morales, y los castigos infringirlos (Noguez, 2009: 64-65; Anders, Jansen y Reyes, 1996: 22).

En la imagen 17 que pertenece a la lámina 70r, de la tercera sección del códice, se plasmaron personajes que describen las virtudes y los vicios de los indígenas, es decir, los frailes pedían a los pobladores nativos que describieran los elementos básicos de su religión y los pintaban de una manera similar a su tradición; después, los frailes agregaban los textos explicativos basándose en datos proporcionados por diversos informantes. Este códice indica claramente que se diseñó en las primeras décadas después de la conquista, y que las explicaciones o comentarios en castellano muestran la intención de adoctrinar para desterrar las “malas costumbres” de los indígenas (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 18, 48).

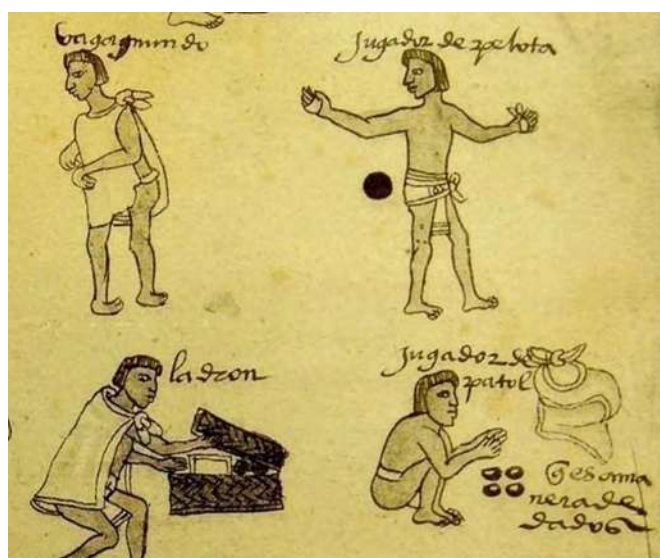


Imagen 18: Códice Mendocino, lámina 70r (detalle).

En la imagen 18, que pertenece a lámina 70r, observamos en la parte superior derecha a un jugador de *ulama*, con una pelota de hule a la altura de su cadera (está representado cómo si estuviera jugando), y a la izquierda otro personaje con malformaciones en las manos y en los pies, el cual tiene un comentario que lo señala como “vagamundo”, indicando que aquellos que se dedicaran a este juego se deformarían de los pies y manos, y serían considerados nómadas o errantes, que andarían de un lado para otro sin oficio ni beneficio. Allí mismo, pero en la parte inferior vemos a otro personaje en cuclillas, y según se lee en la

anotación, se trata de un “jugador de *patol*, que es a manera de ladrón”; frente al jugador se diseñó una manta anudada que puede representar el objeto destinado a la apuesta; las manos del jugador están dibujadas de manera que parece que arrojan los cuatro frijoles que se usan para jugar. A la izquierda de este personaje hay otro hurgando en una *petaca*, y la explicación indica que es un ladrón; lo que se quiere enseñar es que aquellos que se dedicaran a los juegos de azar, como el *patolli*, serían considerados ladrones. Los cronistas fray Diego Durán y fray Bernardino de Sahagún mencionan que los jugadores eran como ladrones, y que estaban destinados a ser indigentes, ya que eran capaces de apostar todos sus objetos de valor, inclusive a su familia y su vida misma (2006: 201; 2006: 441).

Como podemos reconocer, estos códices del Grupo Magliabechiano y Mendocino son “documentos biculturales”, porque tienen su propio comentario escrito en el español del siglo XVI, y la información que contienen, tanto en las pinturas como en el texto explicativo, son de suma importancia para comprender la religiosidad mesoamericana, y al mismo tiempo demuestran el resultado de la llamada “conquista espiritual” de México durante la cual los frailes evangelizadores documentaron la religión indígena con la finalidad de combatirla y destruirla. También en estos documentos se puede estudiar el encuentro violento entre Mesoamérica y Europa, que formó precisamente el complejo ambiente histórico cultural en el que se originaron estos códices (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 7, 60).

### **1.9. Los juegos de destreza mental: visión y misión de los frailes evangelizadores y cronistas de la época Colonial**

En este apartado analizaremos algunos documentos escritos por los frailes evangelizadores y cronistas de la Colonia, para mostrar la importancia de la práctica de los juegos de destreza mental o *patolli*, y también para dar a conocer cómo dichos juegos fueron atacados para desalentar su práctica, como parte de la “conquista espiritual” que se implementó en todo el territorio que llamaron la Nueva España.

Se sabe que los frailes y clérigos eran los que más defendían a los indígenas, pero que, al mismo tiempo, eran también los enemigos más tenaces y violentos de la antigua religión. En los primeros años de la conquista se llevó a cabo una gran destrucción de templos y monumentos religiosos indígenas. En las crónicas se habla de quitarlos de “su falsa religión”



o de “sus supersticiones y malos ritos que tenían”, con el objetivo de “liberarlos” de su idolatría pagana (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 48). Ya hemos mencionado cómo se desarrolló un plan para conocer a fondo la religión autóctona e idear cómo desterrarla; para este objetivo es que se escribieron las crónicas de los frailes evangelizadores y otros clérigos.

Mencionaremos aquí a tres cronistas, para observar la forma en la que se trata el tema de los juegos de destreza mental o *patolli* en los documentos de su autoría, y analizar la manera en la que se desalentó su práctica. La primera obra que estudiaremos es la *Historia General de las Cosas de Nueva España*, escrita por fray Bernardino de Sahagún, entre los años de 1540 a 1585, la cual le llevó más de treinta años completar, en ella, en el Libro Octavo, capítulo X, se hace una breve descripción de los juegos: “De los pasatiempos y recreaciones de los señores”, y se menciona entre ellos al *patolli* o juego de destreza mental, practicado en el centro de México, donde se informa que:

También los señores por su pasatiempo jugaban un juego que se llama *patolli*, que es como el juego del castro o alquerque, o casi, o como el juego de los dados, y son cuatro frijoles grandes que cada uno tiene un agujero, y arrojándolos con la mano sobre un petate —como quien juega a los carnicoles—, donde está hecha la figura; a este juego solían jugar y ganarse cosas preciosas, como cuentas de oro, piedras preciosas, turquesas muy finas; y este juego y el de la pelota hanlo dejado por ser sospechoso de algunas supersticiones idolátricas que en ellos hay (Sahagún, 2006: 441).

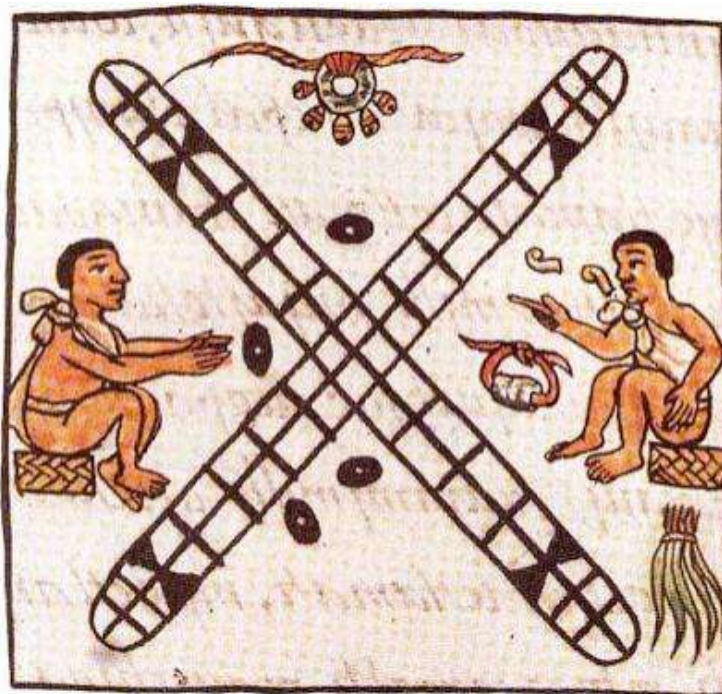


Imagen 19: El *patolli* en el Códice Florentino (Fuente: ver relación de imágenes)

La descripción de Sahagún es muy breve, no abunda en detalles, pero la imagen 19 donde se muestra el tablero del *patolli* nos deja saber aspectos muy importantes sobre el juego, entre ellos que el esquema del juego que se registra tiene la forma de aspa o X, en cuyos cuatro brazos se trazaron las casillas, así como unos triángulos oscuros que representan las casas de protección para las fichas de los jugadores; también encontramos la presencia de Macuilxóchitl, dios del juego, en la parte superior, donde se dibujó una cuerda que ata un aro con cinco cascabeles, que remiten a sus atavíos: son las campanillas que porta en sus talones; además, se plasmaron los cuatro frijoles que se utilizaban como dados; se dibujaron dos jugadores, que ordinariamente son los que juegan: el jugador de la izquierda muestra la manera en que deben ser arrojados los frijoles, con ambas manos, y en torno al otro personaje, que parece estar hablando, se colocaron dos objetos, una gargantilla con una piedra valiosa y un atado de hojas de maíz, lo que quizás sería la apuesta. Esta imagen deja constancia de la práctica cotidiana de este juego entre los habitantes del antiguo México, y la mención que hace Sahagún de que los grandes señores lo practicaban nos hace pensar que era un juego muy apreciado, aunque, como parte del propósito de desterrarlo, el autor afirma que lo han dejado de jugar por tener idolatría en su práctica.

El siguiente documento que mostraremos es la *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme*, crónica escrita por fray Diego Durán, entre los años de 1574 a 1576, en donde describe en el capítulo XXII “Los juegos que estos indios tenían para entretenerse y desenfadarse los días de fiesta”; aquí transcribimos un fragmento donde se hace referencia al juego *patolli* o de destreza mental:

Había este juego de la estera, que era el más recio que se jugaba. A este juego podían jugar muchos juntos y de compañía, como querían, y así era el juego más usado que había.

Para lo cual es de saber que al juego que sobre esta estera jugaban llamaban *patolli*, que es el mismo vocablo que agora llamamos “naipes”. Sobre esta estera tenían pintada un aspa grande, que tomaba el petate de esquina a esquina; dentro del hueco de esta aspa había atravesadas unas rayas que servían de casas; la cual aspa y casas estaban señaladas y rayadas con hule derretido. Para estas casas había doce piedras pequeñas, las seis coloradas y las seis azules; las cuales pedrezuelas partían entre los que jugaban, a cada cual tantas: si jugaban dos, que era lo ordinario, tomaba (el uno) las seis y el otro, las otras seis y, aunque jugasen muchos, siempre jugaba uno por todos, ateniéndose a la suerte de aquél, como entre los españoles se juegan los albures, ateniéndose a la mejor suerte, así se atenían acá al que mejor meneaba los dados.

Los cuales eran unos frijoles, negros, cinco o diez, como querían perder o ganar; los cuales tenían unos agujerillos blancos en cada frijol, por donde pintaban el número de las

casas que se aventaban en cada mano. Donde, si pintaban cinco eran diez, y diez, veinte, y si uno, uno, y si dos, dos, y si tres, tres, y si cuatro, cuatro; pero pintando cinco, eran diez, y si diez, veinte. Y así aquellas pintillas blancas eran suertes y cuenta de las rayas que se ganaban y para mudar las piedras de unas casas en otras. Al cual juego, cuando se jugaba, acudían tantos miradores y tahúres que estaban unos sobre otros sobre la estera: unos para jugar, otros para apostar, que era cosa extraña.

Andaban los tahúres de este juego siempre con la estera debajo del sobaco y con los dados atados a un pañito, como algunos tahúres de este tiempo, que siempre andan apercebidos con los naipes en las calzas, de tablaje en tablaje. Aquellos dados juntamente con las pedrezuelas del juego, traían en una vaserita pequeña.

A los cuales hacían reverencia, como a dioses, fingiendo en ellos haber alguna virtud, y así les hablaban, cuando jugaban, como a cosa que tuviese algún sentido o inteligencia de lo que pedían.

Así estos naturales, hablaban a los frijolitos y al petate y decían mil palabras de amor y mil requiebros y mil supersticiones, y después de haberles hablado, ponían la petaquilla en el lugar de adoración, con los instrumentos del juego y la estera pintada junto a ellos y traían lumbré y echaban en la lumbré el incienso y ofrecían sacrificio ante aquellos instrumentos, ofreciendo comida delante de ellos. Acabada la ofrenda y cerimonias, iban a jugar con toda la confianza del mundo (2006: 198, 199).



Imagen 20: El *patolli* en la obra *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme*, Cap. XXII, lámina 31 (Diego Durán, 2006).

La imagen 20, donde se muestra el tablero del *patolli* que aparece en la *Historia de las Indias* de fray Diego Durán tiene un sorprendente parecido a la del códice Florentino de Sahagún, y la explicación del juego hecha por Durán es más detallada, ya que le dedica un capítulo completo al *patolli* y otro al Juego de Pelota; además, refiere que era muy apreciado y jugado por muchos; sin embargo, destaca que tenía idolatría y que había que desalentar su práctica. También aprovecha la oportunidad para adoctrinar cuando dice:

Acuérdome que antiguamente andaban las justicias seculares a destruir estos juegos y a prender y castigar a los jugadores, poniéndoles graves penas, rompiéndoles las esteras en que tenían pintadas aquellas fortunas. La causa de aqueste rigor era por destruir las supersticiones y malas venturas que con este juego mezclaban (2006: 201).

El contenido ritual religioso presente en los juegos con su connotación de azar y adivinación era inaceptable para los evangelizadores españoles, por eso hubo una persecución sistemática e implacable en todas las comunidades donde se continuaban con estas prácticas, tenidas en gran estima por parte de los indígenas por ser parte de su idiosincrasia, y por contener parte de la esencia espiritual de esta sociedad (Anders, Jansen y Reyes, 1993: 33). Sin embargo, los españoles vieron a los indígenas como presos del demonio, y argumentaron que anhelaban su salvación; así, el objetivo de la evangelización era “liberar” a los conquistados de su idolatría pagana, y, donde veían ciertos paralelismos con algunas prácticas y conceptos cristianos, decían que era prueba de la actividad imitadora de Satanás; por eso mismo se identificó a las grandes personalidades espirituales indígenas con hechiceros y brujas, “sacerdotes del Diablo” (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 48).

El tercer documento realizado por los cronistas de la Colonia que analizaremos donde se menciona a los juegos de destreza mental, es el titulado *Historia de Tlaxcala*, escrito en 1584 por fray Diego Muñoz Camargo, donde se dice que: “Había otros juegos como de dados que llaman *patol*, a manera de juego de las tablas. Al vencer, el que más presto se volvía a su casa con las tablas, éste ganaba el juego” (1892: 152).

Aunque la descripción es sumamente breve, en la lámina 241, que acompaña al texto se pueden observar las sanciones y castigos impuestos a los jugadores, (la podemos observar en la imagen 21 de esta investigación). Es una escena en donde se presenta a un jugador condenado a muerte en la horca, mientras que a sus pies se aprecian devorados por el fuego unos petates en los cuales se trazaba el juego, un tablero en forma de X, junto con los frijoles que se utilizaban, y un poco más abajo, en el centro de la imagen, se ven quemándose unos atuendos que muy probablemente representan las apuestas del juego; mientras que en la parte superior izquierda un grupo de indígenas observa la escena y uno de ellos apunta con el índice de una mano el castigo y con la otra lo que se está quemando. Asimismo, como parte del castigo, en la parte inferior se muestra cómo los indígenas eran despojados de sus cabelleras

con la finalidad de quitarles su *tonalli*<sup>9</sup> y como símbolo de renuncia a su mundo y a sus pecados, para así, legitimar su conquista.



Imagen 21: Lámina 241, *Historia de Tlaxcala* de fray Diego Muñoz Camargo.

<sup>9</sup> *Tonalli*: principio anímico del hombre, que penetra en el cuerpo al momento del nacimiento por la fontanela (mollera) y se asocia con el pensamiento y el temperamento del individuo (Vela, 2016).

En la parte superior de la lámina 241 se lee: “*i[n] nican quipilloque patah*”, que se traduce al español como “aquí [está cómo] colgaron al jugador [de patolli]”, y al pie de la imagen se lee el siguiente comentario o explicación en castellano: “Dicipación de los juegos y tahuerías de los jugadores, y fue justiciado uno de ellos porque hacía burla de nuestra Santa Fe, por mandato de Cortés”. Esta escena muestra la manera tan violenta en la que los conquistadores fueron desalentando la práctica de estos juegos en todo el territorio ocupado.

Resumiendo, analizamos la importancia que tenían los juegos de destreza mental o *patolli* para la cultura prehispánica, expusimos diferentes evidencias que muestran que eran parte de su religión, porque formaban parte de sus rituales religiosos y de fertilidad en donde sus dioses más importantes estaban presentes. Además mostramos cómo los conquistadores y evangelizadores diseñaron una estrategia para desalentar su práctica, porque formaban parte de los rituales idolátricos de la antigua religión y para destruirlos por considerarlos como cosas del demonio.

### **1.10. Evidencia de los juegos de destreza mental o *patolli* en petrograbados de distintas regiones de Mesoamérica**

En este apartado mostraremos una gran variedad de petrograbados con tableros de juegos de destreza mental encontrados en distintos sitios del territorio nacional. Las evidencias presentadas están basadas en investigaciones arqueológicas, históricas y antropológicas. Sabemos que todavía falta mucho por hacer, pero la presencia de estos petroglifos nos da una idea general de la extensión y variedad que tenía la práctica de los juegos de destreza mental, así como la de su importancia como parte de una manifestación propia de la cultura mesoamericana.

Las imágenes están basadas en la clasificación propuesta por William R. Swesey y Bente Bittman (1983), que para su mejor comprensión se ordenaron en forma de catálogo, en donde se muestran cinco tipos de variantes. Además, en cada tablero se señala el sitio arqueológico donde se encontró el vestigio, la denominación que registró el investigador, la técnica que empleó el creador para trazarlo, la región o el contexto cultural donde fue creado, así como las fechas presentadas por los arqueólogos según el contexto histórico de Mesoamérica: Clásico o Posclásico, basados en las propuestas de Alfredo López Austin y

Leonardo López Lujan (1996). Agradecemos la facilidad que nos otorgó Carolina Ramírez Hernández, quien fue la que diseñó las láminas (2012).

## Tipo I Cuadro con esquinas redondeadas salientes

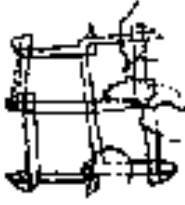
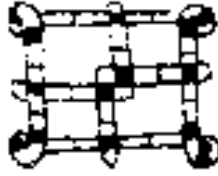




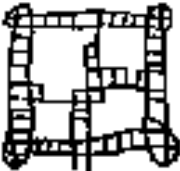



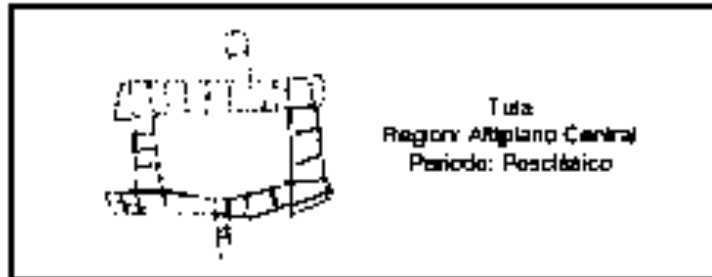
 <p style="text-align: center;">Teotihuacán incisión en piso de estuco Región: Altiplano Central Período: Clásico</p>	 <p style="text-align: center;">Códice Vaticano B Lám. 67 Región: Mixteca Período: Postclásico</p>
 <p style="text-align: center;">Teotihuacán Incisión en estuco Región: Altiplano Central Período: Clásico</p>	 <p style="text-align: center;">Códice Borbónico Lám. 62 Región: Altiplano Central Período: Colonial</p>
 <p style="text-align: center;">Teotihuacán Incisión sobre estuco Región: Altiplano Central Período: Clásico</p>	 <p style="text-align: center;">Códice Mixteco-Borbonico Lám. 13 Región: Oaxaca Período: Postclásico</p>
 <p style="text-align: center;">Tonalá Incisión en piedra Región: Occidente de México Período: Postclásico</p>	 <p style="text-align: center;">Códice Mixteco-Borbonico Lám. 20 Región: Mixteca Período: Postclásico</p>
 <p style="text-align: center;">Teotihuacán Incisión sobre estuco Región: Altiplano Central Período: Clásico</p>	 <p style="text-align: center;">Códice Borja Lám. 62 Región: Mixteca Período: Postclásico</p>

Imagen 22: Esquemas de tableros de *patolli* Tipo I: Cuadro con esquinas redondeadas salientes (Ramírez Hernández 2012).

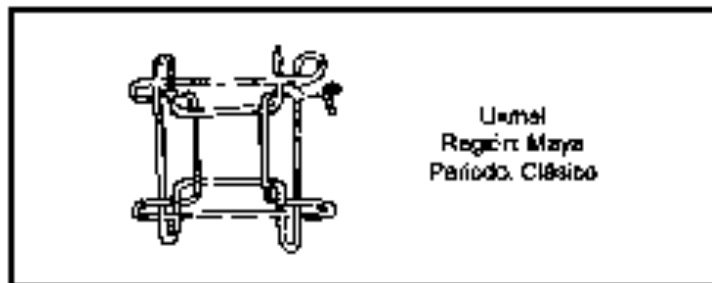
## Tipo I

Variante A: Sin Cruz central y seis salientes



## Tipo I

Variante B: Diseño zoomorfo



## Tipo I

Variante C: Circuito punteado

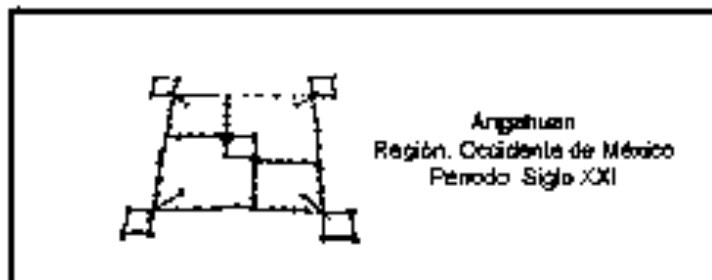


Imagen 23: Esquemas de tableros de *patolli* Tipo I, variantes A: sin cruz central y seis salientes, B: diseño zoomorfo y C: circuito punteado (Ramírez Hernández, 2012).



## Tipo II

### Cuadro o rectángulo (57 casillas aprox.)

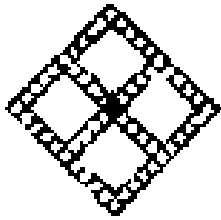
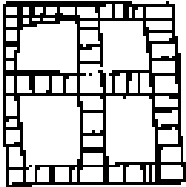

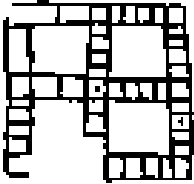
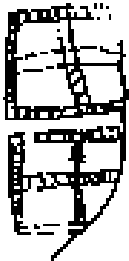
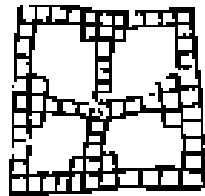
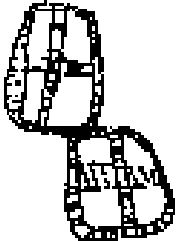
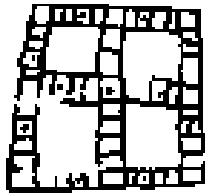

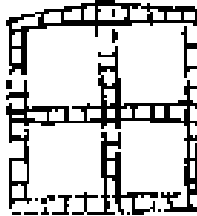
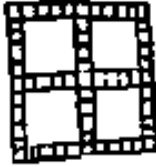
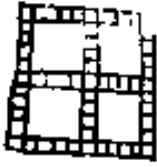




	<p style="text-align: center;"><b>Seibal</b> Región: Maya Período: Clásico</p>		<p style="text-align: center;"><b>Catalmul</b> Región: Maya Período: Clásico</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Nakum</b> Región: Maya Período: Clásico</p>		<p style="text-align: center;">El Lagarto, Monumento 5 Inscripción en piedra Región: Maya Período: Clásico</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Xunantunich</b> Región: Maya Período: Clásico</p>		<p style="text-align: center;">El Lagarto, Monumento 10 Inscripción en piedra Región: Maya Período: Clásico</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Xunantunich</b> Región: Maya Período: Clásico</p>		<p style="text-align: center;">El Lagarto, Monumento 12 Inscripción en piedra Región: Maya Período: Clásico</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Pomona</b> Región: Costa del Golfo Período: Clásico</p>		<p style="text-align: center;"><b>Tecohuacan</b> Inscripción sobre estuco Región: Altiplano Central Período: Clásico</p>



Imagen 24: Esquemas de tableros de *patolli* Tipo II. Cuadro o rectángulo (57 casillas aprox.)  
(Ramírez Hernández, 2012).

## Tipo II

	<p>El Planchón Grabado en piedra Región: Maya Periodo: Indeterminado</p>		<p>El Planchón Grabado en piedra Región: Maya Periodo: Indeterminado</p>
	<p>Becán Incidión Región: Maya Periodo: Clásico</p>		<p>Becán Incidión Región: Maya Periodo: Clásico</p>
	<p>Río Bec Incidión Región: Maya Periodo: Clásico</p>		<p>Río Bec Incidión Región: Maya Periodo: Clásico</p>

## Tipo II

### Variante A: Con cruces en las casillas

	<p>Nakum, Templo N Incidión sobre estuco Región: Maya Periodo: Clásico</p>		<p>Xunantunich Región: Maya Periodo: Clásico</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------

## Tipo II

### Variante B: Con figuras en los cuadrantes


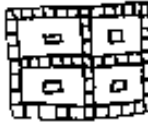
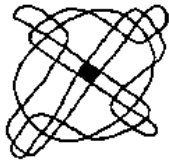
	<p>Palenque Templo de las Inscripciones Incidión en pedo de estuco Región: Maya Periodo: Clásico</p>		<p>Cócoro Tonalámeti de Aulón Lám. 19 Región: Altiplano Central Periodo: Postclásico</p>
-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

Imagen 25: Esquemas de tableros de *patolli* Tipo II. Variantes A: con cruces en las casillas. B: con figuras en los cuadrantes (Ramírez Hernández, 2012).

## ❖ Tipo III



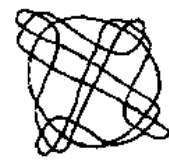
**ac.** La Mar  
Incisión en dintel de piedra  
Región: Maya  
Periodo: Clásico



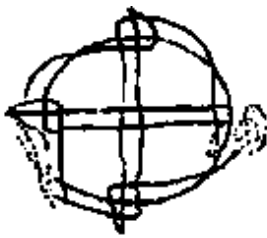
**ad.** El Planchón  
Grabado en piedra  
Región: Maya  
Periodo: indeterminado



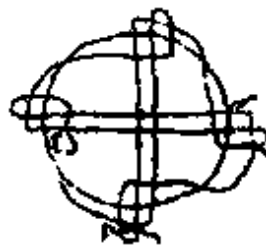
**ae.** El Planchón  
Grabado en piedra  
Región: Maya  
Periodo: indeterminado



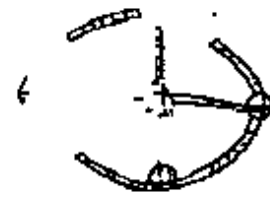
**af.** San Lorenzo  
Incisión en piedra  
Región: Maya  
Periodo: Clásico



**ag.** Uxmal  
Incisión en el piso  
Región: Maya  
Periodo: Clásico

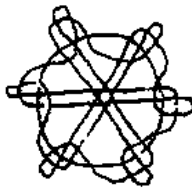


**ah.** Dzibilchaltún, Templo  
de las Siete Muñecas  
Región: Maya  
Periodo: Clásico



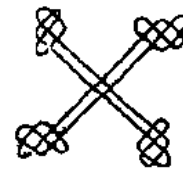
**ai.** Chichén Itzá  
Región: Maya  
Periodo: Posclásico

## ❖ Tipo III variante A



**aj.** Piedras Negras  
Región: Maya  
Periodo: Clásico

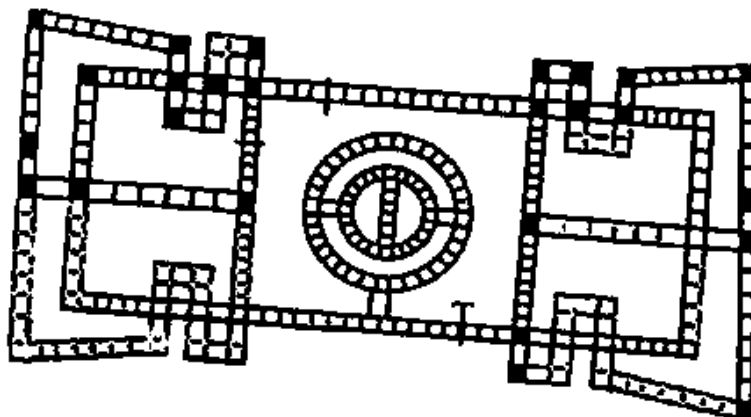
## ❖ Tipo III variante B



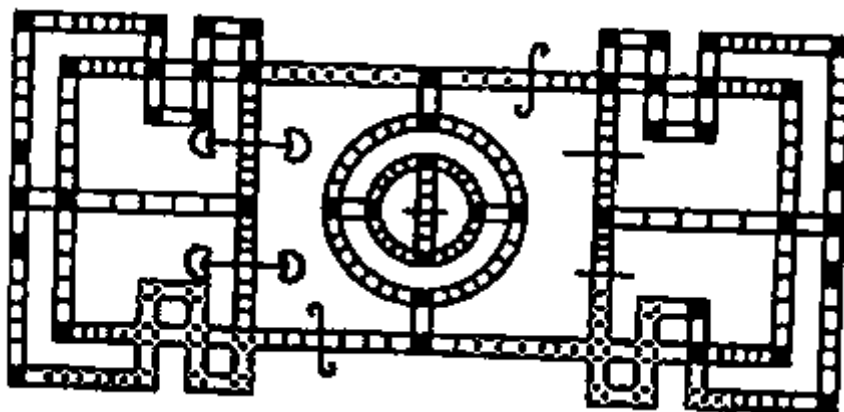
**ak.** El Cayo  
Región: Maya  
Periodo: Clásico

Imagen 26: Esquemas de tableros de *patolli* Tipo III. Variantes A. Variante B (Ramírez Hernández, 2012).

## ❖ Tipo IV



a1. Las Flores, Tampico  
Pintura en estuco



a3m. Las Flores, Tampico  
Pintura en estuco  
Región: Golfo de México  
Periodo: Posclásico

Imagen 27: Esquemas de tableros de *patolli* Tipo IV (Ramírez Hernández, 2012).

**Tipo V**  
En forma de aspas, sin marco



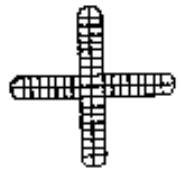
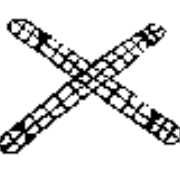
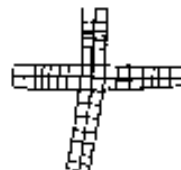

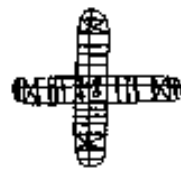
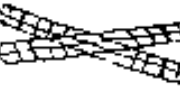


	<p style="text-align: center;">Tajín Región: Golfo de México Período: Clásico</p>		<p style="text-align: center;">Códice Xolotl Lám. 10 Región: Altiplano Central Período: Posclásico</p>
	<p style="text-align: center;">El Pedregal Región: Altiplano Central Período: Posclásico</p>		<p style="text-align: center;">Fray Diego Durán Lám. 33 Región: Altiplano Central Período: Colonial</p>
	<p style="text-align: center;">Xochitlán mosaico en piedra Región: Golfo de México Período: Posclásico o Colonial</p>		<p style="text-align: center;">Códice Florentino Lám. 63 Región: Altiplano Central Período: Colonial</p>
	<p style="text-align: center;">Códice Nagiabacoch Lám. 60 Región: Altiplano Central Período: Colonial</p>		<p style="text-align: center;">Diego Muñoz Camargo Región: Altiplano Central Período: Colonial</p>
	<p style="text-align: center;">Códice Xolotl Lám. 9 Región: Altiplano Central Período: Posclásico</p>		<p style="text-align: center;">Rolfo de Ixtzuatlápec Región: Oaxaca Período: Colonial</p>

Imagen 28: Esquemas de tableros de *patolli* Tipo V: en forma de aspa, sin marco (Ramírez Hernández, 2012).

**Tipo V**  
Variante A: Diseño cruciforme con dos brazos en ángulo

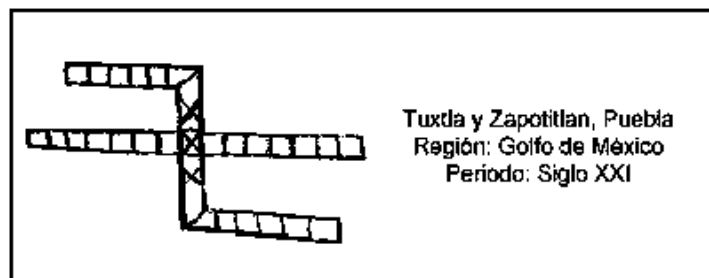


Imagen 29: Esquema de tablero de *patolli* Tipo V: diseño cruciforme con dos brazos en ángulo (Ramírez Hernández, 2012).

En el anterior catálogo de Swesey y Bittman (1983) observamos 57 tableros de juegos de diferentes regiones de Mesoamérica. Sin embargo, hay algunos juegos de destreza mental prehispánicos que no se registraron y que han permanecido hasta nuestros días, y que creemos que muy bien se pudieran agregar, son los siguientes:

El juego de destreza mental llamado *Jun-Jun*, uno a uno, (ver imagen 30) es practicado en los municipios de Zinacantán, Larráinzar, San Cristóbal y Mitontic, en la región de los altos. No se tiene referencia de cronología, sin embargo, se sabe que es muy antiguo y se ha perpetuado hasta nuestros días por tradición oral (FJDATAC, 2009:141).

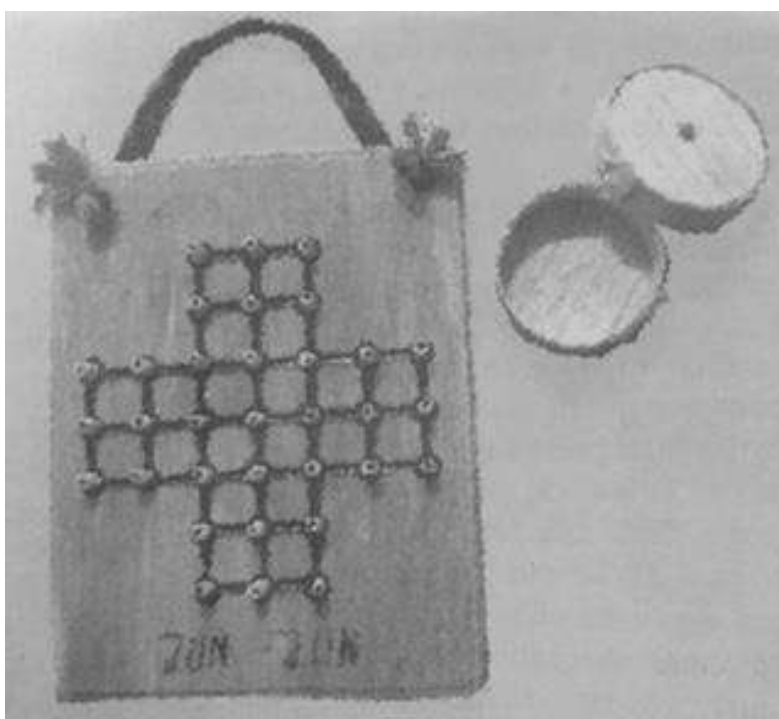


Imagen 30: Tablero de *Jun-Jun*, juego de destreza mental, región de los Altos, Chiapas (FJDATAC, 2009).

Se juega individualmente. En cada cruce de las líneas hay un hoyito (en total son 32), en cada uno de los cuales se inserta un palito. Para iniciar, se retira uno de los palitos (cualquiera). El jugador salta un palito para llegar al espacio vacío, eliminando el palito saltado. Conforme se vayan desocupando espacios, se pueden brincar 2, 3, 4 o más palitos, moviendo siempre en línea horizontal o vertical (no en diagonal). El juego termina al quedar el jugador con un solo palito. Se practica durante todo el año, por hombres y mujeres (FJDATAC, 2009:142).

El *Romayá* o *re'ekiala mako mali* o juego del Quince, que practican los rarámuris de las comunidades de Cabórachi, Norogachi y Choguita, del municipio de Guachochi, así como en la comunidad de Tecorocho, del municipio de Balleza, en el estado de Chihuahua.

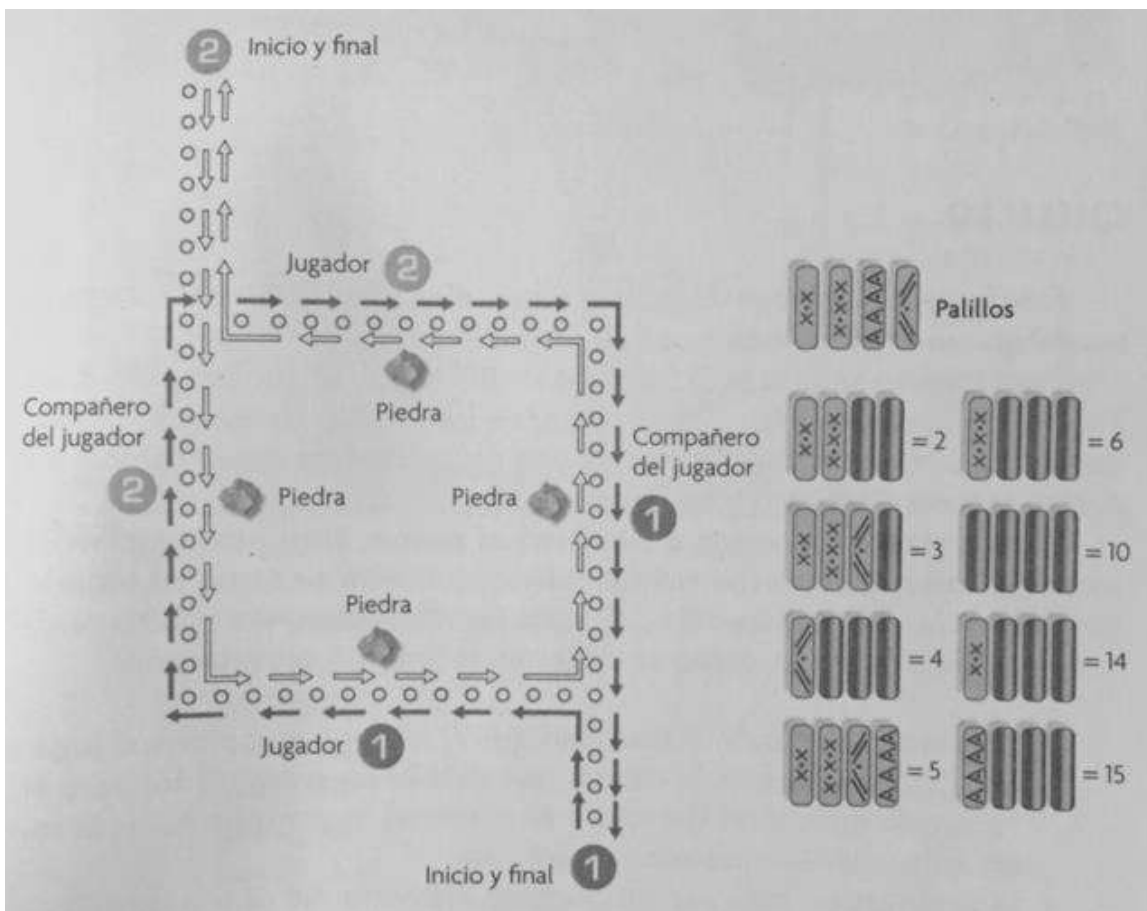


Imagen 31: Tablero y palillos del juego de destreza mental *Romayá* o *re'ekiala mako mali* o Quince, de los rarámuris del estado de Chihuahua (FJDATAC, 2009).

El tablero se traza en la tierra o en una superficie plana. Se utilizan cuatro palillos que funcionan como dados, que tienen un grabado que determina su valor (ver imagen 31). Los palillos se arrojan sobre una piedra, y al caer se sabe cuántas casillas debe avanzar la ficha del jugador según la tabla de valores. Se avanza en el sentido señalado en la figura. Uno de los objetivos del juego es encontrarse con la ficha del contrario y eliminarla, pero si una ficha cae en el lugar ocupado por uno de los compañeros, también lo mata y tiene que comenzar de nuevo. Lo juegan solamente los hombres. Para terminar el juego, se debe salir con el número exacto de puntos necesarios. (2009: 142-143).

El juego de “Los Palillos” se practica en la comunidad de La Caja, en el municipio de Comala, en el noroeste del estado de Colima. Se tienen referencias de que data de hace más de 400 años. El juego se ha conservado por tradición oral de padres a hijos.

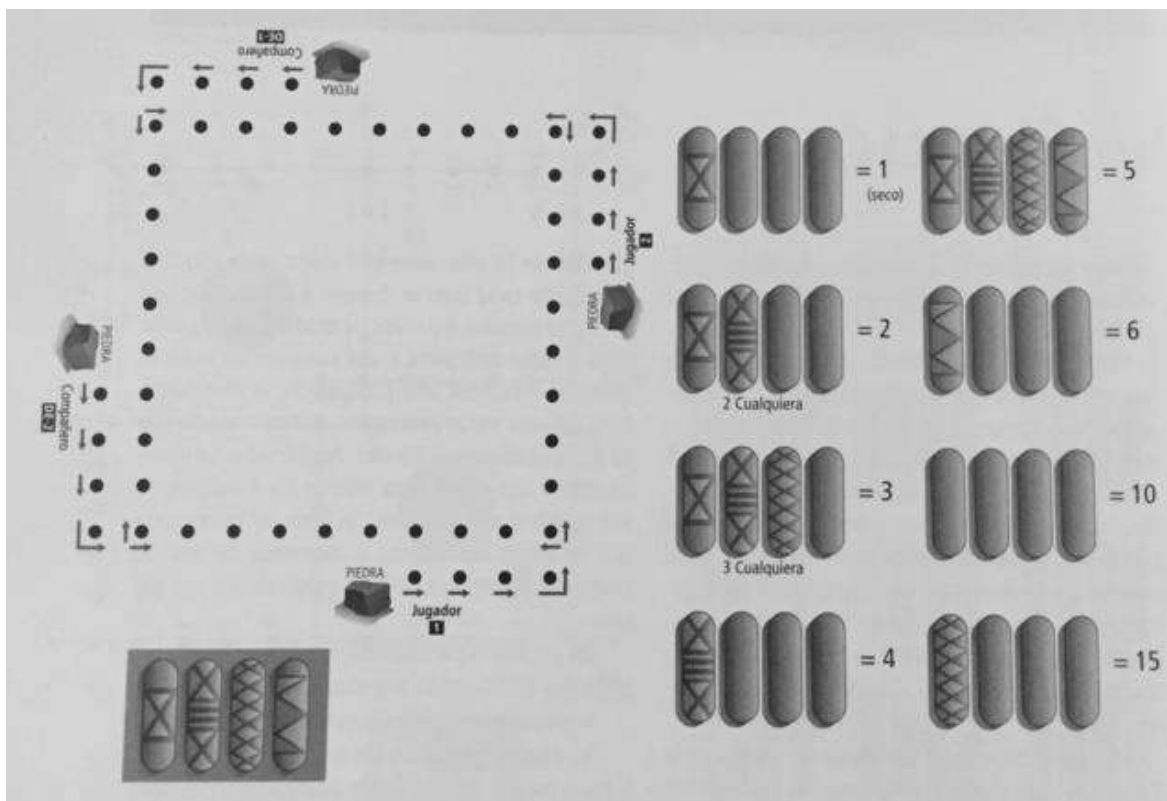


Imagen 32: Tablero de Los Palillos, comunidad de La Caja, municipio de Comala, Colima (FJDATAC, 2009).

Se requieren cuatro palillos que harán la función de dados (ver imagen 32). El tablero se traza en la tierra; los puntos son hoyitos. Cada uno de los jugadores necesita una piedra de tiro plana para rebotar en ella los palillos que al caer mostrarán el número de casillas que se debe avanzar, según la tabla de valores. Cada jugador mueve tres fichas. El objetivo es darle la vuelta al cuadro con sus tres prendas, las cuales se mueven dos hacia un lado y una hacia el otro. Las fichas de un jugador pueden estar todas juntas en un mismo pozo y se “amarran” para que no las pueda matar un contrario. Cuando están a un hoyo de terminar, debe caer solamente el valor del “uno”, es decir, se sale con número exacto. Lo juegan únicamente los hombres todos los días, por las tardes y de manera especial en ferias y fiestas patronales. Las mujeres sólo lo practican en sus casas, con su familia (2009: 159-160).



Otro juego de destreza mental es el “Palillo”, de San Nicolás Simirao, comunidad salinera de Zinapécuaro, uno de los once municipios que rodean el Lago de Cuitzeo, Michoacán. Se practica todas las tardes después de terminar las labores de la comunidad; su práctica fue registrada en la época de 1970 por el cronista de Zinapécuaro, Raúl Omar Tapia Pérez (Olmos Curiel, 2013: 57).

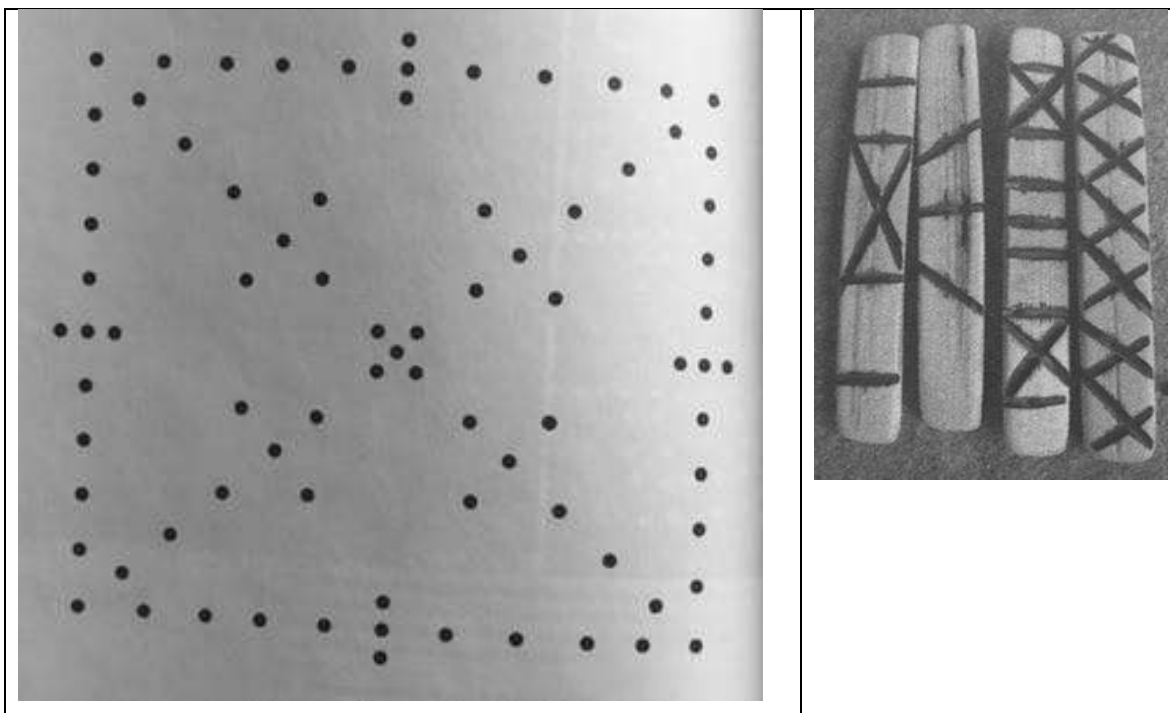


Imagen 33: Tablero y palillos del juego el “Palillo” de San Nicolás Simirao, municipio de Zinapécuaro, Michoacán (Olmos Curiel, 2013).

Tradicionalmente, el juego se diseña en una superficie de madera (ver imagen 33). Se juega por equipos de dos jugadores con dos fichas cada uno. Solamente lo juegan los hombres. El objetivo del juego es recorrer, con las dos fichas de cada jugador, todos los puntos del cuadrado. Se comienza en una de las casillas centrales llamada “casa”, y a ella se debe regresar después de haber completado el circuito. Cuando un jugador cae en el sitio ocupado por uno del equipo contrario, lo obliga a comenzar de nuevo. Cuando un jugador está a punto de terminar el recorrido debe evitar caer en la casilla llamada “infierno”, si algún jugador cae en ella, se “quema” y no puede salir hasta que al volver a tirar los palillos salga un “uno” o un “quince”. Gana el equipo que termina primero todo el recorrido (2013: 49-59).

Otro de los juegos de destreza mental que no están registrado en el catálogo de Swesey y Bittman (1983) es el *Témbini iúmu* (Quince, Quinzas, Palillos, el Juego de los Palillos o *Tieku*), practicado en la Ciénega de Zacapu, en el estado de Michoacán.



Imagen 34: Carpeta del *Témbini iúmu*, Quince, Quinzas, Palillos, el Juego de los Palillos y *Tieku* (Fotografía: Queren De Roo, Torneo de Tarejero 2014).

Se utilizan cuatro palillos que cumplen la función de dados, los cuales se arrojan sobre una piedra laja que se coloca en uno de los costados de la carpeta de juego, como se ve en la imagen 34. Se comienza el recorrido en los pocitos que se encuentran en el centro de la cancha. El objetivo es dar la vuelta completa al cuadro de juego y enfrentarse al otro equipo. Si una ficha cae en un pocito ocupado por un contrario, lo mata y lo regresa para que comience de nuevo. Algunas comunidades de la Ciénega lo juegan solamente durante la Cuaresma y la Semana Santa; otras lo practican todas las tardes después de las faenas del campo. Solamente lo juegan los hombres (FMJDATMAC, 2009: 159-160). En este trabajo de investigación se abordará el *Témbini iúmu* con detenimiento en el capítulo cuarto.

Afortunadamente, el proyecto de la “conquista espiritual” implantado por los conquistadores y los frailes evangelizadores para desterrar todas las prácticas que tenían alguna idolatría de la religión antigua no surtió el efecto deseado, porque algunos juegos y otras manifestaciones culturales prehispánicas lograron permanecer hasta nuestros días. Actualmente se siguen haciendo descubrimientos de los juegos autóctonos en sitios arqueológicos en todo el territorio nacional, y su número es abrumador; al respecto Erick Taladoire menciona que:

En comparación, las instalaciones deportivas griegas o romanas del Viejo Mundo tienen un número mucho menor, a pesar de la importancia que se les concede en numerosos estudios. Para dar sólo una idea de la magnitud del incremento basta mencionar algunos ejemplos. En 1981, para todo el occidente y el noroeste de la República se habían registrado apenas 26 juegos, mientras que el total supera ahora los 166. Para 1981, en Veracruz y la Costa del Golfo se conocían 31 canchas; ahora se sabe de la existencia de por lo menos 126, y quedan aún muchas por explorar. En Tierras Bajas mayas el número pasó de 98 a más de 200. El total de 1500 canchas seguramente irá en aumento (2000: 22).

Estos datos son importantes, porque con cada descubrimiento de una cancha del Juego de Pelota, se sabe que muy próxima a ella se encontrará un tablero de un juego de destreza mental, como lo hemos podido apreciar en los códices, donde aparece un juego de pelota y al lado un juego de destreza mental, lo cual nos muestra la importancia que tenía el Juego para la cultura Mesoamericana (López Austin y López Luján, 1996: 190).

Sin embargo, el interés por recuperar este pasado tardó casi 400 años. ¿Cómo lograron pervivir estos juegos durante tanto tiempo? ¿Cuál fue su proceso de descubrimiento? ¿Cómo se llevó a cabo la revitalización de estas manifestaciones culturales? ¿Qué se hizo para evitar que cayeran en el olvido? Son interrogantes que trataremos de explicar en el siguiente capítulo.

## CAPÍTULO II

### La revitalización de los juegos autóctonos

Desde principios siglo XVII, un grupo de estudiosos de distintas nacionalidades se interesaron por las culturas autóctonas y comenzaron a investigar la manera de vivir de los antiguos mexicanos, sus trabajos iniciaron por el descubrimiento de vestigios encontrados en las pirámides (Fábrega, Kingsbrough, Boturini, Fernández de Echeverría y Veytia)<sup>10</sup>. En un principio, su propósito era simplemente coleccionar los artefactos encontrados, y gradualmente se generó el interés por conocer más sobre la vida de la época prehispánica. Posteriormente, a comienzos del siglo XIX, Eduard Seler, uno de los pioneros y principales fundadores de los estudios iconográficos del arte mesoamericano, publicó su erudito comentario al *Códice Borgia*, y a partir de esa época, Seler y otros investigadores posteriores abrieron las posibilidades al campo de la investigación científica; el estudio de los códices y las obras que escribieron los cronistas y evangelizadores contribuyó a la formación de toda una generación de estudiosos que coadyuvaron a editar fuentes y a poner fundamento para el análisis riguroso de estos documentos y de su iconografía. “Es irónico que mucha de la información sobre el mundo precolonial se haya conservado precisamente en las obras de aquellos frailes y conquistadores que tanto combatieron la cultura indígena” (Anders, Jansen y Reyes, 1994: 36-50; 1992: 11-13, 23).

Influenciado por este movimiento intelectual, el mexicano Alfonso Caso, estudioso de la cultura prehispánica, publicaría en 1925 un artículo en *Revista de Revistas*, titulado “Un antiguo juego mexicano: el *patolli*”, donde informa que el juego llamado *patolli* no había desaparecido, como lo afirmaron fray Diego Durán y Bernardino de Sahagún, sino que estaba

---

<sup>10</sup> Para saber más sobre el papel que desempeñaron estos estudiosos, véase la obra de Ignacio Bernal sobre la historia de la arqueología mexicana, y la de Benjamin Keen (1971) sobre el desarrollo de la imagen del pasado azteca. Para la obra de Boturini, consultar la obra de John Glass (1964) y la de Álvaro Matute (1976). Para el estudio de la obra de Fernández Echeverría y Veytia, ver el análisis de Millares Carlo (1986).

muy vivo. Menciona que en una excursión que realizó a la Sierra Norte del estado de Puebla descubrió que este juego se jugaba en el municipio de Zapotitlán por hablantes de la lengua totonaca, así como en el vecino Huitzilán, donde se habla náhuatl, y que lo llamaban *Lizla*, cuyo significado es ‘cañavera’ en totonaco, e infiere que seguramente le pusieron ese nombre por los palitos hechos de caña que se utilizan como dados. En su artículo el estudioso explica también claramente cómo se juega, cómo avanzan las fichas en el tablero, y cuáles son los valores que se obtienen en las cañas [o dados] al arrojarse. Además, hace una comparación entre el juego *Lizla*<sup>11</sup> y el *patolli*, basándose en el tablero que tiene forma de X, y propone que el juego sufrió una transformación, que podría deberse:

a un estilo peculiar de la región, que existiendo antiguamente se conservó hasta nuestros días; pero más bien ...se trata de una forma posterior adoptada para reducir el espacio en que se pintaba el juego, pues como dice Durán, el aspa “tomaba el petate de esquina a esquina”, por lo que algunas veces el ángulo que formaba no era recto (Caso, 1925: 208).

Sin embargo, hoy sabemos que no son exactamente el mismo juego, que este juego del *Lizla* y los juegos de destreza mental o *patolli* que tienen forma de X son diferentes, aunque ambos han conservado los rasgos característicos de la cultura prehispánica; el mismo Caso lo interpretó como un calendario o *tonalámatl*, por el número de casillas que recorren los jugadores, que coincide con la cuenta de los años de la astronomía y cronología mexicana (1925: 209, 210).

La investigación que realizó Alfonso Caso es trascendente, porque con ella se comienza la recuperación de los juegos de destreza mental del México antiguo; asimismo, motivó a que otros estudiosos y especialistas se interesaran por este aspecto de la cultura prehispánica. En la década de 1940, los antropólogos Ralph Beals y Pedro Carrasco, al buscar respuestas a sus investigaciones sobre el paralelo entre las culturas de América del Sur con las de América del Norte, acudieron a las comunidades de la Sierra de Michoacán; entre ellas, Cherán y Angahuan, para observar y documentar los juegos que se practicaban en esas comunidades; los resultados de su investigación fueron publicados en la revista *American*

---

<sup>11</sup> El tablero del juego *Lizla* que registró Caso se puede observar en el apartado 1.11, imagen 29, de esta investigación, clasificado en el catálogo de Swezey y Bittman, y registrado como Tipo V, variante A: Diseño cruciforme con brazos en ángulo. Para conocer más sobre este juego consultar la tesis “El juego de *patolli*, una reproducción de la cosmovisión mesoamericana: Simbolismo, ritualidad y trascendencia en el tiempo” de Ramírez Hernández, 2012, páginas 248-262.

*Anthropologist*, con el título “Games of the Mountain Tarascans” [Juegos de las montañas tarascas], donde se describen varios juegos, y entre ellos el juego de destreza mental llamado *K'uilichi*.

## **2.1. La revaloración de los saberes de los pueblos indígenas, visión y misión de la Dirección General de Culturas Populares**

El trabajo sistematizado para la revitalización de los saberes indígenas llegó hasta la década de 1970, cuando el gobierno federal de México, motivado por un grupo de intelectuales interesados en la cultura de los pueblos originarios, creó la Dirección General de Arte Popular, que unos años después se transformaría en la Dirección General de Culturas Populares (DGCP), con la misión de revitalizar, promover y difundir la cultura que generan las clases populares (Scheffler, 1990: 1).

En décadas anteriores a esta iniciativa era muy escasa la investigación de la cultura popular y mucho menor la aceptación de la diversidad cultural del país; mucho menos de los saberes indígenas, pues desde la época vasconcelista se comprendía como cultura sólo aquellas manifestaciones de la “alta Cultura”, es decir, las bellas artes. Así, en este panorama fue como surgió una institución que se dedicaría a estudiar el “arte popular en todas sus formas de expresión” —en aquella época el concepto de “arte popular” se comprendía como cultura popular. Este organismo estuvo apoyado por un grupo de estudiosos de las artes y la antropología, entre quienes se encontraban Gonzalo Aguirre, Alberto Beltrán, Julio de la Fuente y Ricardo Pozas. La institución se organizó en sus inicios como la Dirección General de Arte Popular, que estaba dividida en dos, dirección y subdirección, con cuatro departamentos: el de Investigación de las Tradiciones Populares, el de Extensión Educativa, el de Asesoría Técnica Artesanal y el Administrativo (Scheffler, 1990: 2).

El primer problema que se presentó fue la carencia de investigadores especializados en este campo; por eso se buscaron antropólogos, sociólogos, historiadores y etnohistoriadores que estuvieran interesados en apoyar sobre estos temas. El equipo del Departamento de Investigaciones inició con la formación de una biblioteca con los temas de las diferentes tradiciones populares mexicanas: narrativa tradicional, danza, música, *juegos*,

refranes, adivinanzas, teatro popular, medicina tradicional, artesanías y fiestas populares, con el objetivo de conocer lo más posible sobre lo que se había hecho en cada uno de esos temas (Scheffler, 1990: 2).

Este trabajo bibliográfico se completó entre 1974 y 1975. Sin embargo, las publicaciones se realizaron hasta que se formó la Dirección de Culturas Populares, y se editaron en una época en la que se había desarrollado ya el interés en México por las tradiciones populares, en un ambiente en el cual se intentaba revalorar lo propio y registrar todo lo concerniente a estas manifestaciones (Scheffler, 1990: 3).

Cuando los miembros del Departamento de Extensión Educativa conocieron la importancia de las fiestas tradicionales, porque “reflejaban la herencia del pasado histórico, los gustos y la sensibilidad del pueblo mexicano y que servían como medio de cohesión para los habitantes de un lugar”, comenzaron a reunir materiales sobre estos temas. Hicieron una investigación bibliográfica preliminar y se enviaron cuestionarios a todos los municipios del país; según se recibían las respuestas, se clasificaban los datos y se integraban a un archivo. También se hizo un archivo fotográfico que se iba incrementando de acuerdo con las visitas que se hacían a los estados junto con los trabajos de campo con motivo de la celebración de fiestas, pastorelas y otras tradiciones. La información recabada sirvió para publicar una *Breve selección de fiestas tradicionales*, en 1975 y, después, el *Calendario de fiestas tradicionales*, en 1977; así, de esta manera se fue trabajando en todos los ámbitos de la cultura popular (Scheffler, 1990: 4).

Las labores eran tan arduas que se desarrolló un organismo de transición denominado Coordinación de Cultura Popular, dirigido por el doctor Rodolfo Stavenhagen, que después fue absorbido por la Dirección de Arte Popular, y al poco tiempo se disolvieron los dos para darle vida a la Dirección General de Culturas Populares, quedando como director el mismo Stavenhagen,<sup>12</sup> quien desde el primer momento estuvo a cargo de esta nueva institución, donde recurrió a especialistas en diversas áreas; entre ellos: Jas Reuter, Dora Pellicer, Victoria Novelo, Lourdes Arizpe, Porfirio Martínez Peñaloza, Evangelina Arana, Esther

---

<sup>12</sup> A quien “le respaldaba una vida académica plena, así como sus abundantes investigaciones, publicaciones y una posición ampliamente reconocida en los ámbitos universitarios y extranjeros” (Guzmán Contreras, 1990: 1).

Seligson, Alfredo Barrera, Primo Martínez Tamayo y Leonel Durán, quienes en sucesivas reuniones expresaron opiniones, proyectos e ideas, a fin de planear, organizar y darle contenidos a la institución (Guzmán, 1990: 1, 2).

En aquellas reuniones también se perfilaron algunos proyectos que se llevarían a cabo en la Unidades Regionales de Culturas Populares de cada uno de los estados del país, como veremos más adelante. Los temas más importantes por atender eran el desarrollo de los 56 grupos indígenas con su propia cultura que formaban parte del mosaico cultural de la nación mexicana, por lo cual se requería conocer sus lenguas para apoyarlos mejor. Se fomentaron las ediciones bilingües que profundizaran en las culturas indígenas; por esto mismo, uno de los primeros proyectos que se iniciaron, en 1977, fue la capacitación de técnicos bilingües en cultura indígena. Quienes se encargaron de elaborar el modelo de trabajo, y en general de darle forma a la idea que expresaba Stavenhagen, fueron la maestra Evangelina Arana y Benjamín Pérez. Elaboraron documentos como el “Proyecto de etnolingüística” y “Bases Pedagógicas del proyecto de etnolingüística”; en el primero se sentaron las bases del proyecto para “la formación de un cuerpo nacional de técnicos bilingües que se dedicarían a la investigación, rescate, conservación y promoción de sus propias culturas y cuya finalidad esencial sería su revestimiento y revaloración” (Guzmán, 1990: 3).

El decreto de creación de la Dirección General de Culturas Populares (DGCP), dentro de la estructura de la SEP, apareció el lunes 27 de febrero de 1978 en el *Diario Oficial*, con el objetivo principal de recuperar la cultura indígena, así como fomentar proyectos de las propias etnias para impulsar un proyecto global de Nación, donde se incluyeran *los saberes de los pueblos indígenas* (Guzmán, 1990: 4).

Después, en 1982, el antropólogo Leonel Durán Solís tomó en sus manos la DGCP y el camino que siguió la institución durante los ocho años que duró su gestión tuvo la finalidad de organizar la Coordinación de Cultura Popular como un instituto desconcentrado a nivel nacional con el rango semejante al del INAH y el INBA para ocuparse de las culturas populares (Anguiano, 1990: 1).

En esos años los objetivos de la institución fueron la atención a grupos indígenas de baja densidad demográfica, en peligro de desaparición; la atención a grupos indígenas mayoritarios con énfasis en la promoción interna y difusión externa de su cultura, así como



hacer conciencia y promover el respeto en la sociedad nacional por los valores culturales de los grupos étnicos. Los esfuerzos debían concentrarse en las acciones de conservación, preservación, promoción y fomento, para lograr un acercamiento amplio y profundo en el conocimiento de la cultura de grupos indígenas, con el propósito de obtener materiales de estudio y difusión para apoyar su propio desarrollo cultural (Anguiano, 1990: 2).

Para lograr estos objetivos se diseñó un “modelo de trabajo integrado” que incluía la investigación, animación cultural y obtención de resultados. Para la investigación se debían observar nueve temas generales: localización geográfica y datos de población, medio ambiente, antecedentes históricos, organización social, conocimiento científico y técnico, lengua y tradición oral, arte, sistemas de mercadeo e intercambio, así como diversos aspectos sobre educación (Anguiano, 1990: 3).

En cuanto al *Proyecto de etnolingüística*, éste tenía como objetivo formar y capacitar a promotores técnicos bilingües en cultura indígena, a los cuales se les capacitaría durante ocho meses con clases teóricas y prácticas, así como mediante el trabajo de campo, para convertirse en investigadores de su propia sociedad y cultura, y, asimismo, para que fueran animadores culturales encargados de revertir los frutos de sus investigaciones en sus propias comunidades (Anguiano, 1990: 4).

## **2.2. La Unidad Regional Michoacán de Culturas Populares y la revitalización de los saberes del pueblo p’urhépecha**

El *Proyecto de etnolingüística* se aplicó por primera vez en la zona lacustre de Pátzcuaro, y abarcó estudios sobre ecología humana de la región: el panorama geográfico, la vegetación, la fauna, la etnoagricultura, la etnobotánica, la etnozooloía, la agricultura tradicional, la alimentación popular y el mercadeo indígena (Argueta, 2008: 4-6).

Para lograr la conservación, revaloración, fomento y difusión de todas las manifestaciones de la cultura popular, las líneas de acción que se propusieron desde el inicio por parte de la DGCP fueron mejor conocidas como “El Proyecto de la Quintuple Recuperación”, que tenía como objetivo principal la revaloración de los saberes indígenas, lo cual se lograría por medio de:

- I. La recuperación de la palabra (o los lenguajes).
- II. La recuperación de la memoria (o la historia oral y escrita).
- III. La recuperación de los espacios (la tierra y el entorno).
- IV. La recuperación del conocimiento (se refiere a la ecología, el universo, el hombre y lo trascendente), y
- V. La recuperación de la tradición (que es la organización social, las fiestas, las danzas, la música, la gastronomía, la indumentaria tradicional, la medicina, las artesanías, su creatividad y *sus juegos*, etcétera) (Durán Solís, 1988: 268-276).

Además, de estas acciones, una de las propuestas más radicales de esta institución fue la lucha por la comprensión de que el concepto de cultura tenía que incluir a las culturas de los pueblos indígenas, por este motivo se crearon 22 Unidades Regionales de Culturas Populares, ubicadas en los estados de Baja California, Chiapas, Chihuahua, Coahuila, Durango, Guerrero, Michoacán, Morelos, Nuevo León, Oaxaca (con tres unidades), Puebla, Querétaro, Quintana Roo, Sonora, Veracruz (también con tres) y Yucatán (Anguiano, 1990: 7-8).

La Unidad Regional Michoacán (URM) se estableció en octubre de 1980, y durante el primer periodo de trabajo realizó varias acciones importantes. Algunas, entre las que aquí destacaremos, tendrían como resultado la recuperación de los juegos autóctonos y tradicionales del pueblo p'urhépecha, que es el tema que en esta investigación nos interesa.

En el primer año de trabajo de la URM, una comisión integrada por siete investigadores visitó varias comunidades de las regiones nahua, mazahua y purépecha, con la intención de detectar las posibilidades de la realización de un Curso para Promotores Culturales Bilingües. Posteriormente se hizo una amplia difusión con una convocatoria escrita y radiada a través de las autoridades, con la invitación a todos los jóvenes indígenas que tuvieran interés en integrarse al Curso de Capacitación para Técnicos Bilingües en Cultura Indígena, que iniciaría a fines de noviembre de 1980 y terminaría en agosto del siguiente año, en la comunidad de Caltzontzin (Argueta, 1983: 16; 1984: 28).

Los requisitos para ser aceptados en el curso eran: una escolaridad mínima de secundaria, el arraigo comunal e interés por involucrarse en la solución de sus problemas, examen y evaluación del conocimiento y dominio de la lengua materna (Argueta, 1983: 15). El proceso de selección se realizó con la participación de investigadores en el área de la lingüística y la antropología social de la DGCP, quienes, para hacer efectivos los requisitos,

entablaron una entrevista individual con los aspirantes, y a través de trabajos escritos y conversacionales evaluaron el arraigo y conocimiento de su cultura. Se presentaron las historias del caso, se analizaron los resultados y se hicieron los trámites administrativos correspondientes. De un total de 61 aspirantes se seleccionaron 35, de los cuales 8 eran mujeres y 27 eran hombres. Asimismo, la URM recibió soporte en todo momento para el desarrollo de este proceso, por parte del Instituto Nacional Indigenista y de la Dirección General de Educación Indígena, lo cual produjo como resultado investigaciones conjuntas sobre los conocimientos de la cultura de los pueblos originarios (Argueta, 1984: 30).

El curso de capacitación se estructuró en tres etapas con sus respectivas prácticas de campo. Los contenidos teóricos comprendían asignaturas tales como lingüística, fonología, etnología, etnografía, etnobotánica, etnohistoria, metodología y diversos talleres. La estructura del curso estuvo pensada en función de hacer dinámica la relación teórico-práctica. Las prácticas de campo perseguían conocer los elementos culturales de otros grupos étnicos dentro del estado de Michoacán, y reconocer los suyos, por medio de la estancia en las propias comunidades. Aunque el desarrollo académico del curso se impartió de manera tradicional, los periodos de prácticas fueron dinámicos, con carácter crítico y de conciencia social, destacándose el interés de los alumnos por reconocerse, por revalorar su identidad. Una muestra de ello son los trabajos iniciales, en los que destacan la riqueza, profundidad y percepción de los elementos culturales de los pueblos de los promotores, con lo cual se observa que habían iniciado el proceso de autorreconocimiento (Argueta, 1983: 14).

Los promotores se distribuyeron en 31 comunidades del área p'urhépecha, uno en la región mazahua y tres en el área nahua de la Costa de Michoacán. Trabajaron dentro de sus mismas comunidades de origen, para impulsar el desarrollo de sus valores culturales, valiéndose de la investigación, la promoción y la difusión (Argueta, 1984: 31). Se aplicaron las palabras del primer director de la DGCP, Rodolfo Stavenhagen, cuando mencionó en el inicio de la institución que el objetivo del curso de capacitación era “que los jóvenes promotores culturales vuelvan a sus comunidades a promover en ellas el estudio y conocimiento de su propia cultura, permitiendo conservarla y fortalecer su existencia en un México pluricultural” (Guzmán, 1990: 3).

El mismo director de la URM durante ese periodo, Arturo Argueta Villamar, biólogo de profesión, menciona que la capacitación que tuvieron los promotores culturales no fue un proceso terminal que abarcara solo el tiempo que duró el curso; por el contrario, fue un proceso permanente que respondió a las necesidades que planteaban los mismos promotores durante el desempeño de sus tareas, por lo cual tuvieron una continuación y un seguimiento. De manera que el trabajo que debían desempeñar se estructuró en planes anuales que los 35 promotores debían cumplir y, además, un grupo académico interdisciplinario de doce investigadores les asesoraba en sus trabajos y les establecía el seguimiento mediante un seminario mensual de supervisión y visitas de asesoría en sus comunidades (Argueta, 1983: 3, 25).

Los primeros temas que abordaron los promotores culturales bilingües en Michoacán fueron: la medicina tradicional, los recursos naturales, estrategias de uso de los recursos forestales en la región p'urhépecha, investigación y producción de hongos, tenencia de la tierra, historia y etnohistoria; la creación de museos populares, artesanías, el calendario de fiestas y la música, con una compilación de *pirékuas*; la lingüística, con cuentos, leyendas, mitos y adivinanzas, y, además, *el juego de pelota p'urhépecha pasárhutakua*, en donde, en el proceso de rescate, se logró implementar un reglamento normativo de este juego (Argueta, 1984: 33, 41, 42). Como podemos observar, ya se estaba perfilando la recuperación de los juegos autóctonos del pueblo p'urhépecha.

### **2.3. Los Encuentros de Tradición Oral y su importancia para la recuperación de los saberes del pueblo p'urhépecha, entre ellos los juegos prehispánicos**

Al mismo tiempo que los promotores culturales bilingües recompilaban las monografías de quince comunidades indígenas y diversas historias locales, se produjeron los “Encuentros de Tradición Oral”, en donde se reunían los ancianos para hablar en su idioma materno. Se realizaron en doce comunidades nahuas, dos mazahuas y trece p'urhépecha. Tenían la función de comunicar la historia, tradiciones, costumbres y sentimientos indígenas. Participaban como narradores los ancianos por tener la experiencia de los cambios que habían surgido en sus comunidades. Tanto los participantes como el público que asistía llegaron a la conclusión de que era positivo realizar este tipo de eventos porque servían para que se

fomentara más el espíritu de unificación y de cooperación, además de que ayudaban mucho a fortalecer la comunicación y la confianza en los valores propios (Argueta, 1982: 1).

Los Encuentros de Tradición Oral tuvieron tanta relevancia en términos del conocimiento de la cultura tradicional, y de los juegos en particular, que este hecho nos motivó para saber más sobre su realización. Por eso buscamos entrevistar al antropólogo Alejandro Sigler Miranda, responsable del proyecto PACMYC de la Dirección General de Culturas Populares, Unidad Regional Michoacán, el 23 de enero de 2020, para que nos ampliara la información sobre cómo se realizaban estos Encuentros, quiénes participaban y cuáles eran sus objetivos. Nos comentó lo siguiente:

*Alejandro Sigler:* Bueno, los Encuentros de Tradición Oral era uno de los grandes temas de la Dirección General de Culturas Populares; era precisamente el rescate de la tradición oral, como un programa institucional, que no se había hecho, nada más que por investigadores, antropólogos en particular, pero no dentro de un programa institucional; esto es, el rescate de la Tradición Oral. Era muy interesante, porque había que ir a las comunidades de los grupos indígenas y platicar; algunos no le daban la importancia debida, porque decían que las verdaderas fuentes eran las escritas, las bibliográficas, las de archivo; y a la tradición oral o a los relatos orales no les daban mucha importancia, porque había mucha subjetividad en ellos. Estamos hablando de hace más de 40 años, sin embargo, la metodología aplicada y el compromiso era darles lugar a las voces de las personas, sobre todo a los ancianos de las comunidades, con relatos sumamente antiguos, con gente muy grande de edad que conservaba en su mente de manera nítida sus emociones, sus vivencias, pero, además, las de sus abuelos. En aquellos años había más relatores originarios, y con relatos verdaderamente importantes de la historia de la vida cotidiana, de las fiestas, de las costumbres y con una especial forma de hablar muy agradable, con muy buena memoria: recordaban el nombre de los lugares, las medidas, los colores, los olores, es decir, eran relatos vivos, eran los personajes populares de las comunidades.

Esto que menciona Sigler, sobre el papel que han desempeñado las personas mayores y los ancianos ha sido indispensable para transmitir los saberes comunitarios, y tiene una estrecha relación con lo que menciona Todorov:

Son discursos aprendidos de memoria, más o menos largos, que cubren una amplia variedad de temas y corresponden a toda una serie de circunstancias sociales. Siempre están formulados en un lenguaje cuidadoso y se supone que datan de tiempos inmemoriales. Su función es la de

toda palabra en una sociedad sin escritura: materializar la memoria social, es decir, el conjunto de leyes, normas y valores que deben transmitirse de una generación a otra para asegurar la identidad misma de la colectividad (2007: 87, 88).

Quiere decir, que en las comunidades indígenas lo que ha coadyuvado a la memoria colectiva es la tradición oral por estar estrechamente enlazadas y porque poseen una permanencia cultural que traspasa la frontera del tiempo y del espacio. Ahora, veamos lo siguiente:

*Entrevistadora:* Platíquenos, Sigler, ¿cómo estaban estructurados estos Encuentros?

*Sigler:* Sí. Se fijaba un calendario, unas fechas, para realizar la recopilación de estos relatos. Entonces, cuando el promotor cultural llegaba, se daba tiempo para hacer una muy buena relación con los relatores, y darles su lugar y ponerlos ante los ojos de la comunidad como lo verdaderamente importante que son, que eran. Entonces, el promotor hacía un trabajo previo, por decirlo así, un trabajo de campo de mucha calidad, de tal manera que cuando organizaba un Encuentro de narradores o de relatos orales, ya tenía un público ávido de los narradores y los iban a escuchar y, de acuerdo con los temas que se iban a tratar, se programaban o continuaban los Encuentros, e incluso a veces eran multitudinarios, según la población. También había Encuentros de dos o tres narradores en donde se pasaban horas recopilando las historias de los lugares.

Esta información es como la que señala Walter Ong sobre “las culturas orales y su forma de conservar la memoria, el conocimiento, que una vez adquirido tiene que repetirse constantemente o se pierde. Para la conservación de la memoria se aplican ciertas fórmulas que ayudan a que el discurso tenga un ritmo y sirva como recurso mnemotécnico, estas expresiones rítmicas son incesantes, porque forman parte de la sustancia del pensamiento mismo” (2013: 32, 41). Como parte de esta constante, Arturo Argueta Villamar refiere que en los Encuentros se lograba saber los temas que interesaban a las comunidades, y cuáles eran las inquietudes más urgentes, razón por la cual los promotores culturales bilingües y los investigadores estaban atentos a su desarrollo, porque de allí era de donde se retomaban ideas para trabajar sobre esos temas de interés. Estos Encuentros llegaron a constituirse como uno de los mecanismos más eficaces para la obtención de datos, la sistematización, el análisis, la interpretación, y para posteriormente entregar a las comunidades sus conocimientos, como un todo integral (1984: 15-20, 52, 53). Más adelante en la conversación, Alejandro Sigler nos comentó otros aspectos donde se abunda sobre sus objetivos:

*Entrevistadora:* Díganos, Sigler, ¿cuáles eran los objetivos de estos Encuentros?

*Alejandro Sigler:* Es muy interesante cómo la Dirección de Culturas Populares está marcada definitivamente por el pensamiento y la acción de Stavenhagen, de Bonfil Batalla, de González Olivera, de otros tantos antropólogos, que imprimieron una conciencia en donde lo que importaba de los pueblos originarios era que se diera un proceso interno de autorreconocimiento, una revaloración de su cultura, entendida en un sentido amplio: gastronomía, tradición, indumentaria, medicina, todo. Porque era, desde un punto de vista institucional, poco redituable echar a andar programas como los Encuentros de Tradición Oral. Visto desde fuera, la gente decía, incluso los mismos funcionarios de otras instituciones: “Pues, es una reunión de viejitos inditos, de abuelitas”. La trascendencia de Culturas Populares es que continuó con la misión que se había propuesto, la de darles voz a los pueblos originarios y la de revalorar su cultura. El costo del programa no se midió por los eventos que se hicieron, o las personas que asistieron, o cuánto dinero costó el evento, etcétera. El mayor logro era una monografía, o un cuaderno impreso en mimeógrafo. Además, los promotores culturales que recuperaban por escrito lo que se decía en los Encuentros no eran estudiosos o académicos, eran personas de las mismas comunidades que tenían secundaria, pero que eran capaces de escribir correctamente lo que les decía la gente, así como identificar los lugares, porque eran de allí, y al final realizar los documentos que se hicieron en esa etapa, en ese programa. Esos documentos son de primera mano; son registros al pie del relato del narrador vivo; son materia prima de primera índole para cualquier gran investigación académica. Esa misión, con la que inicia Culturas Populares; actualmente, algunos luchan por continuar dándole voz a las comunidades originarias; otras instituciones culturales, contrariamente, buscan demostrar que finalmente todo es para vender o para justificar programas.

Precisamente Argueta Villamar menciona que para dar difusión a las investigaciones de la URM se elaboraron unos cuadernos de trabajo, que se imprimían en mimeógrafo y se difundían en las comunidades en donde se obtuvo la información, “para no actuar como los saqueadores de datos, que nunca regresan nada a la comunidad”. La mayor parte de los trabajos que realizó la URM fueron elaborados por los promotores bilingües e investigadores de la Unidad, y en algunos casos se tuvo la cooperación de autores de otras instituciones (1984: 5), como lo detallaremos en el siguiente apartado, en donde algunos de estos trabajos se centraron en la revitalización de los juegos.

#### **2.4. El proceso de recuperación de los juegos autóctonos del pueblo p'urhépecha**

En este apartado mencionaremos algunos de los juegos autóctonos del pueblo p'urhépecha recuperados por medio de los promotores culturales bilingües que sirvieron para que después se trabajara en su revitalización y reanimación.

Uno de estos trabajos de investigación lo realizó el promotor Juvencio Pablo Santos, donde documentó algunos juegos de la comunidad de Tacuro, en la Cañada de los Once Pueblos, observamos que algunos pueden ser clasificados como juegos de divertimento, otros como entrenamiento para la supervivencia, y otros más como deportes, por ejemplo, el *Jorhénperakua* (juego de las cañas), que se podría catalogar como arte marcial, con el cual se adiestraba a los niños para utilizar un bastón de caña como arma de defensa personal. Otro juego era la *Uimbímitakua* (honda), con el cual se enseñaba a cazar al niño o joven. Asimismo, había el juego de la *Uipíni-Uipímu* (pirinola), que servía para que los niños se entrenaran para tener buen pulso y tino, porque el objetivo del juego era hacer girar su *Uipíni* en un círculo pequeño que se marcaba en el suelo. También había el *Tanándukua ch'anákua* (el juego de los zancos), con el cual los niños se adiestraban para tener buen equilibrio y para cruzar arroyos. De la misma manera, había juegos acuáticos como *Itsì atánarhikperani, upátsini ka xarhiáni* (jugar en el agua, sumergirse y flotar), que servía como entrenamiento para nadar. Así como el *Uakji, uak'ui ch'anákua* (el juego de la ardilla voladora), que era practicado por jóvenes y adultos para ser buenos saltadores, porque el objetivo es brincar de una rama a otra entre los árboles (Pablo Santos, 1987).

Uno de los primeros juegos recuperados por la URM fue el juego de pelota o *pasárhukukua*, el 31 de octubre de 1981, con la realización del primer torneo en la comunidad de Huáncito, municipio de Chilchota, “con la finalidad de rescatar y revalorar el deporte tradicional que se practicó tiempo atrás”, como manifestó Victoriano Silverio Pérez, promotor y organizador del torneo, quien además explica que se informó con los ancianos de la comunidad sobre la tradición del juego; entre ellos, los señores Eulogio Basilio, Cruz Pérez y Francisco Serna, originarios de la propia comunidad de Huáncito. Incluso, en el año de 1982 se realizaron otros dos torneos, y uno más en el año de 1983 (Silverio, 1981). Por la gran aceptación que tuvo este deporte por parte de las comunidades que lo practicaban, en 1985 se propició la publicación de un folleto bilingüe con el reglamento del juego de pelota p'urhépecha (Valencia, 1985).



Además, el 19 de abril de 1986 se realizó un torneo en la comunidad de Aranza, en el cual participaron 9 equipos de adultos y 6 equipos de niños. También en ese mismo año, pero en el mes de junio, se realizó otro torneo en la comunidad de Pichátaro, en donde los ancianos de la comunidad fueron los que pidieron apoyo a la Unidad Regional de Culturas Populares para que “El torneo de *Pasiri a Kurhi*” (como ellos le llaman) se realizara en el marco de la fiesta patronal, porque se había dejado de practicar durante más de cuarenta años; ellos mismos dijeron que se comprometían a enseñar a los jóvenes para que jugaran. En el torneo participaron cinco equipos, tres integrados por jóvenes de entre 15 y 25 años, y dos equipos de gente mayor. Estos torneos de juego de pelota sirvieron como un elemento para que las comunidades se visitaran, se relacionaran más cercanamente, como sucede en las fiestas patronales. La URM registró los testimonios de las experiencias, de las jugadas, de los instrumentos, de todo aquello que permitiera promover con mayor eficacia esta manifestación del pueblo p’urhépecha (Contreras y Valencia, 1986).

Para conocer más sobre este proceso de recuperación de los juegos autóctonos de Michoacán, entrevistamos el 23 de enero de 2020 al sociólogo José Luis Aguilera Ortiz, originario de la comunidad de Zacán, jefe de la URM durante los años de 1987 a 2002, y actual presidente de la asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, para que nos compartiera su experiencia como parte de este proceso.

*Entrevistadora:* Pláticanos ¿de qué manera fueron determinantes los Encuentros de Tradición Oral para el tema de los juegos?

*Aguilera:* En Michoacán se hacían los Encuentros convocando a la gente mayor de las comunidades y también a la población en general, y era interesante escuchar cómo surgían temas de la cultura p’urhépecha. Surgieron temas no solamente vistosos, como lo es la música, la danza, el idioma, sino también otros como la agricultura tradicional, la gastronomía, la vivienda, la medicina y los juegos tradicionales. A estos últimos tanto la gente como las instituciones o los investigadores ni siquiera los consideraban como parte de la cultura, porque además *eran muy poco atractivos*. Simplemente se mencionaron, se registraron y casi todos los promotores culturales que iban a esos Encuentros de Tradición Oral eligieron otras vertientes más *vistosas*, porque tal vez les iban a dar mayor prestigio o reeditar mayores dividendos académicos, institucionales o laborales.

*Entrevistadora:* ¿Por qué elegiste el tema de los juegos?

*Aguilera:* Bueno, los promotores e investigadores que elegimos el tema de los juegos, lo tomamos como un reto. Contextualizando, yo conocí los juegos p'urhépecha a mi llegada a la Unidad Regional de Culturas Populares, en 1987, precisamente antes de que en el año de 1988 la institución entrara en un proceso de cambio y en este proceso se modificó su visión; cambiaron las políticas institucionales, Culturas Populares se alejó en buena medida de esa misión inicial. Entonces, no les dio seguimiento a muchos procesos que ya se habían generado en las comunidades, y de repente se dejaron a un lado; entre ellos, el tema de los juegos tradicionales. Los promotores culturales de la Unidad se reasignaron a otras instituciones y la promoción del juego de pelota p'urhépecha quedó de lado. Fue ahí donde, al percatarme de su importancia y a pesar de ser *poco atractivo*, consideré necesario que se mantuviera el trabajo de su promoción y recuperación; entonces, lo tomé como un reto y me di a la tarea de darle continuidad a ese proceso.

*Entrevistadora:* Pero si Culturas Populares ya no apoyaba ese proyecto ¿qué fue lo que pasó?

*Aguilera:* Al no haber posibilidades a través de Culturas Populares de que se siguiera apoyando al juego de pelota, entonces me vi en la necesidad de buscar conexiones con diferentes instancias, y una de ellas fue el vínculo con la Confederación Deportiva Mexicana (CODEME), el cual se dio de manera fortuita.

*Entrevistadora:* Pero, las instituciones deportivas ¿ya estaban apoyando a los juegos tradicionales?

*Aguilera:* No. El interés de la CODEME por los juegos tradicionales surgió porque en las instalaciones de la CODEME se encuentra un hermoso mural en donde están ilustrados diferentes juegos prehispánicos, de modo que se preguntaban: “Bueno, si había tantos juegos prehispánicos, ¿habrán sobrevivido algunos?”. Entonces, establecieron contacto con Marta Turok Wallace, directora general de Culturas Populares, para conocer en qué estados de la República tenían registrada la existencia de juegos prehispánicos, y cuántos de ellos seguían vigentes.

*Entrevistadora:* Entonces, ¿también ellos ya estaban planeando hacer algo con los juegos prehispánicos que se habían recuperado por medio del trabajo de Culturas Populares en los diferentes estados del país?

*Aguilera:* Parece que sí, porque se enteraron de lo que estábamos haciendo aquí en Michoacán para la recuperación de los juegos, y nos contactaron. Entonces, al conocer la gran cantidad

de juegos que se mantenían vigentes, se planteó la posibilidad de incluir a los estados que tenían más trabajo al respecto, y crear así una Federación Mexicana de Juegos de Origen Prehispánico, que así se llamó en un principio, y de esta manera integrar a estos juegos en el Sistema Nacional del Deporte.

*Entrevistadora:* ¿Quiere decir que ya había una Federación? O ¿se iba hacer una Federación?

*Aguilera:* No existía. Para poder crear una Federación Mexicana, se debían integrar por lo menos seis asociaciones civiles estatales. Así, nos dimos a la tarea de formar esta Asociación Civil de Michoacán, ya que era la única posibilidad de continuar haciendo este trabajo. Al mismo tiempo se formaron las asociaciones de Guerrero, Oaxaca, Distrito Federal, Zacatecas y Sinaloa. Estos seis estados son los iniciadores de este movimiento, y los iniciadores de la Federación Mexicana de Juegos de Origen Prehispánico, como se llamó en un principio.

*Entrevistadora:* Y ¿por qué cambió de nombre?

*Aguilera:* Bueno, a través de los años se cambió el nombre, porque como parte del trabajo de cada Asociación había que hacer trabajo de campo y registro de los diferentes juegos tradicionales, y encontramos muchos juegos que, si bien no eran de origen prehispánico, sí tenían mucho arraigo y tradición en las comunidades indígenas: juegos como el papalote, como los globos de papel, el trompo, entre otros. Entonces, se le cambió el nombre por Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, y eso se replicó en todos los estados que forman parte de esta Federación.

*Entrevistadora:* Pláticanos cómo se organizó la asociación de juegos prehispánicos de Michoacán: ¿quiénes la conformaron? ¿Qué hicieron? ¿En el trabajo de revitalización de los juegos autóctonos hubo participación de las comunidades?

*Aguilera:* Claro que sí, para eso también recurrimos a lo que la Unidad Regional Michoacán de Culturas Populares ya había hecho en algunas comunidades. Entonces, visitamos Huetamo, por lo de la Pelota Tarasca; también visitamos diferentes comunidades p'urhépecha, en donde establecimos contacto con los promotores locales del juego para explicarles de qué se trataba y formar así la Asociación. La Asamblea se realizó en la comunidad de Santa Fe de la Laguna, contando con los representantes de Caltzontzin, Pichátaro, Capacuaro, Zacán, Angahuan, Tacuro, Huáncito, Aranza y Santa Fe de la Laguna. Una de las primeras acciones fue retomar la realización de torneos y presentar exhibiciones.

*Entrevistadora:* ¿Torneos?, ¿en dónde?, ¿qué querían lograr con ellos?

*Aguilera:* Bueno, se dieron en varias partes de Michoacán y también en diferentes estados, y a través de estos torneos y exhibiciones se fue haciendo la difusión del juego de pelota p'urhépecha. Esto fue muy importante, porque podemos decir que fue el despegue de nuestra Asociación, porque aprovechando la cobertura de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes se establecieron nexos con los estados que conformaban en un principio la Federación, para dar exhibiciones, por ejemplo, en el Distrito Federal, en Oaxaca, en Sinaloa, etcétera, y pues, a muchas personas les gustó el juego de pelota p'urhépecha.

*Entrevistadora:* Ahora, en la actualidad ¿cuántas asociaciones estatales hay en la Federación?

*Aguilera:* Bueno, poco a poco se han ido incorporando más estados. En este momento son 22 estados los que integran la Federación.

*Entrevistadora:* ¿Y todos juegan a la pelota p'urhépecha?

*Aguilera:* Bueno, en principio dada la aceptación de la pelota p'urhépecha, por la forma tan atractiva que tiene el juego por sobre otros deportes y aparte porque es sencillo de entender, fue el juego con que la Asociación de Michoacán tuvo presencia en diferentes partes del país. Por este trabajo es que la pelota p'urhépecha o *uárhukua* se practica en los 22 estados que integran la Federación. Por lo tanto, ya no podemos hablar de un rescate o recuperación, porque eso ya lo logramos hace tiempo. ¿Por qué lo digo? Porque justamente ya se juega en esos 22 estados, y porque, además es el único deporte autóctono que organiza un Campeonato Nacional.

*Entrevistadora:* Bueno, veo que el trabajo de la Asociación le ha dado mucha difusión al juego de pelota p'urhépecha, porque entiendo que es muy atractivo y tuvo mucha aceptación, pero ¿qué me puedes decir sobre el rescate de otros juegos? Por ejemplo, los juegos de destreza mental, ¿cómo fue su proceso de recuperación? ¿Cómo llegaron a conocerlos? ¿Cómo se revitalizaron?

*Aguilera:* Bueno, en el proceso de investigación que se realizó nos encontramos con juegos que no estaban considerados dentro del corpus de la cultura del pueblo p'urhépecha, como los que nosotros llamamos *juegos de destreza mental*. En Michoacán tenemos dos: el *K'uilichi ch'anákua*, que se jugaba en las comunidades de la zona del volcán Paricutín y que ahora ya nada más se juega en Angahuan, y el *Témbini úmu*, que se juega en las comunidades

de la Ciénega de Zacapu. Para nosotros fue también muy importante incorporarlos a los juegos de la Asociación.

*Entrevistadora:* Bueno, y ¿cómo llegaron a formar parte de los juegos que promueve la Asociación el *K'uilichi* y el *Témbini iúmu*?

*Aguilera:* Cuando llegué a Culturas Populares conocí a Valente Soto Bravo, oriundo de la comunidad de Angahuan, que colaboraba con algunas investigaciones en el área de etnolingüística y formaba parte de la Dirección General de Educación Indígena de la SEP, y supe que promovía el juego del *K'uilichi*. Quedamos de acuerdo en trabajar para la promoción de los juegos autóctonos, y después, en el año de 1993, en el marco del “50 aniversario del Volcán Paricutín”, se realizó un importante torneo de juego de pelota p'uhépecha, en donde participaron equipos de distintas comunidades. Este torneo se desarrolló en la plaza principal de Angahuan, y participaron equipos de Caltzontzin, Zacán, Uruapan, Distrito Federal, Aranza, y Angahuan, entre otros equipos, y fue un gran evento. Allí estuvieron presentes las autoridades de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, y aunque el evento era exclusivamente para promover el juego de pelota p'urhépecha, después del evento, se le explicó a la presidenta de la Federación, de viva voz por parte de Valente Soto Bravo, el *K'uilichi ch'anákua*, aunque de antemano ya estaba considerado dentro de los juegos que habíamos presentado a la Federación, porque Valente Soto ya lo estaba trabajando desde que nos conocimos en Culturas Populares, y porque este juego se practicaba en las comunidades que estaban en esa región, como era Paricutín, que ahora es Caltzontzin, San Juan Nuevo y Angahuan, pero que, por la erupción del volcán Paricutín, ya sólo se practicaba en Angahuan; entonces, en este evento se comentó su trabajo como portador de la tradición y se explicó cómo comenzó su registro de las reglas y de su forma de jugar. Valente Soto se incorporó desde un principio a la Asociación como parte integrante del pueblo purépecha de Angahuan, y porque estaba interesado en la promoción del *K'uilichi*. Propusimos a Angahuan como sede para la realización de ese Encuentro de Juegos Tradicionales, y en ese Encuentro participaron los ancianos de la comunidad que sabían cómo se jugaba, cómo se elaboraban los implementos del juego, así como las reglas; nos compartieron su conocimiento. Y fue así como se fue revitalizando el juego del *K'uilichi*.

*Entrevistadora:* Y, ¿cómo se revitalizó el juego de destreza mental *Témbini iúmu*?

*Aguilera:* Bueno, este fue hasta el año 2002, en la comunidad de Tiríndaro, cuando Salvador Díaz Alonzo, jugador y portador de la tradición del juego y originario de la comunidad de

Zipiajo, nos hizo una demostración del juego en el atrio del templo y nos pidió que le ayudáramos a su reanimación, porque ya solamente lo jugaban unos pocos viejos. Y a partir de entonces se acordó la realización de un torneo convocando a todos los jugadores de las comunidades de la región en las que había conocimiento de que se jugaba. El Primer Torneo de *Témbini iúmi* se realizó en la comunidad de San Pedro Zipiajo, en el municipio de Coeneo, donde asistieron seis equipos de cinco comunidades, es decir, 18 jugadores. Le dimos continuidad a este proceso de recuperación de este juego llevando a cabo el Torneo cada año y en una sede diferente. Después de realizarlo de manera continua durante dieciocho años en las comunidades de la Ciénega de Zacapu, para el 2019 tuvimos la asistencia de 40 equipos de 13 comunidades, o sea, 160 jugadores. En el primer torneo los equipos estaban integrados sólo por jugadores mayores o ancianos; actualmente, los equipos están integrados por jugadores jóvenes, adultos y también ancianos que comparten su sabiduría y experiencia. Cabe mencionar que el *Témbini iúmu* ya se practica en 22 estados del país dada la promoción que hemos realizado; incluso se realiza un Campeonato Nacional de Juegos de Destreza Mental, en donde participan cuatro juegos: el *Romayá* y el Chilillo, de Chihuahua; la Pitarra, de Querétaro, y el *Témbini iúmu*. de Michoacán. También logramos en el Congreso Nacional de la FMJDAT 2020 la inclusión en este Campeonato de otros dos juegos de destreza mental: el *Patolli* y el *K'uilichi*.

*Entrevistadora:* ¿Qué nos puedes comentar sobre el trabajo que ha realizado la asociación en todos estos años de reanimación, revitalización y promoción de los juegos autóctonos de Michoacán? ¿Qué reflexiones nos compartes?

*Aguilera:* El trabajo de revitalización y promoción que ha llevado a cabo la asociación Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, A.C., juntamente con los jugadores, ha tenido éxito, ya que la promoción y difusión que han realizado a través de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, A.C., rebasa incluso el ámbito regional y estatal, pues actualmente estos juegos se han dado a conocer en 22 estados del país a través de los Encuentros Nacionales de Juegos y Deportes. Asimismo, los hemos compartido en el ámbito internacional en los siguientes países: en España, en 1996, con la pelota tarasca, se realizaron exhibiciones en diferentes ciudades de la Comunidad Valenciana. En el 2004 participamos con la pelota p'urhépecha en el Fórum Universal de las culturas, mediante talleres, conferencias y exhibiciones. Se han realizado exhibiciones en Alemania y Tailandia, y hemos participado en el Festival Internacional Tocati de Juegos en la Calle, que se realiza en la ciudad de Verona, Italia, en dos ediciones: 2012, con talleres, conferencias y exhibiciones del juego de pelota p'urhépecha, siendo Michoacán el representante de México. Ante el éxito

de nuestra presentación, y conociendo la gran cantidad de juegos que tenemos en el catálogo de la Federación, para la edición del 2014 de este Festival, México participó como país invitado, y participamos con más de cien jugadores de todo el país, mostrando nuestros juegos en las plazas de la ciudad ante un numeroso público, y el asombro de las familias italianas, que participaron interactivamente en varios de estos juegos. En el 2015 participamos con más de cincuenta deportistas en los Primeros Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas, en la ciudad de Palmas, Tocantins, Brasil, siendo la participación de Michoacán “la más notable de estos Juegos”, dicho por los organizadores.

*Entrevistadora:* Y ¿en algunos de estos eventos internacionales compartieron o mostraron algunos de los juegos de destreza mental?

*Aguilera:* Claro que sí. En el Festival Internacional Tocati de Juegos en la Calle, llenamos una plaza, la de la Catedral de Santa Cecilia, con todos los juegos de destreza mental registrados por la Federación. Se dieron talleres para que las familias italianas conocieran y jugaran nuestros juegos; fue sorprendente ver cómo los niños pronto aprendieron las dinámicas de la destreza mental mesoamericana. Ahí nos dimos cuenta de que el juego no necesita traductores.



Reflexionando lo realizado por la DGCP, podemos decir que tuvo grandes resultados que aún en estos tiempos siguen arrojando frutos. La visibilización de la cultura de los pueblos originarios y la inclusión de las culturas de los pueblos indígenas en el concepto de cultura, dejando atrás el concepto europeizante de la “alta cultura” que solo incluía a las bellas artes, es parte de esos resultados.

La importancia fundamental de los Encuentros de Tradición Oral, dándole voz a los ancianos de las comunidades, portadores de las tradiciones, costumbres y sentimientos indígenas, fue una forma de que los pueblos originarios dijeran “Aquí estamos”. Gracias a este conocimiento compartido se pudieron sistematizar, analizar e interpretar las investigaciones que eran de importancia para los pueblos de donde provenían.

Como dijeron los impulsores de este programa, Rodolfo Stavenhagen, Leonel Durán, Guillermo Bonfil Batalla y muchos otros, gran parte de ese trabajo lo realizaron los promotores culturales bilingües, que se comprometieron a investigar, rescatar, conservar y promover sus propias culturas, con la finalidad de alcanzar su revaloración, así como la participación de las propias comunidades que comenzaron a revalorar su cultura y poner en marcha las propuestas del Proyecto de la Quintuple Recuperación. Todo esto dio como resultado darles nueva vida a sus idiomas, a su historia oral, a su entorno ecológico, a sus tradiciones, a su organización comunal, a sus fiestas, a sus danzas, a su música, a su gastronomía, a su medicina, a su indumentaria tradicional, a sus artesanías y a sus juegos autóctonos.

Respecto a los juegos autóctonos, nos percatamos de que ha sido un proceso que ha llevado muchos años y que todavía falta mucho por hacer, porque la herencia cultural en este aspecto es muy vasta, variada y rica. Se comprendió que la promoción forma parte de la revitalización, es decir, otorgarles vitalidad, y en este caso los promotores les han dado nueva vida a los juegos autóctonos, reconociéndolos como un valor cultural único con características propias, que se desea compartir con las nuevas generaciones y con otras culturas de México y del mundo.

A 500 años de la conquista de México, cuando los conquistadores impusieron su lengua, su religión y su cultura, el papel desempeñado por Culturas populares se hace notable, ya que gracias a su trabajo se recuperaron saberes y culturas, muchas de ellas ocultas por la herencia y sometimiento de una jerarquía colonial, directa o sutil. Como lo hemos señalado, este impulso tuvo efecto dentro y fuera de las comunidades que cultivaban los juegos heredados por sus antepasados, cuya práctica ritual y dinámicas de competencia revisaremos en los capítulos siguientes.



## CAPÍTULO III

### El *K'uilichi ch'anákua*



Imagen 35: Torneo Taller de *K'uilichi* 2004, Angahuan (Foto: Queren De Roo).

El *K'uilichi ch'anákua* es un juego de destreza mental que se practica en la comunidad p'urhépecha de Angahuan, municipio de Uruapan, Michoacán. La palabra *k'uilichi* no tiene traducción a ningún idioma; su significado se pierde en el tiempo. Los jugadores que heredaron el juego por tradición oral dicen que esta palabra proviene de la onomatopeya *kuiiri kuiiri*,<sup>13</sup> que es el sonido que producen los palillos al moverlos en la mano. *Ch'anákua* quiere decir 'juego', en el idioma p'urhépecha. En la comunidad de Caltzonzin a este juego se le conoce como *k'uilichi atáni*.<sup>14</sup> Valente Soto Bravo, originario de Angahuan, menciona que *k'uilichi ch'anákua* quiere decir “el juego de los palillos que suenan”, y *k'uilichi atáni* significa “el juego al tiro de los palillos que suenan”, porque *atáni* también significa ‘pegarle, tirarle o darle’; y la palabra *ch'anákua*, ‘juego’, va implícita (1985: 5).

<sup>13</sup> De esta partícula provienen palabras como *cuiringua* ‘atabal’; *cuirinani* ‘tañer el atabal’ (*Diccionario Grande*, 1991: 138). Según Maturino Gilberti, también estos términos: *cuirinani* ‘tañer el atambor de palo’; *cuiringua*, aquel atambor de palo’; *cuirindi* ‘el que lo tañe’ (1983: 34). Se observa que estos vocablos son sustantivos y verbos que indican sonido.

<sup>14</sup> *Atani*, “tañer con flautas o cosas así” (Gilberti, 1983: 19). *Atani* ‘tañer trompeta o flauta, echar agua’ (*Diccionario Grande*, 1991: 54) De igual manera, esta palabra tiene que ver con sonoridad, lo cual sugiere que el significado de *k'uilichi ch'anákua* como ‘el juego de los palillos que suenan’ parece una interpretación adecuada.

### 3.1. El *K'uilichi ch'anákua* y su área de registro



Imagen 36: En el mapa se ha marcado con un punto naranja la ubicación de la comunidad de Angahuan, y, con un triángulo verde, la cercanía del volcán Parícutín.

El *K'uilichi ch'anákua* actualmente se juega en la comunidad p'urhépecha de Angahuan, pero antes de 1943 se jugaba también en las comunidades que existían donde surgió el volcán Parícutín. Una de ellas era K'umbustio, que ahora es Caltzontzin, y otra Parangaricutiro, que en la actualidad es Nuevo San Juan Parangaricutiro (Chávez Cervantes, 2010).

Se desconoce el origen y la época en que surgió el *K'uilichi*; los ancianos que lo practican dicen que es tan antiguo que se ha practicado desde tiempos inmemoriales. Con base en las evidencias arqueológicas e históricas, consideramos que es un juego cuya práctica se remonta hasta antes de la llegada de los españoles. Mencionaremos algunos datos basados en trabajos de especialistas, donde se muestran petrograbados del juego en las cercanías de la comunidad de Angahuan, en la región de San Ángel Zurumucapio, Ziracuaretiro y Taretan; así como en la zona que rodea el lago de Pátzcuaro: en Tzintzuntzan, cerca de las yácatas, y en los linderos de Lagunillas, en el estado de Michoacán. Asimismo, se han encontrado evidencias en el estado de Jalisco, en el municipio de Casimiro Castillo de la región Costa Sur, cerca del estado de Colima, y en el Valle de Mascota, muy próximo al estado de Nayarit (Cabrera y Pulido, 1996; Olmos Curiel, 2010, 2013; Mountjoy, 2015).



Imagen 37: Petrograbados con el tablero del *K'uilichi* en la zona del lago de Pátzcuaro.  
(Foto: Alejandro Olmos Curiel, 2010).



Imagen 38: Petrograbados con el tablero del *K'uilichi* en Casimiro Castillo y en el Valle de Mascota, Jalisco.  
(Foto: Francisco Manuel Sánchez Lemus (2010) y Jorge Alejo,<sup>15</sup> respectivamente).

<sup>15</sup> Véase Joseph B. Mountjoy, 2015. "Turismo arqueológico didáctico en Mascota, Jalisco, México."

En el capítulo I, apartados 1.2. y 1.3. de esta investigación, mostramos la presencia del juego de destreza mental en el *Códice Borgia*, lámina 62, y en el *Códice Vaticano B*, Lámina 67, (imágenes 4 y 6). Según los especialistas, estos códices fueron elaborados entre los años de 1250-1521 d.C. por una cultura que abarcó la región de los valles de Puebla y Tlaxcala, el noroeste de Oaxaca y posiblemente hasta el Golfo de México<sup>16</sup>. Si bien estos tableros tienen un diseño de cuadritos en las casillas, su estructura y cuenta es la misma que las de los tableros de puntos encontrados en el área de Michoacán, aunque de épocas distintas. Si se realizan nuevas investigaciones en este sentido nos ayudarán a esclarecer estos detalles. Ante estas evidencias consideramos importante reflexionar sobre la antigüedad de este juego, así como sobre la importancia que tenía su práctica para todas las culturas que habitaban esta zona tan amplia, y además tratar de resolver esta interrogante: ¿por qué se conservó solamente en estas comunidades enclavadas en lo más profundo de la Sierra de Michoacán?

### 3.2. El *K'uilichi ch'anákua* y su entorno comunitario



Imagen 39: Panorámica de Angahuan (Foto: Queren De Roo, 2019).

Un acontecimiento verdaderamente extraordinario fue el que marcó a las comunidades asentadas en esta zona: el nacimiento y la erupción del volcán Parícutín, acaecido el 20 de

---

<sup>16</sup> (Anders, Jansen y Reyes, 1993b; 1993; Schávelzon, 1980).

febrero de 1943, hecho que modificó significativamente la vida y las actividades de los habitantes de la comunidad y de la región. Otros habitantes de la zona mencionan que a raíz del nacimiento del volcán cambió el paisaje y la vida, porque muchos tuvieron que emigrar, perdieron sus casas y todo lo que tenían; casi todos los animales de pastoreo murieron a causa de la cantidad de gases y ceniza que cayó, arrasando pastos y tierras de cultivo, de manera que las personas que dependían de lo que producía el campo quedaron arruinadas. La señora Imelda Ortiz Chavira nos platicó que tuvo que emigrar porque su casa quedó bajo tres metros de cenizas, se le murieron todas las vacas que tenía, que eran más de cien, y también todos los puercos, así como las abejas, de las cuales tenía por lo menos cincuenta cajas. Su expresión fue así: “¡Ay, hija! ¡Fue como lo que le pasó a Job!” (Información personal, 2005).

Según menciona Valente Soto Bravo, “muchas costumbres y fiestas se dejaron de practicar, por la migración y por la falta de alimentos” (1982: 6). Aun después de la erupción, pasaron años para que las actividades volvieran a la normalidad, pues a muchos kilómetros alrededor del Parícutín los pueblos y las tierras de cultivo quedaron bajo ceniza volcánica. El investigador Jorge Tinajero menciona que la cría de borregos, que era de gran importancia para Angahuan, fue directamente afectada por las cenizas que sepultaron las tierras de pastoreo, lo que provocó la muerte de casi todos los animales de la comunidad, y, como consecuencia, la producción artesanal de prendas de lana. Además, los manantiales también se contaminaron o se secaron. “Los campesinos que vivían fundamentalmente de sembrar maíz y de producir tejamanil,<sup>17</sup> una de las ocupaciones más importantes de Angahuan, quedaron empobrecidos al dañarse las tierras por grandes capas de arena, secarse los manantiales y arruinarse los bosques, porque vieron sus sistemas productivos destruidos” (2012: 8). Por su parte, Soto Bravo agrega que:

aunque se aprovechó la madera de los árboles que se habían secado y se continuó elaborando el tejamanil, sin embargo, la regeneración del bosque llevó por lo menos veinticinco años para que los árboles tuvieran el grosor necesario para aprovecharse en la fabricación de muebles y otros fines (1982: 24-26).

Sin embargo, no todo fue negativo, porque durante el tiempo que estuvo en actividad el volcán, aproximadamente diez años, algunas prácticas contribuyeron a la cohesión de la

---

<sup>17</sup> Tabla delgada, en cortes como listones a base de hacha, que se coloca como teja en los techos.

comunidad. La organización comunal y religiosa fortaleció el ámbito social; la estructura de cargos de responsabilidad, entre ellos el comisariado de bienes comunales o el encargado del orden, así como los cargos religiosos regidos por “el costumbre”,<sup>18</sup> que explicaremos más adelante, contribuyeron a preservar la organización tradicional de Angahuan. Según Soto Bravo, esta comunidad

Socialmente cuenta con dos barrios: el de arriba y el de abajo, y esta separación por barrios no afecta la unión de los habitantes, sirve para la organización de determinadas fiestas, como la danza de los *Kúrhpiticha* que es bailada por los jóvenes los días 6, 7 y 8 de enero de cada año (1982: 35).

Según nos comentan Simón Lázaro Cortés, promotor cultural, y Aureliano Soto Rita, profesor, ante el crecimiento de la población actualmente son ya cuatro barrios: El Calvario, La Capilla, Guadalupe y San Juan. Estos organizan procesiones, colectas, fiestas de fin de año (como las posadas), y todo tipo de colaboraciones en las actividades del templo. Según lo que describe Soto Bravo,

hasta los años ochenta [del siglo XX] existían en la comunidad autoridades tradicionales que se conservaron a través del sistema de cargos religiosos y tradicionales. Estos cargos originalmente implicaban una doble función: tanto de tipo religioso como de carácter civil, para planear y dirigir los trabajos de la comunidad; los *t'arhépencha* ‘principales’ y el alcalde y el *kenhi* que eran indicados para gestionar ante las autoridades de más alta jerarquía (gobernadores, delegados, subdelegados y alcalde municipal) la resolución de los problemas y necesidades de la población (1982: 37).

Actualmente estos cargos tradicionales se siguen otorgando, pero la relación entre el carácter civil y religioso de los mismos ha cambiado, porque la responsabilidad de algún cargo (los cuales son más de veinte) dentro de la estructura establecida en Angahuan se da por asignación anual. Los cargos otorgan prestigio y estatus social a quien los obtiene, y las personas los van ocupando, de menores a mayores; por ejemplo: los cargos menores son ocupados por niños y jóvenes, y se denominan: “*Táta Niño Jauá táti*”; “*Pasión pári*”; “*Úrii táti*”; “*Unánchecha*” y el Fiscal. Los cargos mayores son ocupados por matrimonios y por

---

<sup>18</sup> Este concepto explica el modo de vivir, de existir y ser p'urhépecha, que actúa como el vínculo en donde se actualiza la tradición y le sirve como base y al mismo tiempo como conductor, es decir, transporta y exhibe la tradición a través de actos concretos en el espacio y el tiempo. Por ejemplo, en la celebración de la fiesta (Franco Mendoza, 1994: 37).

sus ayudantes, los cuales se llaman: “*Peta’pi*”; Virgen de Guadalupe; Virgen de la Asunción o *Na Uarhí Agojtu Túunchikua*; “*Karári*”; “*Kenhi*”; “*Anchítakua*”; “*Kambiti*”; Prioste; Regidor; Alcalde o Mandón; Mayordomo o Ayudante (Tinajero, 2012: 12).

Este sistema de cargos es ocupado por toda clase de personas en la comunidad, y ha permitido su cohesión, aunque algunos implican mayor responsabilidad y aportación económica; particularmente, los cargos mayores entre los que las posiciones de Prioste, Regidor, y Alcalde son consecuenciales y se otorgan una vez que se han realizado todos los demás cargos. Las personas que culminan la ocupación de todos los cargos pasan a ser “cabildos” o “miembros del cabildo”, y son llamados: *T’arhépencha* ‘principales’. Los cabildos son convocados por el párroco para resolver los asuntos relacionados con cuestiones religiosas, pero en ocasiones el cabildo también discute asuntos del ámbito civil que incumben a la comunidad en su conjunto. Es así como, aunque la estructura de cargos ha quedado confinada al ámbito religioso, esta sigue constituyendo una forma de organización importante en la conformación interna de la comunidad y de las relaciones sociales (Tinajero, 2012: 13).

Simón Lázaro Cortés nos comenta un detalle de la organización del cargo en honor a la Virgen de la Asunción o *Na Uarhí Agojtu Túunchikua*, que es la festividad en la cual está inmerso el juego del *K’uilichi*:

Este cargo, como la mayoría, se recibe al iniciar el año, desde las primeras horas del primero de enero, y se ejerce durante todo el año. Por lo tanto, no siempre hay parejas o matrimonios que quieran ser cargueros, por esto mismo, al comienzo del año la totalidad de los cargos están incompletos. El cargo de la Virgen de la Asunción es especialmente “temido” y respetado (por creencias y supersticiones). Así que es “normal” que al iniciar el año los responsables de este cargo no tengan su grupo completo. En este caso los cabildos tienen la obligación de buscar a los matrimonios para que tomen los cargos vacantes. Estos cargos grupales, como el de la Virgen de la Asunción, tradicionalmente se acomodan por jerarquía, primero el Capitán, luego el Segundo, después el Tercero y al final el Sapíchu, en donde hay mínimas diferencias entre la clasificación, porque casi todo es compartido, desde las decisiones hasta los gastos.

Por este conjunto de circunstancias en las que está inmerso el juego del *K’uilichi*, y para comprender su permanencia cultural es importante contextualizar ambas manifestaciones: la fiesta y el juego, y adentrarnos en la organización del torneo que se realiza en el marco de la fiesta en honor a la Virgen de la Asunción.

### 3.3. El *K'uilichi ch'anákua* en el marco de la fiesta a la Virgen de la Asunción



Imagen 40: Templo de Angahuan, altares para la Virgen de la Asunción.  
(Foto: José Luis Aguilera, 2020)

Mencionamos que el registro del juego del *K'uilichi* abarcaba una región muy amplia de Mesoamérica; sin embargo, el único lugar en donde se conservó fue en la zona del volcán Paricutín, en la comunidad de Angahuan. Desafortunadamente, su práctica ha ido en descenso, porque según los trabajos de investigación de Pedro Carrasco y Ralph Beals, realizados en la época de 1940, el *K'uilichi* se jugaba constantemente durante la temporada de lluvias en los cruceros de las calles, y de manera ritual en la casa de los cuidadores de los santos o cargueros, en la víspera de la fiesta de la Asunción, el 14 de agosto, y el día 15 en la plaza de la comunidad se jugaba todo el día y hasta se realizaban apuestas (1940: 708).

Según Soto Bravo, cuando el volcán Paricutín hizo erupción, en 1943, esta práctica se vio interrumpida por las condiciones ambientales que prevalecieron durante mucho tiempo, y debido a esto gran parte de los habitantes emigraron a otras poblaciones cercanas, y los que se quedaron vieron su vida comunitaria interrumpida, así como la realización del juego. Cuando el volcán cesó completamente su actividad, después de diez años, y la situación se normalizó, las condiciones sociales comunitarias habían cambiado, dando como resultado que la práctica del juego se hiciera sólo una vez a la semana, los domingos, en la



pérgola de la plaza (1982: 40). Ahora, a casi ochenta años de este suceso, el *K'uilichi* solamente se juega cada 14 de agosto en el marco de la fiesta de la Virgen de la Asunción.

Por esta razón, preocupados por el destino del juego, algunos habitantes de Angahuan juntamente con la asociación Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, A.C., se organizaron desde hace más de veinte años para promover el *K'uilichi* por lo menos una vez al año, el día 14 de agosto, y ese día convocan a todos los jugadores por el altavoz de la comunidad para que acudan a la pérgola y participen en los talleres de la enseñanza del juego y en el Torneo; sin embargo, en ocasiones no hay mucha concurrencia, porque la mayor parte de los habitantes se encuentran ocupados en la organización de la fiesta en honor a la Virgen.

Según nos informa Simón Lázaro Cortés, la fiesta de la Virgen es muy importante para Angahuan, porque es la más grande del año, en el sentido de que en ella participan los integrantes de la comunidad por medio de cargos, y, además, porque intervienen los cuatro barrios, cada uno con su carguero responsable, así como el carguero principal *Kenhi* (*kengui*), y entre los cinco disponen toda la celebración, como el arreglo del templo y de la capilla, los cohetes, la procesión, los toros y el baile. Toda la comunidad está en fiesta, pero esta se acentúa más en las casas de los cargueros, porque contratan grupos musicales para los cuatro días en los que se desarrolla la fiesta y preparan comida tradicional para todos los visitantes. Como los gastos son muy grandes, los cargueros reciben ayuda de sus parientes más cercanos, quienes les cooperan con toda clase de productos importantes para el buen desarrollo del compromiso; por ejemplo, para la preparación de la comida, *arriman* ('llevan') leña, carne, maíz, chiles, harina, azúcar, verduras, etcétera; además, les ayudan en todas las labores necesarias para el arreglo del lugar: el arco de la entrada y el altar para la Virgen.

Como parte de la organización de la fiesta, tradicionalmente los cargueros son los responsables de que se realice el Torneo de *K'uilichi*; por esta razón, el panorama que se observa es que, mientras unos están ayudando en los trabajos en casa de los cargueros, otros están en la plaza de la comunidad en el torneo del *K'uilichi*, y así, mientras unos juegan, otros cocinan, otros van a misa y otros más recorren los barrios de la comunidad en la procesión llevando los altares de la Virgen. Al anochecer, las personas toman un descanso en sus casas, y algunos duermen un poco, porque velarán toda la noche y rezarán a la Virgen, en espera de la Asunción, y en esos momentos es cuando también tradicionalmente se juega al *K'uilichi*.

### 3.4. El *K'uilichi ch'anákua* y su significado ritual



Imagen 41: Torneo de *K'uilichi* 2007, pérgola de Angahuan (Foto: Queren De Roo)

El *K'uilichi* es un juego ritual por medio del cual los humanos entran en contacto con los dioses de la naturaleza, representados en todos los elementos que conforman el juego; estos funcionan como conducto de comunicación con los dioses para ganarse su voluntad y para pedirles favores, como fertilidad y buenas cosechas. En el siguiente apartado proporcionaré evidencias que afirman este argumento que he esbozado en un trabajo precedente (De Roo Flores, 2015).

Esta manifestación cultural prehispánica que ha continuado vigente hasta nuestros días tiene un significado más profundo que un simple juego de azar. En el capítulo I, mencionamos cómo para las culturas mesoamericanas los dioses de la naturaleza estaban presentes en todos los actos humanos. También señalamos que la cosmovisión prehispánica giraba en torno a una gran cantidad de dioses, y que la religión tenía tanta importancia que intervenía en todos los actos del individuo, desde que nacía hasta que moría y regresaba al seno de la diosa Madre Creadora. Las fuerzas naturales que eran los dioses estaban presentes en todas las actividades del individuo, hasta en el juego, ya que se creía que estas fuerzas

intervenían en los juegos rituales de fertilidad para pedir buenas cosechas (Uriarte, 2000: 31; López Austin, 2015; De Roo Flores, 2015).

En este juego y a través de él, están representados los dioses de los antiguos p'urhépecha; por ejemplo, en las casillas llamadas *kurhínckua* u 'hoguera', encontramos un elemento simbólico: el fuego, identificado con el dios Curicaueri, el dios que purifica, que regenera y produce vida. Así sucede también en el juego, cuando la ficha que representa a la semilla cae en la casilla llamada *lumbre* o *quemazón*, se quema y debe "retoñar", es decir, regenerarse y volver a comenzar el ciclo de nuevo (De Roo Flores, 2015: 71; Monzón, 2005; Corona Núñez, 1984).

La forma cuadrada del tablero representa el cosmos mesoamericano, en donde están presentes los dioses de las cuatro partes del mundo, que en la cultura de los antiguos p'urhépecha son llamados los *tirípemencha*, los dioses de las nubes (roja, blanca, amarilla y negra), que están representados en las cuatro esquinas del tablero en donde están ubicados los montes, que es donde se producen las nubes que generan la lluvia, según la cosmovisión prehispánica (De Roo Flores, 2015: 33, 38-40; Monzón, 2005; Corona Núñez, 1984: 41-48).

También encontramos elementos simbólicos en la dinámica del juego. Por ejemplo, cuando la ficha de un jugador cae en las casillas llamadas "hoguera" o cuando es *matada* por la ficha de un contrario, se evoca a la diosa Madre Creadora Cueráuaperi, porque la ficha debe comenzar de nuevo el juego, es decir "renace", así como sucede en el ciclo agrícola. (Alcalá, 2008: 11-12; De Roo Flores, 2015: 38, 40, 70; Monzón, 2005).

Esta diosa Madre Creadora, Cueráuaperi, era la deidad más principal para los antiguos p'urhépecha, porque se creía que era la creadora de todo, y por lo tanto se pensaba que se encontraba en los tres planos del universo: en el cielo, donde había generado las estrellas y los astros; en la tierra, como la responsable del nacimiento de las rocas y las montañas, de los animales, de toda la vegetación; y en el inframundo se notaba su presencia porque le daba vida a todo cuanto existe, desde allí hacía germinar todas las semillas, así como la vida de todos los animales que viven bajo tierra (Corona Núñez, 1999: 21-41; Cárdenas Fernández, 2006: 30-48; Monzón, 2005).

En este sentido, por estos elementos es que el juego para las culturas mesoamericanas era considerado un evento sagrado, porque reproducía un suceso cósmico, un acto ritual que simbólicamente recordaba y repetía lo acontecido en un tiempo mítico. El investigador de las grandes religiones antiguas, Mircea Eliade, lo expresa así:

Todo rito persigue la *regeneración*, ésta es, a su vez, la repetición de un acto primordial de tipo cosmogónico, que tuvo lugar en el principio de los tiempos. El sacrificio de *regeneración* es una *repetición* ritual de la creación (2009: 312).

Esto quiere decir que el juego es un ritual cosmogónico de *regeneración*, en donde las fichas (que representan a las semillas como el maíz, frijol, calabaza, etc.), cuando son *quemadas* o *matadas*, son sacrificadas para dar origen a la renovación, a la regeneración del nuevo ciclo, como una repetición del ritual de la creación. Por eso decimos que el *K'uilichi ch'anákua* es una representación del cosmos y sus dioses, y que sus partes constituyentes son una evocación, conmemoración de rituales de fertilidad expresados en el comportamiento de los dioses que intervienen en este proceso de fertilización (De Roo Flores, 2015).

### **3. 5. El *k'uilichi ch'anákua* y su resignificación**

En el proceso de investigación de los juegos de destreza mental hemos encontrado y reconocido muchos elementos que tienen relación con símbolos de la antigua cosmovisión prehispánica, que han sobrevivido a través del tiempo, pero que están velados o trastocados, como consecuencia de la “conquista espiritual”; por esta razón, para conocer cuál ha sido parte de su proceso de resignificación en este elemento cultural llamado *K'uilichi ch'anákua*, haremos el análisis de un documento que elaboró Valente Soto Bravo en 1985, titulado *K'uilichi ch'anákua, juego p'urhépecha prehispánico*, en donde explica lo que sabe sobre el juego. Seleccionaremos algunas frases para analizar el contenido de la narración e identificar, de manera práctica, las marcas que nos indican cómo se fue resignificando el juego.

En el documento, Soto Bravo menciona que:

Los ancianos relatan que desde que hacen uso de razón, recuerdan a sus ancestros practicar este juego, es muy antiguo, se viene jugando desde tiempos inmemoriales, participan casi todos los miembros de la comunidad, sobre todo jóvenes y adultos del sexo masculino, las mujeres no participan en este juego. No se sabe quién, cuándo y cómo se inventó el juego, dicen que es tan antiguo como la existencia del mismo hombre en la Tierra. Suponen que su creador fue algún ser maligno (*no ambákiti*) quien dejó el trazo del juego del *K'uilichi* sobre una roca laja en un barranco que se localiza por el

camino al pueblo de Atápani al abandonar estos lugares, en dicho lugar jugó por última vez el *K'uilichi*. En la población purépecha de Angahuan, en el estado de Michoacán, aún se practica hoy en día el juego del *K'uilichi*, se juega cada año, en la fiesta de la Virgen de la Asunción, el día quince de agosto, en la casa de cada uno de los cargueros de dicha imagen, el día 14 de agosto por la noche se reúnen los vecinos y parientes del carguero para ayudar en las múltiples actividades que se ofrecen, arreglar el arco y el adorno, rajar leña; algunos empiezan a jugar el *K'uilichi*, generalmente los partidos duran toda la noche hasta el amanecer el día siguiente, para continuar jugándolo durante el transcurso del día, por todos los asistentes que acompañan en la fiesta a los cargueros. No se ha logrado relacionar ni dar ninguna explicación entre el juego y la fecha en que se practica. Antes de la erupción del volcán Parícutin, este juego se practicaba en todo el pueblo en el cruce de las calles y se hacían apuestas en efectivo o bien en algunos animales domésticos, las apuestas se siguen haciendo hasta la fecha.

En el primer fragmento del texto dice que:

Los ancianos relatan que desde que hacen uso de razón, recuerdan a sus ancestros practicar este juego, es muy antiguo, se viene jugando desde tiempos inmemoriales.

Se argumenta que, de acuerdo con la tradición oral, el juego es muy antiguo.

No se sabe quién, cuándo y cómo se inventó el juego, dicen que es tan antiguo como la existencia del mismo hombre en la Tierra. Suponen que su creador fue algún ser maligno (*no ambákiti*) quien dejó el trazo del juego del *K'uilichi* sobre una roca laja en un barranco que se localiza por el camino al pueblo de Atápani al abandonar estos lugares, en dicho lugar jugó por última vez el *K'uilichi*.

El texto argumenta que no saben quién inventó el juego, pero se menciona que los ancianos de la comunidad dicen que “es tan antiguo como el mismo hombre en la Tierra”.

En otra parte se menciona: “Suponen que su creador fue algún ser maligno (*no ambákiti*)”. Esta oración es importante, porque se observa una resignificación del sentido del juego, en donde se nota claramente la influencia de la Iglesia, porque los sacerdotes difundieron la idea de que un ser maligno había creado el juego, con el objetivo de desalentar y desterrar su práctica, como continuación de su proyecto de “conquista espiritual”, según lo hemos mencionado en el capítulo I, apartados 1.7, 1.8 y 1.9, donde explicamos cómo los frailes evangelizadores se informaban de todos los rituales que realizaban los habitantes del México antiguo, y aquellos que tenían que ver con las prácticas de su antigua religión, que ellos consideraban obra del demonio, eran perseguidos y se buscaba la forma de desterrarlos o transformarlos. Creemos que cuando la Iglesia conoció que el juego del *K'uilichi* tenía implicaciones de los dioses prehispánicos buscaron la forma de desalentar su práctica, en este

caso propagando la idea de que un ser “maligno” o “diablo” había creado el juego, y como consecuencia era malo (Anders, Jansen y Reyes, 1996: 69).

Para abundar en este aspecto en particular, analizamos la palabra *no ambákiti*, que Soto Bravo menciona como la traducción de “maligno”. Según el diccionario de Maturino Gilberti, del siglo XVI, *no ambaqueti* significa: “mala cosa”. Es la negación del verbo, *ambaqueni* ‘ser bueno generalmente’; *ambaquequa* ‘bondad’; *ambaqueti* ‘buena cosa’. Ahora, analicemos la palabra *maldad* que este mismo recopilador traduce como: *yquimengagua*, del verbo *yquimengani*, ser vellaco (*sic*) (1983). Buscamos en el *Diccionario Grande de la lengua de Michoacán*, y dice que *Yquimengari* significa ‘diablo’; *Yquimengakua* significa ‘maldad’ (1991). Según Mauricio Swadesh, la raíz *Yqui* o *iqui* significa ‘enojarse, odiar, maldecir, chueco, feo, travieso, juguetón’; en donde el sufijo *-nga* quiere decir ‘cara o rostro’, es decir que la palabra *yquimengari* significa realmente ‘que tiene la cara de enojo, de odio, chueca, fea o de travieso’ (1969); o sea, el concepto *diablo* no existe para la cultura purépecha.

En la cosmovisión mesoamericana no existía el concepto de *maldad* promovido por un demonio que se deleitaba haciendo que todos fueran malos para conseguir torturarlos con fuego en las entrañas de la Tierra. Todas las culturas que habitaron Mesoamérica, entre ellas los antiguos p’urhépecha, concebían el inframundo o *Cumiehchúcuaro*, como el vientre de la Madre Tierra, donde todas las semillas germinan y en donde crece la vegetación, así como también el lugar adonde van el Sol y los astros cuando se ocultan en el horizonte. Una investigación sobre este concepto, la explica Cárdenas Fernández cuando dice que:

Los evangelizadores identificaron el infierno cristiano con el *Cumiehchúcuaro*, trasformando una unidad de sentido de la cultura p’urhépecha en otra que sí funcionara en las nuevas condiciones económicas y políticas de Michoacán. Trastocar *Cumiehchúcuaro* por infierno no sólo es cambiar la imagen [...] de vida y naturaleza por otra de tortura y horror, sino también es cambiar el sentido que expresa la materia por dogma. Los dioses del infierno que paren al hombre y a la naturaleza nos los presenta la mitología cristiana como una imagen horrenda y maligna, [...] en cambio, la Tierra, como la diosa que pare las montañas y las plantas sobre ella, nos da una imagen y un sentido que exponen a una divinidad concreta como materia fértil que da inicio a la vida material (2003: 63).

La nueva religión implantada por los conquistadores encontró la forma de ir cambiando un sentido por otro, resignificándolo, para lograr imponer el nuevo orden político y religioso,

en donde se recurrió al concepto de ‘tortura eterna’ para todos aquellos que no obedecían los mandamientos que eran parte de la dominación.

Al continuar con nuestro análisis, en el siguiente fragmento del texto de Soto Bravo observaremos cómo la práctica del juego ritual de fertilidad, el *K’uilichi ch’anákua*, se enmarcó en una festividad católica, como parte de las estrategias evangelizadoras:

se juega cada año, en la fiesta de la Virgen de la Asunción, el día quince de agosto, en la casa de cada uno de los cargueros de dicha imagen, el día 14 de agosto por la noche se reúnen los vecinos y parientes del carguero para ayudar en las múltiples actividades que se ofrecen, arreglar el arco y el adorno, rajar leña.

La liturgia católica fue equiparando sistemáticamente todos los rituales que se hacían a los dioses de la antigua religión prehispánica, con festividades a los santos y vírgenes de la religión impuesta; de esta manera se trastocó el ritual a la diosa Luna, que en la religión de los antiguos p’urhépecha era la diosa Xarátanga, y que sería asimilada con la imagen de la Virgen de la Asunción, que tiene una luna creciente a sus pies y su celebración coincide en fecha y en símbolo con el ritual llamado *Sicuíndiro*, en el cual, según Corona Núñez, todavía en 1920 se pedía el buen temporal a los dioses de las cuatro partes del mundo, a la diosa Cuerauáperi y a la diosa Xarátanga, y que dicho ritual incluía grandes fogatas en los atrios de los templos donde se arrojaba tabaco e incienso como una ofrenda a los antiguos dioses (1988; De Roo Flores, 2015: 81).

Asimismo, el día en que se celebra el ritual del juego *K’uilichi* corresponde a una fecha muy importante para la antigua religión mesoamericana, en la cual se calibraba el calendario civil de 365 días con el sagrado de 260 días. Esta fecha comienza, según Casares Contreras:

del 13 de agosto al 29 de abril, donde transcurre un periodo de relativa oscuridad durante 260 días y, a partir del primer haz luminoso al último, unos 105 días que completarían el calendario solar de 365 días. En este observatorio<sup>19</sup> no sólo se limitaba a determinar las épocas más importantes del calendario agrícola, sino que era un mecanismo que, a la par, calibraba el calendario sagrado con el civil en una misma cuenta (2017: 113-114; Galindo, 1994; Morante, 2001).

Estos datos confirman que el *K’uilichi ch’anákua* tenía relación con el calendario mesoamericano y que ritual del día 14 de agosto marcaba la fecha en la cual comenzaban a

---

<sup>19</sup> “La Gruta del Sol en Xochicalco, Morelos” (Morante, 2001).

hacerse más largas las noches y los días más cortos, es decir, cuando comenzaba a regir la Luna. Creemos que la Iglesia tenía conocimiento de todo esto y alteró los símbolos inherentes en el juego, buscó la equivalencia con la imagen de la Virgen de la Asunción, que muestra a la Luna Creciente bajo sus pies y que en la liturgia católica se asocia con la elevación al cielo de la Virgen María, ya que los frailes se informaban muy bien de todas las costumbres indígenas que tenían alguna semejanza con elementos cristianos, para después idear la forma de trastocarlos (ver el capítulo I, apartados 1.7, 1.8 y 1.9).

La Luna creciente es un símbolo muy significativo para las antiguas culturas prehispánicas, porque en esta fase es cuando se realizan muchas actividades agrícolas, entre ellas, sembrar la semilla, porque se cree que la Luna como regidora de la fertilidad y de las aguas ayuda para la germinación de los granos, y así conforme va creciendo la luna también van creciendo las semillas y las plantas que se sembraron, y luego durante la Luna llena, se realiza la cosecha de maíz, por ejemplo, porque indica que la vegetación ya cumplió su ciclo (De Roo Flores, 2015: 140-141).

En el capítulo I destacamos cómo el *K'uilichi* tiene un extraordinario parecido con los juegos de destreza mental registrados en los Códices Borgia y Vaticano B,<sup>20</sup> donde se muestra la imagen de la diosa *Xochiquétzal*, que representa a la Luna joven, estos datos además de los que nos aportan las investigaciones de Cazares Contreras, Galindo y Morante sobre el periodo que comienza el 13 de agosto y que marca una fecha fundamental para el calendario mesoamericano, nos llevan a concluir de manera fehaciente que el juego estaba dedicado a la Luna como diosa de la fertilidad, y que como consecuencia, por estar relacionado con los cultos de la antigua religión el nuevo régimen tenían que buscar la forma de desterrarlo.

Además de estos elementos que nos remiten a la religión mesoamericana, encontramos otros que salen a colación en una entrevista que nos concedió Aureliano Soto Rita, hijo de Valente Soto Bravo, en el marco del Torneo-Taller que se realizó en la misma comunidad de Angahuan el 14 de agosto de 2005, nos comentó que:

Los viejos platicaban que antes de la erupción del volcán Parícutin, se jugaba en la temporada de lluvias en las esquinas de las calles, donde se colocaba un tronco de árbol grande que tenía el juego marcado, y que allí [señalando para la jefatura] a un lado de la

---

<sup>20</sup> Para más detalles acudir a los apartados 1.2. y 1.3, de esta investigación.



Tenencia, había un troje grande, pero grande, donde estaba grabado el juego en cada una de las esquinas, y llegaban todos los señores y amarraban afuera los animales que iban a apostar y se juntaban a jugar los domingos por las tardes. Pero los padres [de la Iglesia] les decían que no jugaran, porque el juego y el tablero eran invento de un *no ambákiti*, o diablo.

Enfatizamos el siguiente fragmento, que no se mencionó en la narración anterior, donde se menciona que: “el juego se jugaba en un troje muy grande que estaba en la plaza de la comunidad”, porque tiene gran importancia ya que remite al mito de los antiguos p’urhépecha, en donde el Cosmos era concebido como un cuadrado o cubo, como la forma que tiene el troje; también es significativo que el juego estuviera grabado en cada una de las esquinas, porque la acción de jugar en cada uno de los ángulos del troje es una muestra de que todavía hasta la década de 1930 se seguía reproduciendo el ritual que tenía que ver con los dioses de las cuatro partes del mundo; además, hay que señalar que el troje representa la fertilidad, los mantenimientos, porque es donde se depositan las cosechas.

Otro fragmento que corrobora el trabajo sistemático por parte de la Iglesia para desalentar y desterrar la práctica del *K’uilichi ch’anákua* es el siguiente:

Pero los padres [sacerdotes] les decían que no jugaran, porque el juego y el tablero eran invento de un *no ambákiti* o diablo.

Esta es una muestra de que se difundía que el juego y todos sus símbolos inherentes eran producto del diablo, con el propósito de desalentar y desterrar sus creencias ancestrales; pero, a pesar de la persecución y prohibición, estos juegos se continuaron practicando; prueba de ello es que han permanecido a través del tiempo y de la imposición de otra cultura, la de los conquistadores.

### **3.6. El *K’uilichi ch’anákua* y sus talleres y torneos como parte del proceso de revitalización**

En esta investigación, otro de los objetivos que tenemos que cumplir es mostrar la vigencia de los juegos de destreza mental prehispánicos, como el *K’uilichi*, así como también mencionar qué acciones se han realizado para su revitalización, sobre todo tomando en cuenta que este juego sólo se practica una vez al año, y que por esta circunstancia está en una

situación de fragilidad que puede ocasionar su desaparición. Por estos motivos, y atendiendo a su particularidad, el día 14 de agosto de 2019, en el ámbito de la Fiesta a la Virgen de la Asunción, hicimos una entrevista a Simón Lázaro Cortés,<sup>21</sup> originario de la comunidad de Angahuan, y encargado principal del torneo desde hace varios años, para que, con los conocimientos que tiene sobre la Fiesta y del *K'uilichi*, nos platicara cómo se presenta el panorama del juego:

*Entrevistadora:* Entonces, ¿crees que por la noche habrá juego en la casa de los cargueros?

*Simón Lázaro:* Sí, de hecho, al carguero principal, el *kenhi* (*kengui*), le dije que, como era el [carguero] importante, que hiciéramos este torneo acá [en la pérgola], y que ellos enviaran a los cinco cargueros; ¿te acuerdas de que son cinco cargueros los responsables de la fiesta?

*Entrevistadora:* Sí. Y ¿qué te dijo?

*Simón Lázaro:* Me dijo el carguero que él les iba a decir a los otros cargueros, e incluso hablamos de que enviaran a alguien en representación de ellos, de los cargueros, para que jugaran, para que no nomás estuvieran los mismos.

En este pequeño fragmento nos damos cuenta de que el informante hace énfasis en que los responsables de la fiesta y el juego son *los cinco cargueros*, y que el juego está inmerso en la festividad de la Virgen; pero además es interesante observar que la estructura social y religiosa de la cultura p'urhépecha sigue basada en el número cinco, así como el diseño del tablero de juego, que tiene cinco cuadros internos, los cuales representan el cosmos mesoamericano. Aquí observamos que ambos rituales se han fusionado y uno tiene elementos del otro (De Roo Flores, 2015: 50, 51). Sigamos con la entrevista:

*Entrevistadora:* Entonces, veo que es muy importante cumplir con los preparativos de la fiesta de la Virgen de la Asunción, ¿verdad...? Como que observo que van dejando un poco de lado el juego del *k'uilichi*. ¿Quiere decir que... el ritual de la fiesta de la Virgen de la Asunción ha ganado más importancia que el juego?

*Simón Lázaro:* Sí, porque los cargueros ya no lo ven como prioritario, cuando... pues, deberían ser ellos los que le darían más atención. Y... al estar platicando con ellos, pues ellos lo ven bien, e incluso hacen aportaciones; pero en este momento no se presentan, y así ha sido cada año, todos los años, porque todos los años yo invito a todos los cargueros. Y entonces... siempre dicen que sí, que es buena idea, y que qué bien y todo eso, pero justo en este momento como que ya no, y... prácticamente los cargueros ahorita tampoco van a estar pensando en esto, han de estar pensando en los detalles [de la fiesta], qué es lo que falta. Si

---

<sup>21</sup> La entrevista se llevó a cabo en la Pérgola de Angahuan, a las 10 de la mañana. Estaban presentes algunos promotores del juego de la misma comunidad, como Isidro y Sergio Cortés, así como un promotor cultural de la ciudad de Morelia, Francisco Manuel Sánchez Lemus.

está bien arreglado. Pensando en sus actividades para más tarde. Vamos a ver la comida, si ya está, si ya está la carne, si ya está todo listo, si ya llegaron las mesas, todo eso. Entonces... entre todo eso, como que al juego no lo ponen como *priorizable*, pues no se preocupan tanto.

En la información anterior percibimos que la fiesta de la Virgen ha ido desplazando sistemáticamente al juego ritual del *K'uilichi* por todos los compromisos sociales que la fiesta demanda, y que el juego ha ido quedando de lado. Veamos otros detalles que nos proporciona el informante, y que explican cómo la atmósfera en torno a la fiesta contribuye, por su complejidad, a que se desatienda el ritual del juego:

*Simón Lázaro*: Para esta fiesta son dos grupos de cargueros: el carguero principal, que es el *kenhi* (*kengui*), que se encarga de una de las vírgenes que es la grande (pero que no es la que está en la capilla, porque esa no se mueve); el otro grupo de cargueros es como un solo cargo dividido en cuatro. Entre los cuatro, arreglan el templo, y así todos los gastos del templo, pero entre los cuatro. Y hay una virgen, que es otra virgen más pequeña, y está en la casa de uno, generalmente del *kenhi* mayor, ya que son cuatro, que comparten el mismo cargo, pero hay como un rango. Está el primero, el segundo, el tercero y el cuarto, y generalmente [la Virgen] está en la del primero. Pero aparte de eso, también lo que les preocupa mucho o por lo que quieren ser cargueros es por *la fiesta*. Generalmente hoy y mañana a medio día o hasta la Procesión, van a estar conscientes de que es la fiesta de su Virgen y todo eso, pero ya mañana en la noche se van a poner *loquitos* porque todo lo que van a querer es, este... pues fiesta. Porque van a bailar y disfrutar... Se preocupan por los toros y lo de la carrera de caballos. Lo de los toros es el 16, la carrera el 17, que son los gastos que hacen también los cargueros. Entre esos gastos es en donde también, este..., podrían encargarse del *k'uilichi*, pero no lo han hecho. Ya les he hablado de eso, pero igual, lo mismo, ellos casi no se preocupan de esto, se haga el jaripeo o no... simplemente lo que quieren es mostrar... este... *la fiesta*, pues. Muchas veces sucede así. Hay un carguero por acá [apuntando con el dedo índice] que está presumiendo sobre las bandas que va a traer, sobre los músicos que van a tocar en su casa, como... una especie de jactarse, pues... ya no es tanto ni siquiera la Virgen... ni siquiera nada, es estar presumiendo que tiene la lana para poder, este... hacer *la fiesta*. Y eso es..., muchas veces, lo que es.

En la narración anterior, Simón nos explicó brevemente la organización de los cargos de las distintas representaciones de la Virgen, y cómo por tantas responsabilidades y compromisos sociales y económicos que se adquieren con el cargo los responsables del juego por parte de los cargueros ya no le prestan la atención debida a la realización del torneo de *K'uilichi* en la casa de los cargueros.

Habíamos mencionado que un grupo de habitantes de la comunidad de Angahuan, preocupados por el destino del juego, juntamente con la asociación Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, A.C., se organizaron desde hace más de veinte

años para promover la práctica del *K'uilichi* por lo menos una vez al año a través de talleres y un torneo, el día 14 de agosto, y que ese día muy temprano por la mañana convocan a todos los jugadores por medio del altavoz de la comunidad, para que se inscriban en los talleres de la enseñanza del juego y en el Torneo, y en la pérgola del pueblo acomodan mesas y sillas, y colocan los tableros del juego con todos los implementos necesarios para las partidas, aunque a veces no hay mucha asistencia; sin embargo, estas acciones servirán sistemáticamente para la recuperación de su práctica.

A partir del año 2019 han invitado a los jugadores de la comunidad de Caltzontzin, que es una de las comunidades que practicaban el juego del *K'uilichi* antes de la erupción del volcán, para que se sumen a la recuperación de este elemento cultural ancestral, porque lo que quieren es que haya torneos entre las dos comunidades, en donde participen jugadores de todas las edades, así como mujeres, que también se han sumado a esta revitalización. Como resultado de estas acciones conjuntas, se han realizado, por lo pronto, un torneo en la ciudad de Pátzcuaro, en 2019, donde participaron jugadores de la comunidad de Caltzontzin, entre ellos Feliciano Santiago Aguilar, de 87 años, y Cecilio Toral Cervantes; por la comunidad de Angahuan, Antonio Bravo Rita; así como jugadores de la comunidad de Lagunillas, además del público espectador, para lograr su difusión y promoción. También se realizó un torneo en la comunidad de Zurumútar, en este año 2021, con participación de las mismas comunidades, así como de jugadores de la ciudad de Morelia, en donde se tomaron todas las medidas sanitarias recomendadas por los lineamientos ante la Covid 19.

### **3.7. El *K'uilichi ch'anákua*, aspectos generales**

Como hemos señalado, el *K'uilichi ch'anákua* es un juego de destreza mental que se practica en la comunidad de Angahuan, municipio de Uruapan, Michoacán. La palabra *k'uilichi* no tiene traducción a ningún idioma, porque su significado se ha perdido en el tiempo, pero los jugadores herederos del juego dicen que esta palabra representa el sonido que producen los palillos al moverlos en la mano, y *ch'anákua* quiere decir 'juego' en p'urhépecha. Asimismo, en las comunidades de Caltzontzin y San Juan Nuevo, donde también se jugaba, se le conoce

como *k'uilichi atáni*, que significa “el juego al tiro de los palillos que suenan” (Soto Bravo, 1985: 5).

El origen de este juego es muy antiguo, y solamente en la comunidad de Angahuan logró permanecer gracias a la memoria colectiva y a la tradición oral, en donde los ancianos fueron los principales promotores del juego por haberlo compartido a las generaciones más jóvenes y por haber tenido la paciencia para que lo aprendieran desde niños.

Actualmente, con la promoción, difusión e investigación que se ha hecho sobre el *K'uilichi*, se han recuperado y promovido, por parte de los potadores de la tradición del juego, así como por los promotores culturales, algunas las palabras p'urhépecha que se utilizaban antes de la erupción del volcán Paricutín para referirse a los instrumentos del juego, a las partes del tablero, y a los palillos que se utilizan como dados; en este apartado las iremos mencionando al momento de que se explique su utilidad y sus funciones en el desarrollo del juego. Estos vocablos son importantes porque están relacionados con el juego, y nos ayudarán a comprender mejor su significado. Estas aportaciones han llegado hasta nosotros gracias a investigadores como Pedro Carrasco, Ralph Beals, Valente Soto Bravo, Aureliano Soto Rita, Simón Lázaro Cortés y Antonio Bravo Rita.

### **3.7.1 Época del año en que se practica**

Este juego se practica en la comunidad de Angahuan, el día 14 de agosto, en honor a la Virgen de la Asunción. Tiempo atrás, en la época de 1940, se jugaba todos los días, por las tardes en los cruceros de las calles, durante la época de lluvias. En la comunidad de Caltzontzin hasta hace algunos años se jugaba desde el 24 de junio hasta el 2 de noviembre (Soto Bravo, 1985; Chávez Cervantes, 2011).

El portador de la tradición del *K'uilichi ch'anákua*, llamado Antonio Bravo Rita, nos platicó en una entrevista, el 17 de febrero de 2020, que sus abuelos, don Felipe Bravo (abuelo paterno) y don Juventino Rita (abuelo materno) eran buenos jugadores del *K'uilichi*:

hubo un tiempo en el cual estaba en su mero, mero, digamos que había muchas personas mayores que lo jugaban; y en agosto, el día 14, hacían un Torneo en la plaza y ponían premios atractivos, como gabanes, porque un gabán siempre ha tenido un precio un poquito más elevado; y este, mis abuelos siempre llegaban a la final. Y se decían: “¡Compadre, otra vez usted!”.

Quiere decir que el juego estaba en auge, era un evento esperado cada año, y se premiaba a aquellos que participaban en el Torneo con un objeto valioso y útil.

### **3.7.2. Espacio de juego**

Antiguamente se grababa sobre una piel de venado que se heredaba de padres a hijos y se guardaba con devoción, porque, además de contener el juego, para los p'urhépecha este animal es sagrado (Alcalá, 2008: 19, 83).

El tablero mide aproximadamente 60X60cm y cualquier espacio plano es bueno para trazar el área de juego: madera, tela, papel, lona, cartón, piedra, o en el suelo, ya sea de tierra, de cemento o de arena, como lo acostumbraban a hacer Antonio Bravo y su abuelo, quien le decía: “allí está bueno para jugar”.

### **3.7.3. Composición del tablero del *K'uilichi ch'anákua* y su recorrido**

El diseño del juego es un cuadrado formado por cinco cuadros más pequeños que, si colocamos el tablero en forma de rombo, señalan a cada uno de los puntos cardinales. El cuadrado exterior o área mayor del juego está compuesto de 40 puntos o casillas (once de esquina a esquina) y además en cada una de las cuatro esquinas hay un cuadro pequeño formado por 4 puntos, llamado esquinero u oreja. Asimismo, en el centro del tablero se encuentran dos puntos que se llaman *kurhínchkuá* u “hoguera”, en donde, si alguna ficha del jugador cae en cualquiera de estas dos casillas, se “quema” y debe comenzar de nuevo (ver esquemas de recorrido de ambos equipos).

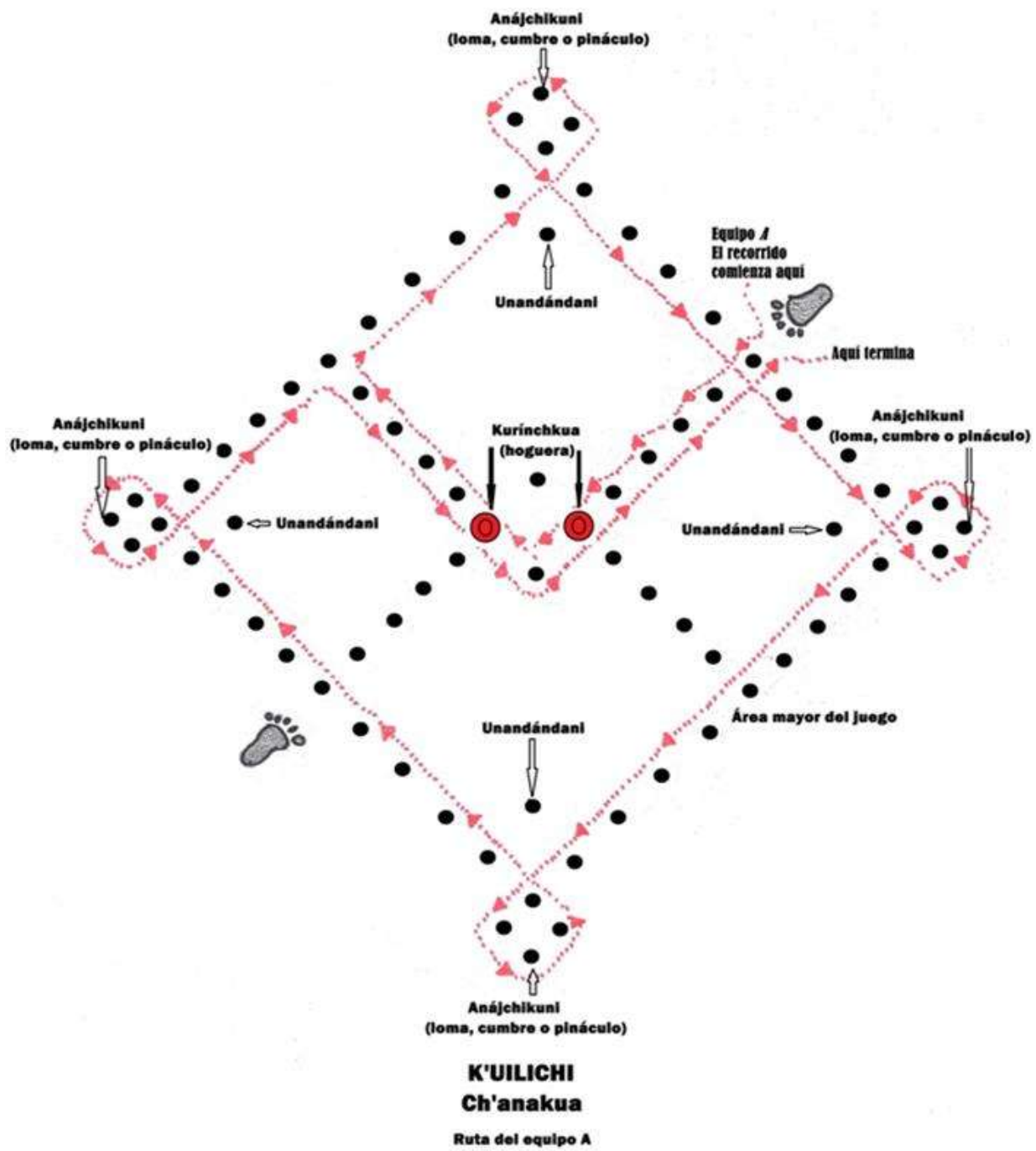


Imagen 42: Tablero del *K'uilichi ch'anakua*, recorrido del equipo A (Diseño: De Roo Flores, 2015).

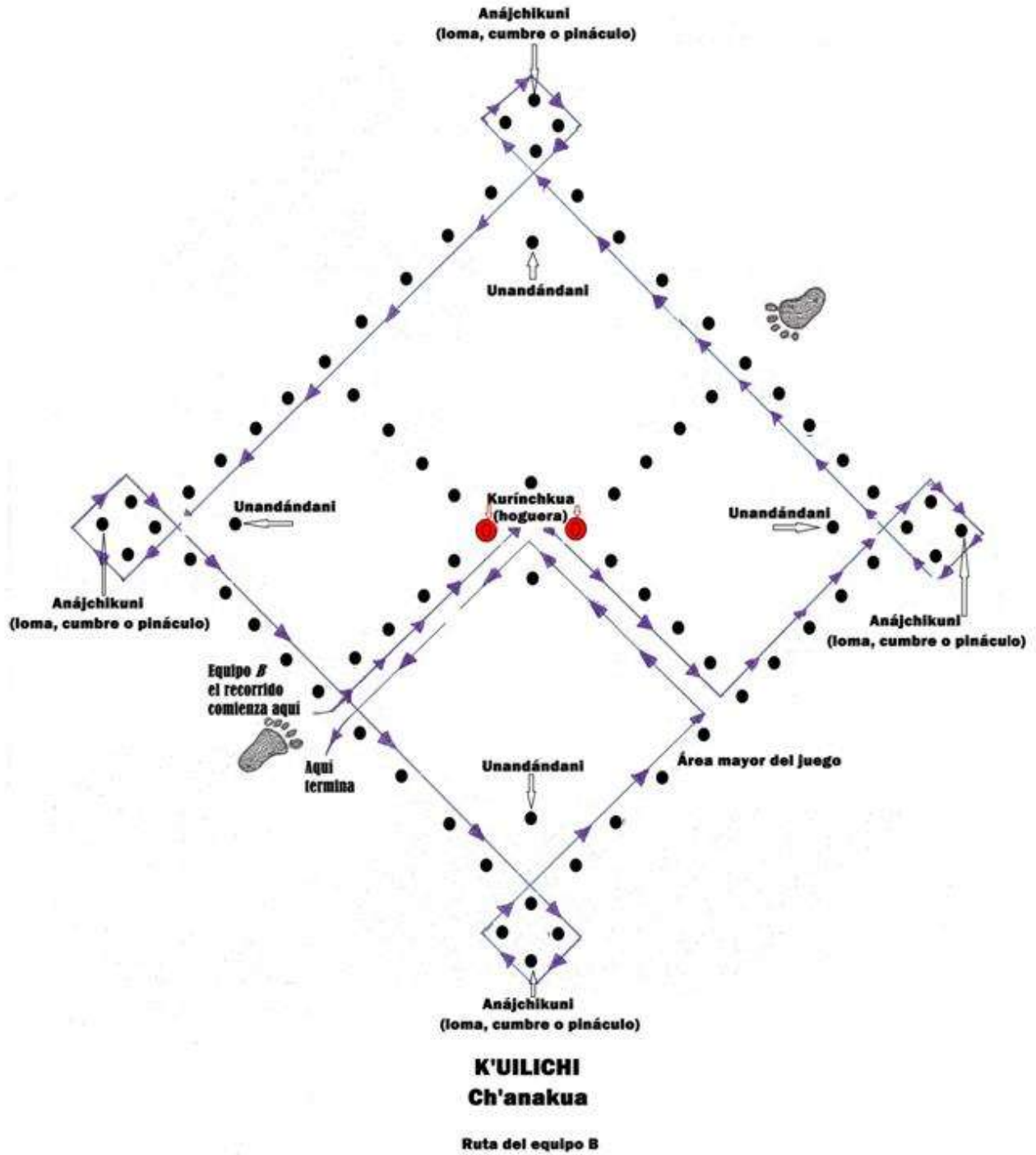


Imagen 43: Tablero del *K'uilichi ch'anakua*, recorrido del equipo B (Diseño: De Roo Flores, 2015).



### 3.7.4. Implementos: fichas y palillos

Para jugar se necesita el tablero con el trazo del juego, cuatro palillos que harán la función de dados, y cuatro fichas por cada jugador, para recorrer los puntos del tablero.

#### **Fichas o *móskukua***<sup>22</sup>

A las fichas se les llama *móskukua*, palabra p'urhépecha que significa 'las que cambian o se mueven de lugar'. Tradicionalmente, se utilizan semillas de maíz, frijol, calabaza, piedritas o cualquier objeto pequeño; pueden ser conchitas de mar o fichas de colores, porque se pueden empalmar. Cada jugador manejará cuatro fichas iguales, pero distintas a las de sus compañeros y a las de sus contrarios; es importante que puedan diferenciarse fácilmente.

Antonio Bravo menciona que su abuelo le decía: “se puede jugar con unas piedritas, pero la manera más correcta es con florecitas de varios colores”. Y que le pedía que eligiera cuatro de un color o de una forma para él y otras cuatro para su abuelo. Pero también menciona que “de todos modos, si no hay florecitas, se pueden utilizar semillas de maíz, frijol o piedritas, cuatro para cada uno”.

#### **Palillos o *k'uilichi atákua***

Se utilizan cuatro palillos que cumplen la función de dados. Los palillos pueden ser de madera de pino, otate (caña dura mexicana), de madera de colorín (que no pesa) o de carrizo. Miden de 13 a 15 cm de largo. Tienen un lado plano que se deja liso, sin detalles, y un lado convexo en donde a dos de los palillos se les hacen unas muescas: a uno, cinco líneas diagonales, y al otro, cuatro líneas paralelas.



Imagen 44: Palillos para el *K'uilichi ch'anákua* (De Roo Flores, 2015).

<sup>22</sup> *Móskuka*, derivado de la misma raíz del verbo *móskuni*, “cambiar de lugar algo” (Nota al pie en el artículo en inglés de Ralph Beals y Pedro Carrasco *Games of the Mountain Tarascans*).

### **3.7.5. Técnica para el movimiento de los palillos**

Los cuatro palillos se toman con una sola mano; para evitar trucos, trampas o engaños, se mueven lo más que se pueda en el puño (como cuando se traen los dados en la mano); esta acción hace que produzcan un sonido del cual proviene el nombre del juego.

Según la habilidad del jugador al mover los palillos en la mano puede lograr el número deseado, esto es parte de la destreza en el juego; la relación con el azar sucede cuando al caer los palillos se ve el resultado, por el valor que muestran según la posición en la que caigan y que determinan cuántas casillas avanzará la ficha.

Los portadores del juego, como Antonio Soto Bravo, sugieren que “los palillos se deben tirar a una altura de entre diez y quince centímetros, de forma vertical y sin tanta fuerza, es más bien con cierta suavidad”. Y por su parte Aureliano Soto Rita dice “que hay que arrojarlos sobre un espacio fuera del área donde se está jugando para evitar que caigan encima de las fichas o del tablero”. Ambos promotores coinciden en que “Si uno o más palillos caen debajo de la mesa de juego, o si al tirar los palillos no se define bien qué valor ha caído porque hayan quedado muy encimados, el tiro no es válido y se debe repetir”.

### **3.7.6. Valor de los palillos**

Existen ocho posibilidades de cómputo, dependiendo de la posición en la que caigan los palillos. Pueden ser: 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20 o 35 (ver las imágenes con el valor de los palillos).





Nombre y valor de los palillos		Posición de los palillos
<b>1</b>	Siki	
	Setse	
	Ma	
	Uno	
<b>2</b>	Tsimani	
	Dos	
<b>3</b>	Tanimu	
	Tres	
<b>5</b>	Kuilichi	
	Cinco	

Imagen 45: Valor de los palillos 1, 2, 3 y 5, según la posición en la que caigan.  
(Diseño: De Roo Flores, 2015)





Nombre y valor de los palillos		Posición de los palillos
<b>10</b>	Jera' Patse	
	Témbini	
	Diez	
<b>15</b>	Témbini-ánuu	
	Quince	
<b>20</b>	K'atari	
	Ekuatsí	
	Veinte	
<b>35</b>	Ikuasí	
	Ma ekuatsí ka témbini-ánuu	

Imagen 46: Valor de los palillos 10, 20, 15 y 35, según la posición en la que caigan.  
(Diseño: De Roo Flores, 2015)

### 3.7.7. Reglamento general del juego

El siguiente reglamento está basado en las reglas que recuperaron Carrasco y Beals, en 1940, y en el instructivo del juego que elaboró Valente Soto Bravo, en 1985; sin embargo, hemos realizado algunas puntualizaciones proporcionadas por el portador de la tradición del juego, Antonio Bravo Rita, originario de la comunidad de Angahuan.

Este juego se puede jugar “uno contra uno” o por equipos de “dos contra dos” o hasta “cuatro contra cuatro”; tradicionalmente, cada jugador debe tener cuatro fichas o *móskukua*. Sin embargo, por cuestiones de tiempo en algunos torneos se acepta que cada jugador juegue solamente con dos fichas. Cabe mencionar que mientras mayor sea el número de participantes y más fichas haya en el tablero, más complejo y emocionante es el juego.

El inicio del juego es en el *apóruni* o salida, que está marcada por las huellas del pie en el tablero, que son las referencias de inicio y no se cuentan como punto. De un lado comienza un jugador o equipo, y del otro lado, el otro.

La forma de avanzar es primero en dirección al centro, siguiendo las líneas ejemplificadas que indican cuando hay que dar vuelta y cómo llegar al área mayor del juego (ver los esquemas donde se muestra el camino sugerido para avanzar, por cada uno de los equipos). Cada jugador le dará la vuelta completa al tablero con sus fichas, de modo que se encontrará con sus adversarios dos veces.

En caso de jugar uno contra uno, las tiradas entre los jugadores son alternadas: primero tira un jugador dos veces, moviendo dos fichas, y luego tira el otro, moviendo dos también; siempre se debe mover la ficha más atrasada, y las que están fuera del tablero se considerarán las más atrasadas. En el caso de jugar con cuatro fichas, en el siguiente turno se recorrerán las otras dos, pero siempre las más atrasadas.

Si el juego es por equipos, primero tiran todos los jugadores de un equipo, y luego todos los del equipo contrario. Se respeta el mismo orden en las tiradas durante todo el juego. En su turno, cada jugador tirará dos veces, moviendo siempre la ficha más atrasada.

Para ganar, cada jugador deberá hacer todo el recorrido del tablero con sus cuatro fichas. Si es por equipos, todos los miembros del equipo deberán terminar todo el recorrido con todas sus fichas. Cuando un jugador haya terminado el juego con todas sus fichas, puede ayudar a sus compañeros, al que quiera, pero sólo a uno. Sus tiradas se suman a las del jugador que está ayudando.

En el tablero hay dos puntos centrales de cruce, pintados en rojo, que corresponden a las casillas 6 y 8, llamadas *kurhínchkoa* u ‘hoguera’. Cuando la ficha de cualquier jugador cae en estos puntos, se dice que esa ficha está *uarhíni* o *uarícha*, ‘muerta’, o también se dice *kurhíni* ‘se quemó’, y tiene que comenzar nuevamente desde donde se encuentran las huellas del pie. Cada vez que caiga en estos puntos, deberá empezar, sin importar las veces que sean, aun cuando ya haya hecho todo el recorrido y al salir caiga en estas casillas.

En el tablero de juego hay cuatro esquinas u “orejas”, formadas por un cuadrado pequeño; la casilla que se encuentra en la parte exterior de cada oreja se llama *anájtsikuni*,<sup>23</sup> ‘loma, cima o pináculo’ (Según Beals y Carrasco, 1940). Cuando una ficha llega a cualquiera de estos cuadros exteriores, esquineros u orejas, pasa por un punto de intersección. Si al tirar los palillos vuelve a caer en ese punto, la ficha se acomoda en el punto diagonal superior, llamado *unandándani*<sup>24</sup> ‘llegar adentro por haber alcanzado el punto dos veces’ (Beals y Carrasco, 1940). De esta manera, no puede haber confusión para saber si una ficha comienza o termina su circuito del cuadro exterior o esquinero (ver la flecha en la siguiente imagen).

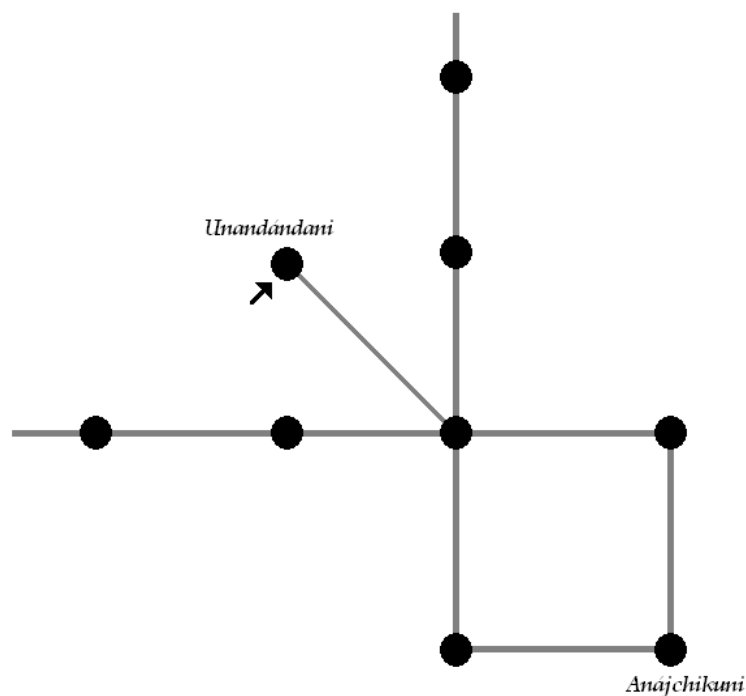


Imagen 47: Esquina u “oreja” donde se muestra el punto llamado *unandándani*.  
(Diseño: De Roo Flores, 2015)

<sup>23</sup> (*Anhajtjikuni*) Que, según Antonio Bravo Rita, significa ‘estar en la cima’ (Información personal, 17 de febrero de 2020).

<sup>24</sup> Según el texto en inglés de Beals y Carrasco, página 7.

En este caso, para que un jugador pueda *matar* a un contrario, tendrá que haber recorrido también el cuadro exterior o esquinero; de lo contrario, no lo podrá *regresar al principio* (Información Antonio Bravo Rita).

1. Para comenzar el juego, los capitanes de los equipos realizan un tiro con los palillos. El que obtenga mayor puntuación inicia el juego y le siguen los demás miembros de su equipo. En caso de empate, se repite el proceso.
2. Cada jugador tira dos veces; por cada tiro sólo se recorre una sola ficha. Esta se mueve de acuerdo con la puntuación obtenida al arrojar los palillos.
3. Si al hacer un tiro un jugador obtiene la máxima puntuación, que es 35, podrá mover dos fichas: una con 20 lugares y otra 15, en este orden: primero 20 y luego 15, recordando mover siempre la ficha más atrasada. Si al mover la ficha más atrasada por 20 casillas esta continúa siendo la más atrasada, deberá moverla con los 15 puntos restantes.
4. Si al hacer el primer tiro un jugador obtiene la máxima puntuación (35), los demás jugadores deben recordar que tiene derecho a otro tiro y podrá mover otra ficha, siempre la más atrasada.
5. Cuando una de las fichas cae en una de las casillas marcadas en rojo, llamadas *kurhínckua* u “hoguera”, se dice *kurhíni* ‘se quemó’, o también: *uarhíni* o *uarícha*, ‘está muerta’, y comienza de nuevo cuando le corresponda su turno. Si al tirar vuelve a caer en una de estas casillas, se sigue el mismo proceso, hasta que logre superarlas.
6. Al llegar a la casilla 13, se entra en el “área mayor” del juego. El primer equipo que llegue a esta casilla decide si avanza hacia un lado o hacia el otro, y los demás jugadores de su equipo lo seguirán; mientras que el equipo contrario, cuando llegue a su casilla número 13, buscará el camino que conduzca a encontrarse contra sus adversarios, porque el objetivo es enfrentarse con el contrincante, dos veces, al recorrer todo el tablero (ver los esquemas del juego con sus partes y caminos a seguir por ambos equipos).
7. Un punto o casilla podrá ser ocupado por una o varias fichas al mismo tiempo, siempre y cuando estas pertenezcan a los jugadores del mismo equipo; nunca podrán ocupar la misma casilla fichas contrarias.
8. Dentro del área mayor del juego hay dos posibilidades de ganar:

- I) Cuando una de las fichas cae en una casilla ocupada por una o más fichas de los jugadores contrarios, se dice: *atáti* ‘te di, te pegué’, porque la ficha *mata* a todos los contrarios que estén allí, y estos deben comenzar de nuevo; mientras que la ficha que los *mató* termina su recorrido, y se dice que el jugador ya ganó con esa ficha solamente.
- II) Otra posibilidad para ganar es cuando el jugador haya recorrido todas las casillas o todo el camino con todas sus fichas.
9. Cuando se juega por equipos, para poder ganar todo el equipo con todas sus fichas, estas deben recorrer todas las casillas del tablero, o haber sacado todas sus fichas porque *mataron* a sus contrarios.
10. Cuando un jugador obtiene el gane total, o sea cuando haya sacado todas sus fichas, podrá ayudarle a uno de sus compañeros con un tiro solamente, y hacer que avance una de las fichas de su equipo, que será la más atrasada. El jugador que ayudará deberá esperar hasta que le toque su turno nuevamente, es decir, en la siguiente ronda (información proporcionada por Antonio Soto Bravo). En caso de que al tirar obtenga la mayor puntuación, o sea un 35, este jugador ayudante podrá recorrer dos fichas, una con 20 y otra con 15, siempre las más atrasadas.



Recapitulando lo que abordamos en este capítulo, mostramos el origen y la práctica del juego, que se remonta hasta antes de la llegada de los españoles, según las evidencias históricas presentadas en el *Códice Borgia*, lámina 62, y el *Códice Vaticano B*, lámina 67, documentos que los especialistas han datado como elaborados entre los años de 1250 y 1521 d.C. Ubicamos el área de su registro en los petrograbados encontrados en una vasta zona que abarca la comunidad de Angahuan, la región de San Ángel Zorumucapio, Ziracuaretiro y Taretan, así como la zona que rodea el lago de Pátzcuaro, en Tzintzuntzan, cerca de las yácatas, y en los linderos de Lagunillas, en el actual estado de Michoacán. Asimismo, se han encontrado vestigios del juego en el estado de Jalisco, en el municipio de Casimiro Castillo, de la región Costa Sur, cerca del estado de Colima, y en el Valle de Mascota, muy próximo al estado de Nayarit.

Explicamos el entorno comunitario en donde se conservó la práctica del *K'uilichi ch'anákua*, así como la estructura social, económica y religiosa de Angahuan, que ha sido la



única comunidad que lo ha conservado, y donde se juega por lo menos una vez al año, hasta nuestros días. También mostramos de qué manera se ha insertado la fiesta en honor a la Virgen de la Asunción en la fecha en que se realizaba el ritual del juego, destacando la manera como ambos rituales se han trastocado y el proceso que el *K'uilichi* ha tenido para lograr sobrevivir, a pesar de que ha sido sutilmente prohibido, hasta casi hacerlo a un lado.

Explicamos el proceso de resignificación del juego por la influencia de la Iglesia, que sistemáticamente fue prohibiendo su práctica, por formar parte de rituales que se hacían a los dioses de la antigua religión, y como parte de la estrategia fue imponiendo una carga muy pesada en las festividades que se hacen para la Virgen de la Asunción, para desalentar la práctica del juego e ir trastocando ambos rituales.

También mostramos las acciones que se han llevado a cabo por parte de los promotores culturales de la comunidad de Angahuan, así como la asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, A.C. para su reanimación; además, observamos que hacen falta otras estrategias para lograr que este elemento ancestral único sobreviva a las circunstancias que pueden llevarlo a su desaparición, como son su prohibición por considerarlo un juego de azar, diseñado por el diablo; o por el desinterés causado por la influencia de la vida moderna, en donde tanto la comunidad portadora del juego, como la sociedad en general estamos inmersos. Es decir, se necesitan más acciones para que valoremos en su justa dimensión este juego que ha logrado sobrevivir durante tanto tiempo, quizás milenios, y que nos percatemos de que puede enseñarnos muchas cosas, como el amor a nuestra Madre Tierra.



Imagen 48: Juriata y Tariácuri Lázaro Gómez jugando *K'uilichi* en el petrograbado de Angahuan.  
(Foto: Queren De Roo, 15-08-2012)

## CAPÍTULO IV

### El *Témbini iúmu ch'anákua*



Imagen 49: Torneo de *Témbini iúmu*, Tarejero 2014 (Foto: Queren De Roo)

El *Témbini iúmu* es un juego de destreza mental. Su nombre en purépecha significa ‘quince’, de *témbini* ‘diez’ y *iúmu* ‘cinco’. La carpeta del juego o cancha se hace en la tierra debajo de un árbol, es una superficie cuadrada de aproximadamente dos metros por dos. Cada vez que se va a jugar se riega el espacio, se barre y se marcan los pocitos con un bastón o rama del campo. La distancia entre los pocitos puede marcarse utilizando como medida la cuarta de la mano, el pie o los mismos palillos con los que se juega. Cada lado de la carpeta tiene 10 pocitos de esquina a esquina, siendo en total 36 pocitos los que forman el cuadrado. En dos ángulos contrarios del cuadro se marcan otros cuatro pocitos hacia el centro de la cancha formando una “oreja”, allí es donde se colocarán las fichas de los jugadores para comenzar el juego. Las fichas tradicionalmente eran semillas, flores o piedras, pero también pueden ser diferentes objetos pequeños del tamaño de una ficha. En uno de los costados de la cancha se coloca una piedra laja que sirve como plataforma para hacer brincar los cuatro palillos cuando son arrojados por la mano del jugador. Los palillos funcionan como dados, porque al caer muestran los números de casillas que deberá recorrer el jugador. El objetivo del juego es darle la vuelta completa a la cancha y llegar al primer pocito de donde salió.

No se sabe cuándo, ni cómo se originó este juego. Algunos ancianos que lo practican dicen que “ya tiene mucho tiempo, que ellos lo aprendieron de sus padres, y sus padres de sus abuelos, y así”.<sup>25</sup> Otros dicen que “Tiene mucho que se juega”;<sup>26</sup> otros, que “este juego ya viene de mucho tiempo antes; hasta en el cerro hay una piedra con el juego”.<sup>27</sup> Lo que hemos investigado sobre este aspecto es que en la década de 1970, cuando se realizaban trabajos de salvamento arqueológico en el área de las presas de La Gavia y La Purísima, en la cuenca del río Guanajuato, Eric Taladoire y Clara Cera descubrieron unos petrograbados en el cerro del Sombrero, en un importante asentamiento prehispánico del epiclásico,<sup>28</sup> que interpretaron y registraron como figuras zoomorfas (Taladoire, 1977; Castañeda y Brambila, 1999). Conociendo el juego, considero que en el petrograbado se puede apreciar claramente la carpeta del juego *Témbini iúmu*, que perdura hasta nuestros días en la Ciénega de Zacapu.

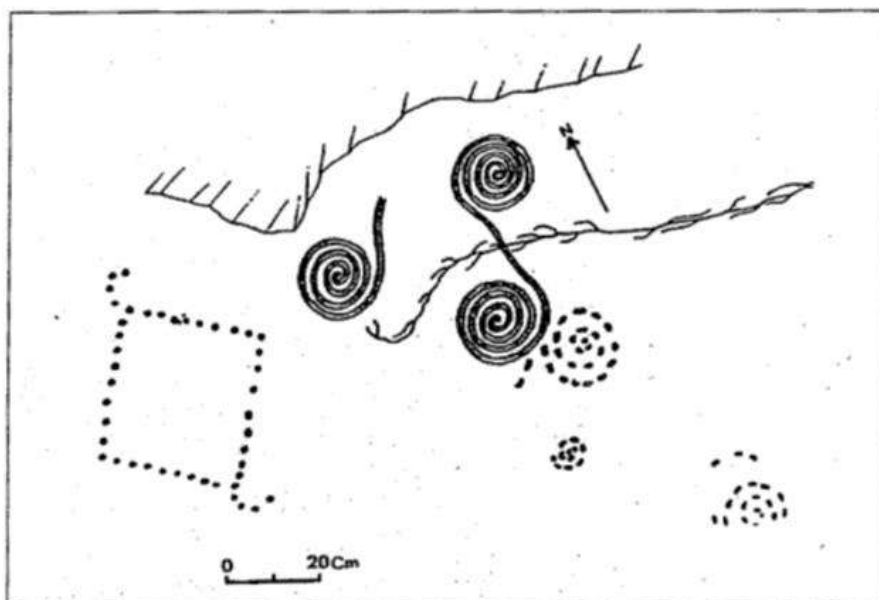


Imagen 50: El petrograbado encontrado en el cerro del Sombrero con el trazo del juego *Témbini iúmu* (Fuente: Taladoire, 1977).

<sup>25</sup> Información del señor Pedro Ponce González, nacido el 5 de mayo de 1936, de la comunidad de Tiríndaro, quien aprendió a jugar de su papá, Antonio Ponce Ruíz, originario de Coeneo, que aprendió de Jesús Ponce, hermano de su papá, quien lo aprendió de su abuelo, Pedro Nolasco Ponce, quien aprendió de su abuelo (comunicación personal, el día 13 de marzo de 2017).

<sup>26</sup> Información del señor Juan Ruiz Rivera, de la comunidad de La Constitución (comunicación personal, el 13 de marzo de 2017).

<sup>27</sup> Información de tata Máximo Sosa González, de la comunidad de Santiago Azajo (comunicación personal, el 14 de marzo de 2009).

<sup>28</sup> El periodo epiclásico mesoamericano o clásico tardío es el que corresponde a los años de 650 al 950 de nuestra era. Según los investigadores, es la transición entre el ocaso de Teotihuacan y las migraciones chichimeca al Altiplano central, con la posterior conformación de las sociedades del postclásico (Sugiura, 2003).

#### 4.1. El *Témbini iúmu* y su área de influencia

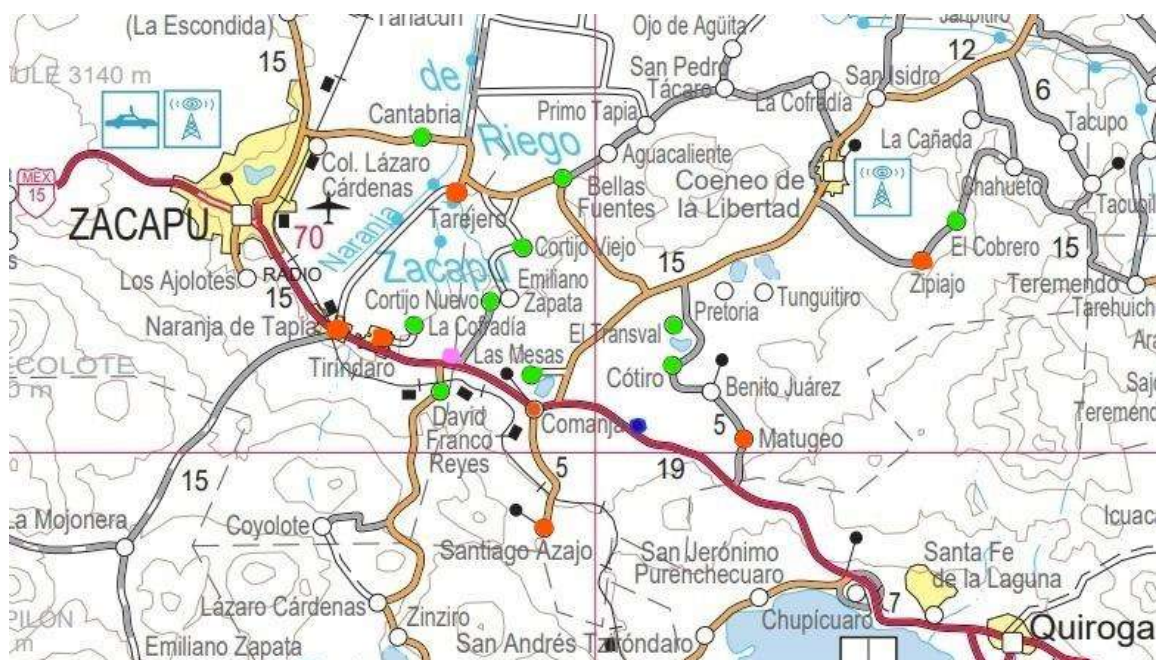


Imagen 51: Mapa de la Ciénega de Zacapu. Comunidades que juegan el *Témbini iúmu*: ● Comunidades indígenas. ● Comunidades no indígenas. Comunidades que no aparecen en el mapa: ● Carátacua. ● La Constitución.

El juego de destreza mental *Témbini iúmu* también es conocido con los nombres de Quince, Quinzas, Palillos, el Juego de los Palillos y *Tieku*. Se practica constantemente en las comunidades indígenas de la Ciénega de Zacapu (en la imagen 51, marcadas con un punto naranja) y éstas son: San Pedro Zipiajo, Tiríndaro, Comanja, Santiago Azajo, Tarejero, Matugeo y Naranja, así como en las comunidades no indígenas que lo han adoptado como propio, por convivencia, influencia o cercanía (observar en la imagen 51 las marcas verdes, rosa y azul) que corresponden a: Cantabria, Cortijo Viejo y Cortijo Nuevo, Cótiro, El Cobrero, Franco Reyes, La Cofradía, Las Mesas y Transval, Carátacua y La Constitución. Hasta hace algunos años se sabía de su práctica en las islas de Janitzio, Yunuén y Tecuena, en el lago de Pátzcuaro, en donde se le conoce como *Ch'anákua* o Palillo (Gómez Mussent, 2010: 146; De Roo Flores, 2015: 57).

El área con más registros de comunidades que practican el *Témbini iúmu* es la Ciénega de Zacapu, en el estado de Michoacán. Esta región está situada al pie de la Sierra Tarasca y la depresión del Río Lerma, donde antes del siglo XX existía el lago de Zacapu. Esta cuenca con características muy originales está menos encerrada y húmeda que las zonas lacustres de

Pátzcuaro y Zirahuén, pero no es tan seca ni abierta como las de Chapala y Cuitzeo, lo cual permitió que durante mucho tiempo se desarrollaran buenos suelos. Las buenas tierras para el cultivo, la abundancia de piedras para la construcción y las fuentes permanentes de agua influyeron para que grupos de agricultores se asentaran en esta región:

La variedad de recursos ofrecida por el lago, las vertientes bajas y medianas y los bosques en lo alto de los cerros hacían de la región de Zacapu un lugar favorecido por la naturaleza y propicio para la instalación de grupos humanos prehispánicos numerosos, instalación que generó modificaciones importantes del paisaje (Migeon, 2016: 12).

Las culturas que se desarrollaron aquí construyeron pirámides y centros ceremoniales para el culto y el sacrificio. En las excavaciones arqueológicas se han encontrado cerámica y otras evidencias de ocupación desde el postclásico temprano, aproximadamente entre los años 850-900 d.C. También se han registrado dos canchas del Juego de Pelota en el sitio llamado “El Palacio” y una en “El Zirate”, así como una cruz punteada en el sitio 321, que remite a los marcadores astronómicos, una prueba de que, sin duda, existían intercambios entre Teotihuacán y Michoacán (Migeon, 2016: 69, 71, 103, 118, 121).

Según los especialistas, los estudios arqueológicos más recientes en Michoacán han permitido establecer una larga y continua ocupación de esta región de la Ciénega de Zacapu, desde lo que se llama la fase Loma Alta, que comprende desde el año 100 a.C. hasta el 550 d.C., y confirman que estos asentamientos tienen un origen en la cultura Chupícuaro, a lo largo de la cual grupos michoacanos tenían relaciones muy estrechas con la metrópoli teotihuacana:

Estas relaciones tuvieron como antecedente los fuertes lazos establecidos entre Chupícuaro y comunidades de los valles de México y de Puebla-Tlaxcala durante el Preclásico tardío. Luego perduraron cuando, al inicio de la era, Teotihuacán se transformó en un poderoso centro ceremonial y se mantuvieron a todo lo largo de la fase Loma Alta y del desarrollo urbano de Teotihuacán hasta el dramático final de la metrópoli hacia 575 de nuestra era (Migeon, 2016: 121).

Creemos que la convivencia entre las distintas culturas que surgieron en este periodo desarrolló intercambios de todo tipo; entre ellos, los juegos de destreza mental como el *Témbini iúmu*, porque la evidencia encontrada en torno a los petrograbados del cerro del Sombrero pertenece a la cultura Chupícuaro, y el que se haya encontrado el diseño de un juego de destreza mental casi idéntico al del *Témbini iúmu* es un indicio de que este rasgo cultural pudo compartirse con la región de la Ciénega de Zacapu.

También, en el Capítulo I, apartados 1.2 y 1.3 mencionamos que de acuerdo con los expertos hubo una cultura homogénea que dominaba extensas partes de Mesoamérica, llamada “horizonte Mixteca-Puebla” durante los siglos anteriores a la invasión española (1250-1521 d.C.): “El material arqueológico sugiere que, en aquella época, Mesoamérica llegó a contar con una cultura relativamente homogénea gracias a los múltiples e intensos contactos comerciales y de otra índole entre las partes integrantes” (Anders, Jansen y Reyes, 1993b: 41; Schávelzon, 1980; Bonfil Batalla, 1989: 26-32, 248).

Nosotros pensamos que este contacto comercial también provocó el intercambio de juegos de destreza mental como el *K’uilichi* y el *Témbini iúmu*, porque existe la evidencia de un juego similar al *K’uilichi* en los Códices Borgia y Vaticano B, datados en aquella época (1250 d.C.), así como petrograbados encontrados en Teotihuacán, de los periodos clásico (200-900 d.C.) y postclásico (900-1521 d.C.) que mostramos en el apartado 1.11, catalogados como Tipo I, (ver imagen 23) que tienen características similares a las del *K’uilichi*. Agregamos a estas evidencias el petrograbado encontrado en el cerro del Sombrero, que nosotros creemos que es el *Témbini iúmu*, y que es de una época anterior (tomando en consideración que la cultura Chupícuaro floreció entre el 500 a.C. y el 300 d.C.); con esto demostramos la permanencia de los juegos de destreza mental como una manifestación propia de la cultura mesoamericana, heredada al pueblo p’urhépecha.

Además, en el apartado 1.11, donde se mostró la gran variedad de tableros de juegos de destreza mental mesoamericanos registrados por los especialistas, mencionamos la existencia del juego del “Palillo” (ver imagen 33), cuya práctica se ubicaba en la ribera del lago de Cuitzeo, muy próxima a los asentamientos de la cultura Chupícuaro, en la comunidad de Simirao. Asimismo, sabemos de la existencia y práctica de otros juegos similares en esta misma región, cuyo estudio podría aportar otros datos interesantes sobre las culturas que los han mantenido vivos y de las sociedades que han desaparecido, como la Chupícuaro. Pensamos que, como estas manifestaciones culturales están relacionadas con los cuerpos de agua, la agricultura y la fertilidad, podrían servir como evidencias de contactos entre las distintas culturas de Mesoamérica y de otras regiones más alejadas (Depaulis, 2018: 29-55).

## 4.2. El *Témbini iúmu* en torno a la conmemoración de la Cuaresma



Imagen 52: Carpeta del *Témbini iúmu* para el Torneo de Zipiajo 2016.  
(Foto: Queren De Roo)

En la imagen superior presentamos una de las carpetas de juego preparada para el Torneo de *Témbini iúmu* en la comunidad de Zipiajo, celebrado el 24 de marzo (jueves santo) de 2016. En ella se pueden observar muy bien los pocitos de la periferia que le dan forma al cuadrado; a un costado de la carpeta se ha colocado la piedra laja, que se usa como plataforma para que el jugador arroje los cuatro palillos que se ven recargados en la piedra y que sirven como dados.

Con el juego tradicional del *Témbini iúmu*, en la Ciénega de Zacapu, se reúnen todos los jugadores en torno a las carpetas de juego que se hacen en cada una de las comunidades en la temporada que precede a la preparación de los campos para la nueva siembra según el ciclo agrícola, lo cual coincide con la Cuaresma y la Semana Santa; dicho de otra manera, cuando las comunidades de la región se preparan para los rituales cristianos de la Cuaresma, las procesiones y la Pasión de Cristo, los jugadores se organizan para realizar el juego ritual del *Témbini iúmu*.

Lo anterior significa que las comunidades indígenas, entre ellas las de la Ciénega de Zacapu, siguen haciendo lo que sus ancestros hacían por “el costumbre”,<sup>29</sup> que ha permitido

---

<sup>29</sup> Que es el modo de vivir, de sentir y de ser p’urhépecha (Franco Mendoza, 1997; véase pie de página 18).

que muchas fiestas y representaciones religiosas “profanas” sigan vigentes hasta nuestros días, por la memoria colectiva estrechamente ligada a la tradición oral,

Cuya función es la de toda palabra en una sociedad sin escritura: materializar la memoria social, es decir, el conjunto de leyes, normas y valores que deben transmitirse de una generación a otra para asegurar la identidad misma de la colectividad (Todorov, 2007: 88-89).

Entre otros de estos valores culturales, como la música, la danza, la medicina, la gastronomía, etcétera., también se han conservado los juegos, en los cuales podemos encontrar símbolos específicos de rituales mesoamericanos que han logrado permanecer a través del tiempo y el espacio, como es el caso del *Témbini iúmu*.

### **4.3. El *Témbini iúmu* y su significado ritual**

El *Témbini iúmu* es un juego ritual que se presenta como un medio para que interactúen seres de diferente índole, los humanos y los dioses de la naturaleza, representados en todos los elementos que conforman el juego, y que funcionan como un mecanismo auxiliar de comunicación con los dioses para pedir fertilidad y buenas cosechas. Esto quiere decir que:

El juego es el que hace posible esta negociación, porque de otro modo sería imposible actuar en un mundo simbólico. En el juego, el jugador se transforma en un conducto de los dioses, pues el ritual se presenta como una partida que se debe ganar para asegurar la pervivencia de la comunidad (Hamayon, 2011: 13).

En este apartado analizaremos el juego desde su función simbólica ritual, para conocer qué papel cumple en la sociedad que lo practica. Creemos que es importante reflexionar sobre su estructura esencial como representación de un tipo de ritual indígena de fertilidad de los campos. Estamos completamente de acuerdo con lo que sostiene Roberte Hamayon sobre el juego y la importancia de poner atención en un elemento cultural bastante desatendido por la antropología y otras disciplinas, tomando en consideración que es un modo de conducta universal común al hombre y al animal, y que nos proporcionaría abundante material para la investigación de las conductas universales. El juego se diversifica según las culturas, lo que le proporciona características propias que lo hacen adecuado para

---



el estudio de la función simbólica (2011: 90). Además de estas reflexiones, usaremos algunos planteamientos propuestos por Hamayon en su estudio *Chamanismos de ayer y hoy. Seis ensayos de etnografía e historia siberiana*, enfocados desde el ángulo de la función simbólica en el ritual y el juego. Queremos demostrar la relación que existe entre el juego y el ritual, para lo cual utilizaremos un relato de un ritual que se hacía antes de comenzar el torneo del *Témbini iúmu*, en la comunidad de Zipiajo.

El siguiente relato que nos compartieron el día 19 de enero de 2008 los señores Juan López, jugador y campesino, y su hijo Sigifredo, artesano y comerciante, originarios de la comunidad de San Pedro Zipiajo, nos servirá para comprender cuáles son las características determinantes para la realización del ritual del juego, el cual utilizaremos para analizar su función simbólica. Esto es lo que nos relataron:

Antes en Zipiajo cuando jugaban al *Témbini iúmu* llevaban música; la piedra laja la cargaban en la espalda bien amarradita, y los palillos los acomodaban en una batea con flores, y las muchachas se ponían su rollo y llevaban pan, atole y comida de pescaditos. Se organizaban por barrios, porque en Zipiajo hay cuatro barrios: Santiago, Santo Tomás, San Sebastián y El Calvario, por donde está la Peña. Porque durante la Cuaresma a cada barrio le tocaba cada ocho días, y el encargado del barrio cargaba la piedra laja en la espalda y la llevaban con música hasta donde estaba la *carpeta* donde se jugaba. Y los palillos los llevaban en una batea especial. Y las muchachas y las señoras se ponían su rollo y llevaban pan para todos los invitados. Y hacían comida, pescaditos y otras comidas tradicionales de Cuaresma. Y venían todos los barrios a acompañar al barrio encargado, y jugaban toda la noche del viernes, y esto se hacía durante toda la Cuaresma. Y durante la Semana Mayor, ya no jugaban, todo estaba bien silencio, porque venían las procesiones y representaciones de la Pasión de Cristo (De Roo Flores, 2015: 127).

Hamayon señala que los rituales y los juegos tienen rasgos comunes, “obedecen a reglas y se encuentran circunscritos a un marco” (2011: 105). En el relato anterior el ritual que se hacía para invitar a los jugadores y a toda la comunidad a presenciar el juego obedecía a ciertas reglas y lineamientos. Por ejemplo: la responsabilidad de realizar el juego en cada uno de los cuatro barrios y en un orden específico; llevar acompañamiento de música, cargar la piedra *bien amarradita* en la espalda y llevarla hasta la *carpeta* donde se jugaba; acomodar los palillos con los que se juega en una batea especial; que las mujeres vistieran su rollo o sus atuendos de fiesta; llevar pan para todos los invitados, y hacer comida de pescaditos. Todos estos son actos simbólicos que remiten a tradiciones ancestrales que nos conducen a rituales de fertilidad agrícola que sirven para pedir buenas cosechas, como veremos detenidamente más adelante.

Primero, entre las obligaciones que debían cumplir cada uno de los cuatro barrios estaba la de realizar el juego, y hacerlo en un orden específico. Desafortunadamente, esta tradición se ha ido perdiendo poco a poco, y no pudimos abundar más en este aspecto. Pero lo que aún perdura es la división de las comunidades en barrios, como símbolo de una organización ancestral bien arraigada (Bonfil Batalla, 1989: 13). Un documento que nos proporciona datos de esta organización prehispánica es la *Relación de Michoacán*, donde se menciona que “a cada uno de estos valientes hombres [se les] encomendaba un barrio, que era como una capitanía, e iba con cada barrio un principal que llevaba la cuenta de cada barrio y conocía los vecinos dél” (Alcalá, 2008: 193). En la actualidad esta estructura perdura como rasgo de organización comunal indígena. Se planifican las fiestas patronales católicas por medio de cargos en los cuatro barrios principales.

En otra entrevista, el día 1 de abril de 2010, sostenida con el señor Guadalupe Castellón Márquez —que nació en 1924, y que también es de la comunidad de San Pedro Zipiajo—, nos comentó que su padre y su abuelo eran jugadores del *Témbini iúmu*, y también nos relató a su manera cómo se hacía este ritual del juego:

No se sabe desde cuándo es este juego, ya viene desde hace mucho tiempo. A mí me tocó jugar cuando cada barrio tenía su “carpeta” para jugar. Aquí en el pueblo hay y hubo cuatro barrios, el de San Sebastián, el de Santiago, el de Santo Tomás y el del Calvario. Se invitaba a todos los vecinos para que fueran a ver los juegos, y se preparaba atole agrio y pan para invitarles a todos los jugadores y a los que veían el juego. Las muchachas iban con sus vestidos tradicionales. Y se llevaba la piedra laja al lugar del juego cargándola, y los palitos en un recipiente adornados con flores. Además, se acompañaba con música de tambor y chirimía (De Roo Flores, 2015: 131-132).

En este relato, que es muy parecido al anterior, queremos destacar otro elemento fundamental indispensable en los rituales, que denota fiesta y alegría: la música. El informante menciona que “llevaban música”, y especifica que era “de tambor y chirimía”. Muchos años atrás, un músico de la comunidad de Zacán, el señor José Aguilera Chávez, nos platicaba que a la música de tambor y chirimía se le llamaba “música real”, porque era la que antecedía los eventos importantes de las comunidades; por ejemplo: era tradicional recibir con música a políticos o religiosos, entre otras personalidades de otras regiones. La música es una costumbre ancestral de todos los pueblos del mundo, y los antiguos habitantes de *Mechuacan* también la utilizaban para fiestas y eventos importantes; se menciona en la *Relación* en distintos apartados, por ejemplo, cuando dice: “y después llevarías tus

estrumentos atabales y cornetas” (Alcalá, 2008: 82, 189). Asimismo, en la *Crónica de Michoacán* se menciona que cuando llegaron los castellanos a la ciudad de Tzintzuntzan:

Lleváronlos con grandes ceremonias significativas de su reverencia y crianza, y después de breve rato les pusieron las mesas servidas con variedad de manjares sazonados a su modo, haciéndoles, entre tanto, música con varios instrumentos que tenían para estas ocasiones muchos y muy sonoros (Beaumont, 1985: 11).

Esta cita refuerza la evidencia que presenta nuestro informante sobre la costumbre ancestral de recibir con música a visitantes y grandes personalidades.

Otro componente importante en el relato anterior es la referencia de “cargar la piedra bien amarradita en la espalda”. Según se asienta en la *Relación*, los chichimeca-uacúsecha hacían un bulto sagrado con la piel de los venados cuando dice: “la curtimos y ablandamos y envolvemos en ellos a nuestro dios Curícaueri” y en ese bulto “sus sacerdotes llevaban los dioses a cuestras” (2008: 20, 189), tal como los jugadores hacían con la piedra laja antes del torneo del juego. Esto es un indicio que apunta a los símbolos sagrados prehispánicos de los antiguos habitantes de Michoacán conservados por la comunidad purépecha de Zipiajo, por lo que deducimos que la piedra laja representa al dios Curicaueri e interpretamos que el valor que muestran los palillos después de ser arrojados contra la piedra es el resultado del deseo de los dioses; por lo tanto, representan signos sagrados. De la misma manera, “acomodar los palillos con los que se juega en una batea especial y adornarlos con flores” es un indicio que remite a rituales de fertilidad, porque las flores brotan antes de los frutos. Entonces, los palillos rodeados de ellas significan que los dioses intervendrán para tener buenos frutos, es decir, buenas cosechas.

También, es simbólica la referencia a “que las mujeres vistieran su rollo”, sus atuendos tradicionales de fiesta, porque en la misma *Relación* hay un pasaje que menciona la importancia del arreglo personal en una ceremonia sagrada, cuando dice que Zurúmban, señor de Taríaran, pidió a sus hijas que se adornaran e “hizo que las bañasen y que las ataviasen. Púsoles unos zarzillos en las orejas, y sartaes a las muñecas y collares de turquesas al cuello” (2008: 79). Todavía es una costumbre que ha perdurado en las comunidades indígenas, arreglarse con sus mejores prendas para una fiesta. Dicen que esto significa “darle la importancia que se merece al acontecimiento”. Es un indicio de que, si se vestían con sus atuendos de fiesta, el ritual del juego tenía mucha importancia para la comunidad.

Otro rasgo simbólico del ritual del juego es “el costumbre” de ofrecer “pan a todos los invitados”<sup>30</sup> y preparar comida tradicional (especial de fiesta) de acuerdo con la fecha que se esté celebrando; en este caso, “hacer comida de pescaditos”, que no sólo es una tradición de Cuaresma, sino que estaba bien arraigada desde antes de la colonia, como se menciona en la *Relación* cuando dice que: “Había otro llamado *uaruri*,<sup>31</sup> diputado sobre los pescados de red que tenía cargo de traer pescado al cazonci y a todos los señores, porque su comida desta gente, todo es pescado” (Alcalá, 2008: 177).

Todos estos componentes nos remiten a tradiciones prehispánicas que continúan vigentes, nos hacen identificar al ritual del juego como un suceso ancestral importante, conservado hasta nuestros días. El hecho de que la fecha de realización coincida con la preparación de los campos para la nueva siembra también es otro indicio de que es un ritual de fertilidad agrícola para pedir buenas cosechas.

Asimismo, otro elemento que da sustento a identificar esta manifestación como un ritual de fertilidad agrícola es la misma *carpeta* o *cancha* de juego, porque cada uno de los pocitos que la forman representan a la tierra misma. Simbolizan los pocitos que hace el agricultor para depositar las semillas que se convertirán en los frutos de la tierra, y las fichas que se utilizan para avanzar en el recorrido del juego representan esas semillas que los mismos jugadores piden que se reproduzcan por medio del sonido de los palillos, de los gritos y de los saltos de los jugadores cuando se desarrolla el juego. Roberte Hamayon refiere que “los saltos y las partidas son explícitamente destinados a favorecer las cosechas” (2011: 93).

Además, otro ingrediente común entre ritual y juego que también menciona la investigadora es “el orden en el tiempo, que forma un todo culturalmente adecuado que tiene un principio y un fin que no se deben olvidar” (2011: 106). Estos son elementos que se encuentran tanto en el ritual que precedía al juego como en el mismo juego del *Témbini iúmu*, porque ambos tienen un principio y un fin que no se puede olvidar. Sin embargo, con respecto al tiempo, queremos poner en consideración lo que Mircea Eliade explica en su obra *Lo sagrado y lo profano* donde dice que hay una “paradoja de *Tiempo* circular, reversible y recuperable, como una especie de eterno presente mítico que se reintegra periódicamente mediante el artificio de los ritos” (1998: 48-49). Esto lo podemos explicar con el ritual que

---

<sup>30</sup> “Y trujéronle a mostrar lo que habían hecho; muchas maneras de pan, vení acá, a ver la fiesta, todo está aquí, todos estos mantenimientos” (Alcalá, 2008: 105).

<sup>31</sup> “Pescador” (Gilberti, 1983: 134)

precedía al juego, porque se efectuaba cada año, era cíclico, lo que también sucede con las partidas del *Témbini iúmu*, porque se practican cada año antes de la preparación de la tierra para la nueva siembra, o sea, también son cíclicas; pero lo mismo sucede en el desarrollo del juego: cuando una ficha es *matada* por la ficha de un contrario, o *quemada*, porque cayó en la casilla llamada *quemazón* o *lumbre*, tiene que regresar a la casilla de inicio, es decir, retoña *para* comenzar de nuevo el ciclo. Tal como sucede en el ciclo agrícola.

De la misma manera, otro símbolo que tiene relación con el tiempo es lo que mencionan los señores Juan y Sigifredo López cuando dicen: “Y venían todos los barrios a acompañar al barrio encargado y *jugaban toda la noche del viernes*, y esto se hacía durante toda la Cuaresma”. Otro aspecto sobre el juego que nos comentó el señor Juan es que “se prendían grandes fogatas para alumbrar el juego y se amanecían jugando” (De Roo Flores, 2015: 131). Hamayon menciona que los juegos rituales de fertilidad que se realizan por las noches tienen como característica principal que se prendan grandes hogueras, porque “se considera que el fuego transmite a los espíritus las ofrendas que se les destinan, a partir del hecho de que las transforma en humus que se evapora en el aire donde aquéllos rondan, invisibles” (2011: 52). Aquí encontramos otro elemento simbólico: el fuego, identificado con el dios *Curicaueri*, el dios que purifica, que regenera y produce vida. Sucede algo análogo en el juego: cuando la ficha, que representa a la semilla, cae en la casilla llamada *lumbre* o *quemazón*, se quema y debe *retoñar*, es decir, regenerarse y volver a comenzar el ciclo de nuevo.

Por último, otro componente que menciona Hamayon como parte fundamental del ritual es “el reglamento del juego, el cual depende del contexto social y cultural donde se inscribe, de la naturaleza de los participantes y de su participación, así como la apuesta asignada al juego” (2011: 107). Con respecto a las apuestas en el juego, el señor Abel Silva Aguilar, nacido en el año de 1939 en la comunidad de Zipiajo, nos comentó el 21 de abril de 2011 que “las mujeres también prestaban dinero para apostar, como si agarraran un cargo” (De Roo Flores, 2015: 133). La participación de las mujeres en el juego nos parece un punto importante que hay que abordar en nuestro análisis, porque en las culturas indígenas,

La mujer desempeña un papel fundamental: a ella corresponde la crianza de los niños y la transmisión a las hijas de todos los elementos culturales que les permitirán su desempeño adecuado dentro del grupo; ella es, en gran medida, el eslabón principal para la continuidad del idioma propio, y la depositaria de normas y valores que son sustanciales en términos de

la matriz cultural mesoamericana. Su papel es reconocido social y familiarmente: en las comunidades que conservan un ámbito mayor de cultura propia, la mujer participa más activamente y en pie de igualdad con el hombre, no sólo en los asuntos domésticos sino también en las decisiones que afectan a la comunidad (Bonfil Batalla, 1989: 59).

Como lo menciona el señor Silva, las mujeres no sólo llevaban comida y bebida, sino que también “prestaban dinero para apostar”. El informante nos describe que lo hacían de tal forma “como si agarraran un cargo”. Esto se refiere a los cargos de compromiso para las Fiestas Patronales, cuando se pide ser responsable de los rituales que se le hacen a un Santo Patrón de la comunidad, lo cual representa un compromiso monetario muy fuerte, por todos los gastos que conlleva y los cuales hay que cumplir cabalmente; lo que nos indica que se hacían grandes apuestas y que las mujeres no tenían miedo a comprometerse en este acto, porque lo consideraban parte de sus tradiciones.

Esto nos hace reflexionar que, hasta la época de 1970, aproximadamente, según los informantes, el juego seguía siendo un ritual con mucho significado simbólico, en el cual todavía estaban muy vivas las representaciones de los dioses mesoamericanos, entre ellos: el dios fuego, los dioses de los mantenimientos, de la lluvia y de la fertilidad y otros que se encuentran en el juego.

Sin embargo, estos dioses, así como estos juegos rituales corrieron la misma suerte: primero se prohibieron y luego fueron condenados, lo que provocó la pérdida de muchos de sus símbolos. Pensamos que, si para obtener un bien como la fertilidad, la lluvia o la abundancia de cosechas se depende del azar o de la suerte en un ritual fundamental para las comunidades indígenas, ¿por qué prohibirlo o condenarlo?

#### **4.4. El *Témbini iúmu* y su prohibición**

La permanencia de los juegos de destreza mental como el *Témbini iúmu* o el *K'uilichi* a través de los siglos pone al descubierto cuán profundas raíces religiosas tienen estas manifestaciones culturales prehispánicas, como lo hemos analizado en líneas anteriores. La vigencia de los símbolos que representan a los dioses de la fertilidad es la pervivencia de la naturaleza misma. En los apartados 1.7 y 1.8 mencionamos cómo los frailes evangelizadores diseñaron toda una estrategia para desalentar y desterrar los ritos y ceremonias de los

habitantes de todo el territorio conquistado, y “liberarlos” de las garras del demonio. Pero los dioses que adoraban los antiguos habitantes de México eran representaciones de la naturaleza y de los animales, a quienes admiraban por sus distintas cualidades:

En aquel conjuro que hacían, invocaban a los cerros, las aguas y fuentes, las quebradas, los árboles, las fieras y culebras, el sol, la luna y las estrellas, las nubes, los aguaceros y, finalmente, todas las cosas criadas y a los dioses que de cada cosa tenían inventado (Durán, 2006: 209).

El contexto cultural europeo de los conquistadores les impidió comprender la religión mesoamericana, porque en todo veían diablos y demonios, brujos y hechiceros. Un ejemplo de esta persecución es la prohibición del juego por parte de la Iglesia, al grado que el ritual que precedía al juego del *Témbini iúmu* se ha dejado de practicar por completo. En conversaciones con algunas de las esposas de los jugadores, mencionan que: “En las misas se nos ha dicho que este juego es malo, que es del diablo, de flojos y viciosos, y que no dejemos que nuestros hijos y esposos lo jueguen” (De Roo Flores, 2015: 122). Esto es similar a lo que apuntamos en el apartado 1.7 sobre las estrategias que utilizaron los evangelizadores en sus confesionarios: primero los interrogaban con mucha perspicacia para saber si todavía tenían alguna práctica que implicaba la antigua religión prehispánica, y después les *aconsejaban* lo que tenían que hacer para ser buenos cristianos.

Cuando los españoles impusieron su religión en los territorios conquistados, fueron observando todas las actividades que realizaban los habitantes de estas tierras, y todo aquel ritual que tenía que ver con los cultos a los antiguos dioses fue sistemáticamente erradicado con el propósito de que fueran aceptando la nueva religión y gobierno, ya fuera de forma pacífica o violenta. El mismo Fray Diego Durán lo dice de esta manera:

Hame movido, cristiano lector, a tomar esta ocupación de poner y contar por escrito las idolatrías antiguas y religión falsa con que el demonio era servido, antes que llegase a estas partes la predicación del santo Evangelio, el haber entendido que los que nos ocupamos en la doctrina de los indios nunca acabaremos de enseñarles a conocer al verdadero Dios, si primero no fueran raídas y borradas totalmente de su memoria las supersticiones, cerimonias y cultos falsos de los falsos dioses que adoraban, [...] a lo que toca a las fiestas de sus dioses y a la celebración de ellas y, aunque brevemente, hemos dicho la veneración y ritos y religión con que los honraban, dando aviso a los religiosos y sacerdotes de todo lo que antiguamente se hacía, para que estén sobre aviso en desterrar y estirpar cualquier género de superstición e idolatría que haya quedado, o noticia de ellos si ha quedado (2006: 3, 210).

Con esta cita comprendemos que el juego fue prohibido por la Iglesia porque estaba ligado a las prácticas de la antigua religión mesoamericana y tenía que desterrarse por completo. Estas prácticas de aniquilación de rituales paganos se venían haciendo en todas las culturas donde se implantó el catolicismo. En la misma Europa, después de la conversión del emperador Constantino al cristianismo:

se supo que el signo de la cruz que Constantino había visto en el cielo lo llevó a convertirse al cristianismo, pero no fue así. Constantino fue durante toda su vida un político realista y, muy probablemente, lo que en verdad ocurrió fue que Constantino llegó a la conclusión de que el futuro pertenecía al cristianismo. Decidió que no tenía objeto perseguir a la parte que seguramente iba a ganar. Era mejor unirse a ella, y lo hizo (Asimov, 1983: 178).

Y en este nuevo orden establecido se erradicarían sistemáticamente todos los rituales que tenían que ver con la religión pagana fuera en Europa o América. Carlo Ginzburg en su estudio sobre *Los benandanti. Brujería y cultos agrarios entre los siglos XVI y XVII*, presenta los rituales de un grupo de campesinos del norte de Italia que se asumían como protectores de las cosechas y de la fertilidad de los campos, que salían durante las noches en cada cambio de estación con unas ramas de hinojo a combatir, saltando y luchando, contra brujos y brujas, y los atacaban con cañas de sorgo; y según el resultado del combate, las cosechas de ese año serían abundantes o escasas. El autor muestra en su investigación por qué antiquísimos cultos populares precristianos de la fertilidad fueron juzgados y reprimidos por los inquisidores, quienes los malinterpretaron:

incapaces de percibir la autonomía y la enorme capacidad de sobrevivencia de los códigos y los elementos de la cultura popular campesina, reinterpretaron dichos combates y rituales agrarios bajo estereotipos establecidos por la dominante y represiva cultura católica, convirtiendo a esos benandanti, mediante una violencia al mismo tiempo real y simbólica, en simples brujos y adoradores del diablo. En esta misma lógica, también codificaron las batallas nocturnas como simples ceremonias del sabbat (2005: 12).

Así como fueron reprimidos y malinterpretados los cultos agrarios en Europa, como señala Ginzburg, de la misma manera sucedió con el ritual que precedía al juego del *Témbini iúmu*. Consideremos lo que nos compartieron los señores López cuando dicen que: “venían todos los barrios a acompañar al barrio encargado y jugaban toda la noche del viernes, y esto se hacía durante toda la Cuaresma”, y que “se prendían grandes fogatas para alumbrar el juego y se amanecían jugando” (De Roo Flores, 2015: 127, 131). Se jugaba todos los viernes de la Cuaresma durante todo el día y toda la noche; este día, según la liturgia católica, se debe guardar: no comer carne y no tener música, ni hacer ruido. Imaginémosnos la escena de una



gran fogata durante las partidas del juego, y a los jugadores gritando, saltando y haciendo ruido en torno a dichas hogueras; seguramente los religiosos veían aquello como un aquelarre en pleno Viernes Santo. Todos estos factores dieron como resultado que el juego y sus jugadores fueran señalados por la Iglesia y se planeara su desaparición sistemática.

Una vez conquistado el territorio que después se llamó la Nueva España, inmediatamente los frailes evangelizadores se dieron a la tarea de convertir a todos los naturales al cristianismo, como se ha mencionado en los apartados 1.7, 1.8 y 1.9. Después, durante la Colonia la religión oficial fue el catolicismo, para la cual todos los conversos debían obedecer lo que la Iglesia exigía, cumplir los mandamientos de Dios, de la misma manera que se hacía en España. Sobre esto en particular, Miguel Pino Abad, en su investigación sobre los *Jugadores ante la inquisición*, menciona que la práctica de ciertos juegos provocaba graves ofensas a Dios, por lo que fueron perseguidos y prohibidos:

la ejecución pública de la pena era requisito indispensable para que se produjera su efecto intimidatorio. Las ejecuciones ante los ojos de los vecinos afectaron principalmente a la pena de muerte, los azotes y a la vergüenza pública, por lo que muchos jugadores debieron sufrirlas directamente, lo que no hacía sino incrementar la crueldad de las penas que tenían que padecer (2016, Vol. 20: 47).

Hay testimonios en la comunidad de Tiríndaro, en pleno siglo XX, en la década de los ochenta, que mencionan que había una prohibición de jugar, y que “aquellos que siguieran jugando a las Quinzas o *Témbini iúmu* serían encarcelados”. Aunado a esto, recordemos lo que mencionamos líneas arriba sobre lo que los sacerdotes decían a las mujeres de “que no permitieran que sus esposos e hijos jugaran”.

En la comunidad de San Pedro Zipiajo la Iglesia fue sistemáticamente cerrándole los espacios al juego en los cuatro barrios; después, sólo se hacía en la plaza, donde también se prohibió jugar, hasta que fue relegado a las orillas de la comunidad (información de tata Salvador Díaz Alonzo, el 14 de julio de 2002). Sin embargo, el juego no se perdió, se adaptó, porque se sigue practicando, aunque con una nueva significación; es decir, se resignificó, como veremos en el siguiente apartado.

#### **4.5. El *Témbini iúmu* y su resignificación**

El proceso de investigación de los juegos de destreza mental de los pueblos originarios ha llevado muchos años, y en ese transcurso hemos podido encontrar y reconocer muchos

elementos que tienen relación con los símbolos prehispánicos. Sabemos que la transformación que sufrieron las culturas originarias se dio en todos los ámbitos, y también que el significado que tuvieron los juegos en la religión prehispánica se fue transformando gradualmente. Como lo menciona Hamayon: “Cada Iglesia tiene su manera de prohibir, pero también, ante la ineficacia de las condenas, tiene su manera de disuadir” (2011: 94). Es decir que, como no se dejaba de practicar el juego con implicaciones de la antigua religión, la Iglesia fue cambiando sistemáticamente los símbolos prehispánicos por cristianos.

Para analizar cómo se manifiesta este fenómeno, presentaré algunos fragmentos de entrevistas realizadas a los jugadores, donde exponen lo que ellos saben sobre el significado del juego según la tradición oral. En líneas anteriores ya mostramos los elementos constitutivos que lo identificaban como un juego ritual agrícola; ahora mostraremos de manera práctica por qué decimos que se ha resignificado y por qué presenta una apariencia de un simple juego de azar con una connotación judeocristiana.

El 17 de abril de 2003, tata Salvador Díaz Alonzo de la comunidad de San Pedro Zipiajo nos dio esta explicación sobre lo que él sabía del significado del juego:

Este juego significa cuando Cristo estaba en la cruz, y los soldados que cuidaban de que no se bajara sacaron cuatro astillas de la cruz y con eso hicieron los palillos y se pusieron a jugar para pasar el tiempo, y después, cuando se llevaron el cuerpo del Señor, allá donde lo enterraron siguieron jugando para que no se robaran el cuerpo (De Roo Flores, 2015: 119).

Según este relato, el jugador aprendió que el juego tiene un significado cristiano, porque dice: “Este juego significa cuando Cristo estaba en la cruz”. Para él representa el juego que jugaban los soldados cuando cuidaban a Cristo al pie de la cruz. Este significado se refiere a un pasaje de la Biblia que se lee en misa durante la Semana Santa, lo que quiere decir que la enseñanza sistemática del Evangelio ha influido para equiparar el juego del *Témbini iúmu* con el que jugaban los romanos al pie de la cruz de Cristo. Aquí, apreciamos cómo se ha cambiado un elemento cultural por otro, es decir, se ha resignificado, porque los mismos jugadores creen que están jugando el juego que jugaban los romanos, cuando dicen “sacaron cuatro astillas de la cruz y con eso hicieron los palillos”. Aquí los mitos se mezclan. En las culturas mesoamericanas la cruz era considerada sagrada porque representa a los dioses de las cuatro partes del mundo; luego con la implantación del cristianismo, los

jugadores han aprendido que la cruz representa a Cristo, y que, por lo tanto, es sagrada; entonces dicen que de la cruz se hacen los palillos, por lo que son sagrados.

Si analizamos las palabras del informante y las comparamos con los evangelios, el que más corresponde a esta narración es el libro de san Juan. Creemos que esta similitud no es fortuita, fue aprendida y está llena de intención, porque tiene muchos elementos comunes con el ritual del juego. Veamos lo que dice el evangelio según la versión Reina Valera:

Quando los soldados hubieron crucificado a Jesús, tomaron sus vestiduras, e hicieron cuatro partes, una para cada soldado. Tomaron también su túnica, [...] Entonces dijeron entre sí: No la partamos, sino echemos suertes sobre ella, a ver de quién será. [...] Esto fue para que se cumpliese la Escritura, que dice: Repartieron entre sí mis vestidos, y sobre mi ropa echaron suertes (XIX: 23, 24).

Estos versículos dicen que Jesús ya estaba en la cruz. Cuando se inicia la conquista espiritual para imponer el catolicismo, los frailes evangelizadores enseñaron a los indígenas que Jesús sería su nuevo Dios, y el único; entonces, estos comprendieron, según su cosmovisión, que Cristo y la cruz forman un mismo símbolo, de la misma manera como ellos tenían a sus dioses en el centro de la cruz (Orozco y Berra, 1954). Por esta razón, si Jesús y la cruz son uno mismo, y también sus vestiduras, cuando los soldados “hacen cuatro partes” los jugadores interpretan que “los soldados sacan cuatro astillas de la cruz”, porque para ellos el cuatro es sagrado y simboliza a los dioses que están representados en los cuatro palillos. Por eso decimos que los elementos de ambos mitos se han mezclado y por lo tanto sacralizado como reminiscencia de sus dioses y como símbolo cristiano.

Regresando a la narración del jugador, en la frase donde dice: “y se pusieron a jugar para pasar el tiempo”, el significado del juego ya no tiene que ver con un ritual de fertilidad para pedir buenas cosechas. Se ha resignificado para identificarse con un simple juego de azar, “para pasar el tiempo”. Se le ha profanado, porque jugar para pasar el tiempo es cosa de flojos y viciosos *que no tienen otra cosa que hacer* (Eliade, 1998).

Además, como mencionamos arriba, la Iglesia ha utilizado otro elemento para desalentar la práctica de este juego ritual: dado que las mujeres son las que asisten más a misa, oyen todos los sermones y se confiesan, en los confesionarios los sacerdotes las convencen para que les digan a sus esposos y a sus hijos que ya no jueguen (De Roo Flores, 2015: 122).

En la siguiente narración, del día 14 de agosto de 2009, el señor Juvenal Estrada Esteban, de la comunidad de Santiago Azajo, nos mencionó lo que sabe del juego y en su narración encontramos otros símbolos que tienen que ver con la resignificación:

La gente de Santiago Azajo siempre ha jugado a los palillos en estos días de Cuaresma y más los días Santos, porque el juego lleva algo de mística relacionada con la Semana Santa, porque los soldados estaban matando el tiempo mientras le daban el azote al Señor (De Roo Flores, 2015: 123).

En este relato hay una afirmación de que la comunidad siempre ha jugado a los palillos o *Témbini Iúmu*, de modo que no se han olvidado de sus tradiciones ancestrales; pero también dice que “el juego lleva algo de mística relacionada con la Semana Santa”, quiere decir que el juego está relacionado con las actividades religiosas correspondientes a la liturgia católica. Luego, cuando dice “porque los soldados estaban matando el tiempo mientras le daban el azote al Señor”, compara al *Témbini Iúmu* con el juego de los soldados romanos, y, por lo tanto, es un juego pagano, porque los jugadores no están en el ritual de la Pasión de Cristo, sino jugando, matando el tiempo.

El señor Pedro Ponce González, de 76 años, originario de la comunidad de Tiríndaro, el día 21 de abril de 2011 nos dijo que: “Este juego significa cuidar a Cristo. Buscar a Jesús, traicionarlo para quitarle la vida” (2015: 125). En esta narración encontramos que el informante le atribuye mucha importancia al juego cuando dice: “Este juego significa cuidar a Cristo”, porque lo equipara con Cristo, que es Dios, entonces es sagrado. En este relato encontramos otra vez una mezcla de símbolos prehispánicos y cristianos, ambos considerados sagrados. En la afirmación “cuidar a Cristo. Buscar a Jesús”, entendemos que, según el significado de la antigua religión, los jugadores deben cuidar los símbolos que están representados en el juego: la cruz de los dioses de las cuatro partes del mundo; el fuego de las casillas de la *quemazón* u *hoguera*; a la Madre Tierra en los pocitos, encargada de mantener a las fuerzas naturales que generan el nuevo ciclo agrícola y dan buenas cosechas. Sin embargo, la visión del jugador se confunde cuando afirma que el juego significa “traicionarlo para quitarle la vida”.

La palabra “traición” la utilizan los jugadores para identificar “al palillo que representa al número *uno* o *seco*. Ellos dicen que “representa al Judas, el que traicionó a Cristo, y también dicen que “sirve para matar el juego de un contrario o para quemarse” (De

Roo Flores, 2015: 125). A este palillo se le dibuja también una calavera, otro indicio que remite a la cultura mesoamericana, en donde la imagen del hueso descarnado no sólo conducía a pensar en la muerte, sino también en la recreación, el resurgimiento y el renacimiento (Mikulska, 2015: 135). Este símbolo de la antigua religión ha permanecido en el juego indicándonos que es un ritual de fertilidad y renacimiento. En la siguiente cita se explica por qué:

Al palillo con el valor del número *uno*, *seco* o *as* se le pinta una calavera en el centro, porque tiene una doble función: sirve para “matar” o “quemar”. Es decir que si en el camino la ficha de un jugador se encuentra con la de un contrario lo puede matar, ya sea que el jugador contrario esté ubicado una casilla hacia adelante en el recorrido o una hacia atrás, y esta ficha que ha sido matada debe comenzar de nuevo el recorrido. Sin embargo, cuando un jugador se encuentra en la última casilla, que se llama lumbre o quemazón, a punto de terminar el recorrido, y al tirar los palillos le sale el *uno*, se “quema”, y tendrá que comenzar de nuevo todo el recorrido, [...] porque el significado de “quemarse”, según la cosmovisión purépecha, remite a la renovación, al renacimiento, a la purificación, porque el fuego es el motor de la regeneración periódica, por eso las fichas que se “queman” o se “matan” comienzan de nuevo el ciclo, vuelven a vivir, o como dicen los jugadores “retoñan”, es el símbolo de la muerte que engendra la vida en el vientre de la Madre Tierra, por eso es que se graba una calavera en este palillo (De Roo Flores, 2015: 42).

Sin embargo, en el relato del señor Pedro Ponce encontramos que el significado que le han dado los jugadores se ha trastocado, es decir, se ha resignificado, porque ellos dicen que ese palillo *es el judas que traicionó a Cristo*. Nuevamente, identificamos una mezcla de conceptos de la religión prehispánica con la católica, porque los jugadores identifican que este elemento simbólico de renovación de la naturaleza ahora se relaciona con el traidor Judas, es decir, se le dio una connotación negativa con el propósito de desvirtuar el juego y hacer que los jugadores lo vean como un juego de traidores (2015: 126).

También en la explicación que nos dio el señor Juan Simón Gerónimo, de 89 años, de la comunidad de Tiríndaro, el 21 de abril de 2011, encontramos esta referencia a la traición, cuando dice que: “Los judíos trajeron el juego. Se jugaba debajo de un árbol”. Es muy común para la gente de las comunidades indígenas identificar a los romanos con los judíos, y ver a estos como enemigos de Cristo: son los “judas” que traicionaron y mataron a Jesús, por eso esta explicación identifica al juego con traidores y asesinos, por eso es malo.

Con esta exposición vemos que con el proceso de cristianización se fue trastocando una divinidad por otra, y de hecho el juego en este sentido ya no tiene un significado de ritual

de fertilidad agrícola para obtener buenas cosechas, sino, más bien, es identificado como un juego de azar como el que jugaban los romanos, lo que tiene que ver con la liturgia cristiana y las celebraciones de la Semana Santa, de modo que el juego se ha resignificado.

Sin embargo, a pesar de todos los esfuerzos de los colonizadores y de la Iglesia católica por arrancar de raíz las costumbres y la religión mesoamericana, los símbolos que tienen que ver con los dioses de la naturaleza están subyacentes en las culturas de los pueblos originarios, porque es de la Madre Naturaleza de donde proviene todo y, además porque quinientos años son pocos para borrar completamente una herencia cultural que se originó y se reprodujo durante milenios.

#### **4.6. El *Témbini iúmu* y sus torneos como parte del proceso de revitalización**

Mencionamos en líneas anteriores que la práctica del juego era constante hasta la época de 1970, aproximadamente, y que en la comunidad de San Pedro Zipiajo, por esas fechas, todavía se realizaba el ritual que precedía al juego, así como cuatro torneos internos cada año durante la Cuaresma, uno en cada barrio, con lo que se infiere que así fue durante algún tiempo, quizás otros diez años, o hasta que se intensificaron las medidas para su prohibición, según lo que refieren los jugadores de Tiríndaro. Señalamos también que la comunidad de Santiago Azajo tenía sus torneos internos durante la Cuaresma, según nos informaron los jugadores el 14 de marzo de 2009; además, el señor Lorenzo Sosa Matías nos comentó que había un torneo en el cual “participaban cinco comunidades indígenas: Azajo, Zipiajo, Naranja, Tiríndaro y Tarejero en la procesión de la Semana Santa, y allí aprovechaban para representar el juego en la Pasión de Cristo y durante la Procesión, y que cada año le tocaba a una comunidad hasta que a los cinco años repetía la misma” (De Roo Flores, 2015: 124).

Estos datos nos hacen reflexionar que para la década de 1970 las comunidades de la Ciénega de Zacapu tenían bien arraigada la práctica del juego y se organizaban varios torneos al año; sin embargo, parece que la prohibición por parte de la Iglesia fue aumentando, y lo mismo habría sucedido por parte de las autoridades encargadas del orden, al grado de que se dejaron de practicar, hasta casi desaparecer.

Para la revitalización de esta manifestación cultural fue determinante la acción tomada el día 14 de julio de 2002 por parte de tata Salvador Díaz Alonzo, quien, como

portavoz de la gente mayor que practicaba el juego, preocupados por su destino, “ya que solamente lo jugaban pocos viejos”, lo condujo a acercarse a la asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, exponiendo su inquietud y solicitando su apoyo.

Fue en el atrio de la Iglesia de la comunidad de Tiríndaro, a la sombra de un gran fresno, en donde tata Chava y cinco jugadores de mayor edad que lo acompañaban explicaron a los representantes de la Asociación la situación coyuntural del juego, y dieron a conocer de manera didáctica en qué consistía. Incluso hicieron la carpeta del juego sobre la tierra, colocaron la piedra laja y explicaron cómo se juega el *Témbini iúmu*, cómo se arrojan los palillos y cómo representan su valor. Creemos que este fue un momento significativo y determinante para el futuro del juego.

Después de esta demostración, la Asociación se comprometió a apoyarlos y hacer una reunión con los jugadores de San Pedro Zipiajo a principios del año 2003 para planear juntamente con ellos lo que se debía hacer para su revitalización. En el Capítulo II, en el apartado 2.4 mostramos una entrevista con el sociólogo José Luis Aguilera Ortiz en donde nos explicó cómo se conformó la Asociación y cuáles eran sus objetivos de trabajo; por esta razón, conociendo la labor que lleva a cabo este organismo, tata Salvador Díaz solicitó su apoyo.

Cuando se realizó la reunión en Zipiajo, se determinó realizar el Primer Torneo Regional de *Témbini iúmu*, Quince, Quinzas, el Juego del Palillo o *Tieku*, el día 17 de abril de 2003 en un predio perteneciente a tata Salvador ubicado a la salida a El Cobrero. Cuando se llevó a cabo el evento, se contó con la participación de seis equipos de cinco comunidades: Tiríndaro, Franco Reyes, Cótiro, Comanja y dos equipos de Zipiajo.

Al terminar el torneo, inmediatamente se hizo otra reunión con todos los jugadores que asistieron, para determinar cuál sería la comunidad que realizaría el Segundo Torneo, y fueron los jugadores de Tiríndaro los que se comprometieron a realizarlo. En la misma reunión, se determinó que los eventos se realizarían de manera itinerante, y que se aplicarían las reglas de la comunidad sede, con el objetivo de que todos los jugadores aprendiesen las distintas modalidades y de que esta acción sirviera para una reanimación más completa. En la misma reunión los jugadores de la comunidad de Comanja manifestaron el deseo de realizar el Tercer Torneo. Y ya entrados en calor, los representantes del equipo de la

comunidad de Franco Reyes dijeron que ellos realizarían el cuarto. Ya sólo faltaba proponer cuál sería el día más adecuado para realizar los torneos. Se determinó que lo más conveniente sería realizarlos cada año en los días de Semana Santa, como era costumbre, y se decidió el Jueves Santo como el día más adecuado, porque el Viernes Santo muchos jugadores asisten a las procesiones con sus familiares. De esta manera fue como comenzó la recuperación y revitalización de esta importante manifestación cultural.

El Segundo Torneo de *Témbini iúmu* se realizó, como se había acordado, en la comunidad de Tiríndaro, el jueves 9 de abril de 2004, y contó con la presencia de 16 equipos, casi el triple que en Zipiajo. Las autoridades comunitarias, el jefe de tenencia y el encargado del orden (ver imagen 53), así como el presidente de la Asociación dieron la bienvenida a todos los jugadores e hicieron el saque inaugural con una tirada sobre la piedra laja.



Imagen 53: Las autoridades durante el acto inaugural del II Torneo Regional de *Témbini iúmu* Tiríndaro 2004 (Foto: Queren De Roo).

Con base en la experiencia de este evento, todos los Torneos de *Témbini iúmu* se organizarían ya con la participación de las autoridades municipales de Coeneo y Zacapu, así como con las autoridades de la comunidad, es decir, el jefe de Tenencia, el encargado de Bienes Comunales, el Encargado del orden, así como los representantes de los jugadores de cada comunidad, responsables de la organización interna del evento, y los apoyarían los miembros del Consejo Directivo de la Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, que cumpliría la función de enlace para la gestión con las autoridades municipales y comunitarias.



Tomando en cuenta el primer torneo, que se considera el principio de la revitalización del *Témbini iúmu*, a la fecha se han realizado 17 torneos en ocho comunidades diferentes. En la siguiente gráfica se muestra el éxito que han tenido las estrategias para su revitalización.

**Torneos Regionales de *Témbini iúmu*, Quince, Quinzas, El juego de los Palillos o *Tieku***

Número de Torneo	Comunidad	Municipio	Fecha	Participación de los equipos
I	San Pedro Zipiajo	Coeneo	17 abril 2003	6
II	Tiríndaro	Zacapu	9 abril 2004	16
III	Comanja	Coeneo	24 marzo 2005	22
IV	Franco Reyes	Zacapu	13 abril 2006	21
V	Tarejero	Zacapu	5 abril 2007	24
VI	La Constitución	Coeneo	20 marzo 2008	24
VII	Santiago Azajo	Coeneo	9 abril 2009	35
VIII	San Pedro Zipiajo	Coeneo	1 abril 2010	18
IX	Tiríndaro	Zacapu	21 abril 2011	25
X	Comanja	Coeneo	5 abril 2012	28
XI	Franco Reyes	Zacapu	28 marzo 2013	34
XII	Tarejero	Zacapu	17 abril 2014	34
XIII	Cortijo Viejo	Coeneo	2 abril 2015	40
XIV	San Pedro Zipiajo	Coeneo	24 marzo 2016	40
XV	Tiríndaro	Zacapu	13 marzo 2017	34
XVI	Comanja	Coeneo	29 marzo 2018	33
XVII	Franco Reyes	Zacapu	18 abril 2019	40
XVIII	Tarejero	Zacapu	1 abril 2019	Suspendido por Covid-19

Si tata Salvador Díaz Alonzo viviera, estaría muy feliz y satisfecho de que el juego que estaba a punto de perderse y que sólo lo jugaban unos cuantos viejitos, ahora nuevamente lo juegan personas de todas las edades, por lo que se ha logrado su revitalización.

Un aspecto importante que se ha tomado en cuenta en esta revitalización es la participación de las mujeres en los torneos. En el apartado 4.3 mencionamos que las mujeres participaban en el ritual que precedía al juego en los torneos internos de la comunidad de Zipiajo, que se hacían en los cuatro barrios, que se ponían su vestimenta tradicional, que llevaban pan para los invitados y hacían comida tradicional para todos, y, además, que

también prestaban dinero para apostar. Cuando la Asociación comenzó la revitalización del juego, se incluyó la participación de las mujeres, en principio, para la preparación de la comida para todos los participantes en el torneo. Participaban principalmente las esposas de los jugadores de la comunidad sede, con el objetivo de que fueran recordando el ritual del juego y no se opusieran a su realización. Asimismo, la asociación de Juegos interrogó a los jugadores sobre la existencia de algún impedimento en la tradición para que ellas participaran como jugadoras y contestaron que no, “que no había ninguna prohibición, que podían jugar si querían”.

El trabajo e impulso que le ha dado la Asociación a este aspecto del juego ha sido fundamental, porque ahora muchas jovencitas han aprendido a jugar a través de los talleres que se han impartido en las comunidades. En el torneo programado para realizarse en la comunidad de Tarejero el año 2020, se modificó la convocatoria para considerar la participación de equipos de mujeres. Así, se registró la participación de cuatro equipos de mujeres: dos de la comunidad de Comanja y dos de Tiríndaro. Desafortunadamente, por motivos de la Covid-19, y actuando responsablemente con base en los lineamientos marcados por las autoridades de salud municipales, estatales, nacionales e internacionales, la Asociación determinó suspender todas las actividades durante el año 2020. Sin embargo, dichos equipos continúan preparándose para que cuando se realice, puedan hacer un buen desempeño.

También ha sido fundamental el trabajo que como promotora e investigadora he desempeñado personalmente, al ser la única mujer presente durante los torneos, lo cual propició un acercamiento y convivencia con las mujeres esposas de los jugadores, lo que de algún modo ha cambiado la percepción que se tenía del juego, al ponderarlo como una manifestación cultural propia de los pueblos originarios que hay que preservar y promover.

#### **4.7. El juego del *Témbini úmu*, aspectos generales**

Como ya se ha mencionado en líneas anteriores, el *Témbini úmu* es un juego destreza mental que también es conocido como quince, *quinzas*, el juego del palillo o *tieku*. Se ha señalado que su nombre en p’urhépecha significa ‘quince’ (porque *témbini* es igual a 10 y *úmu*

significa 5, es decir, 15). Se juega en las comunidades p'urhépecha de la Ciénega de Zacapu, en el estado de Michoacán, principalmente en San Pedro Zipiajo, Tiríndaro, Santiago Azajo, Comanja, Tarejero, Naranja y Matugeo, y en las comunidades no indígenas, como Cótiro, El Cobrero, Transval, Franco Reyes, Carátacua, La Constitución, Las Mesas, La Cofradía, Cantabria, Bellas Fuentes, Cortijo Viejo y Cortijo Nuevo.

#### **4.7.1. Época del año en que se practica**

Se juega tradicionalmente antes de que se preparen los campos para la nueva siembra, lo que coincide con la Cuaresma y la Semana Santa. Sin embargo, hay comunidades que lo practican todo el año, se reúnen por las tardes después de las labores del campo, en la carpeta de juego que se encuentra debajo de un árbol, o en algún predio o lugar habilitado especialmente para esta actividad.

#### **4.7.2. Espacio de juego**

El juego tiene pequeñas variantes en el reglamento de una comunidad a otra, pero también en las medidas de los palillos y en los símbolos para representar los números. Estos detalles no impiden que los jugadores comprendan dichas variantes, porque conocen la dinámica general del juego y se adaptan a las reglas propias de la comunidad que esté realizando el torneo.

A los jugadores se les llama palilleros o *quinzatanes*, palabra compuesta del español quince y del purépecha *atani*, verbo que significa ‘tirarle o darle’; en este caso la traducción literal sería ‘los que le tiran al quince’. La mayoría de los jugadores aprenden el juego desde pequeños, a los seis o siete años, algunos incluso antes. Las partidas, contiendas, encuentros o torneos se realizan entre personas de distintas edades, donde puede haber jugadores de edad avanzada, que son especialistas en buscar los números específicos que requiere la jugada, así como jovencitos, que con muy pocos años de vida han llegado a ser sobresalientes en el juego de los palillos, como es el caso de Eduardo Zamudio Calvillo, de la comunidad de Cortijo Viejo, que cuando tenía 12 años pudo enfrentarse con jugadores mayores y de mucha más experiencia, y además, ganarles.

En el terreno de juego, cada vez que se va a jugar, se prepara el área o espacio, primero se riega y luego se barre, para que la superficie quede lo mejor posible; después se remarcan los pocitos con un bastón; si la superficie es de cemento, se marcan con gis, cal o simplemente con un pedazo de tabique. Cuando hay torneos en que se espera la participación de muchos equipos, se diseñan varias carpetas y se prepara la superficie con más esmero; se trae tierra de barro fresco que se esparce en un área más grande para que quede una superficie bien pareja y lisa; una vez realizado este trabajo, se procede como de costumbre, se riega, se barre y se remarcan los pocitos y se les pone un poco de cal para que se distingan mejor.

El diseño de la carpeta o cancha es un cuadrado de aproximadamente dos metros por lado, que se hace, como ya mencionamos arriba, de preferencia en la tierra, debajo de un árbol o un cobertizo. La distancia entre pocito y pocito puede calcularse utilizando como medida la cuarta de la mano, el pie o los mismos palillos con los que se juega. También en algunas comunidades que no disponen de un lugar mejor o de tiempo para preparar la superficie, dibujan la carpeta en la plancha de cemento de la plaza, en una calle o en la cancha de basquetbol de la comunidad, y los pocitos o casillas los pintan con gis blanco, de colores, con un pedazo de carbón o tabique.

#### **4.7.3. Composición de la carpeta o cancha y su recorrido**

Cada lado de la carpeta o cancha se llama “choya”, tiene 10 pocitos de esquina a esquina; en total son 36 pocitos los que le dan forma al cuadrado; además, en dos esquinas contrarias se hacen otros 4 pocitos hacia el centro del cuadro formando una “oreja”; a este primer hoyito de la oreja se le llama *lumbre* o *quemazón*, allí se ubica la primera y la última tirada. A los 14 pocitos antes de terminar el recorrido para cada equipo se le llama “zona de fallas” o “choya grande”. El total de espacios que recorrerá cada jugador será de 45 pocitos.

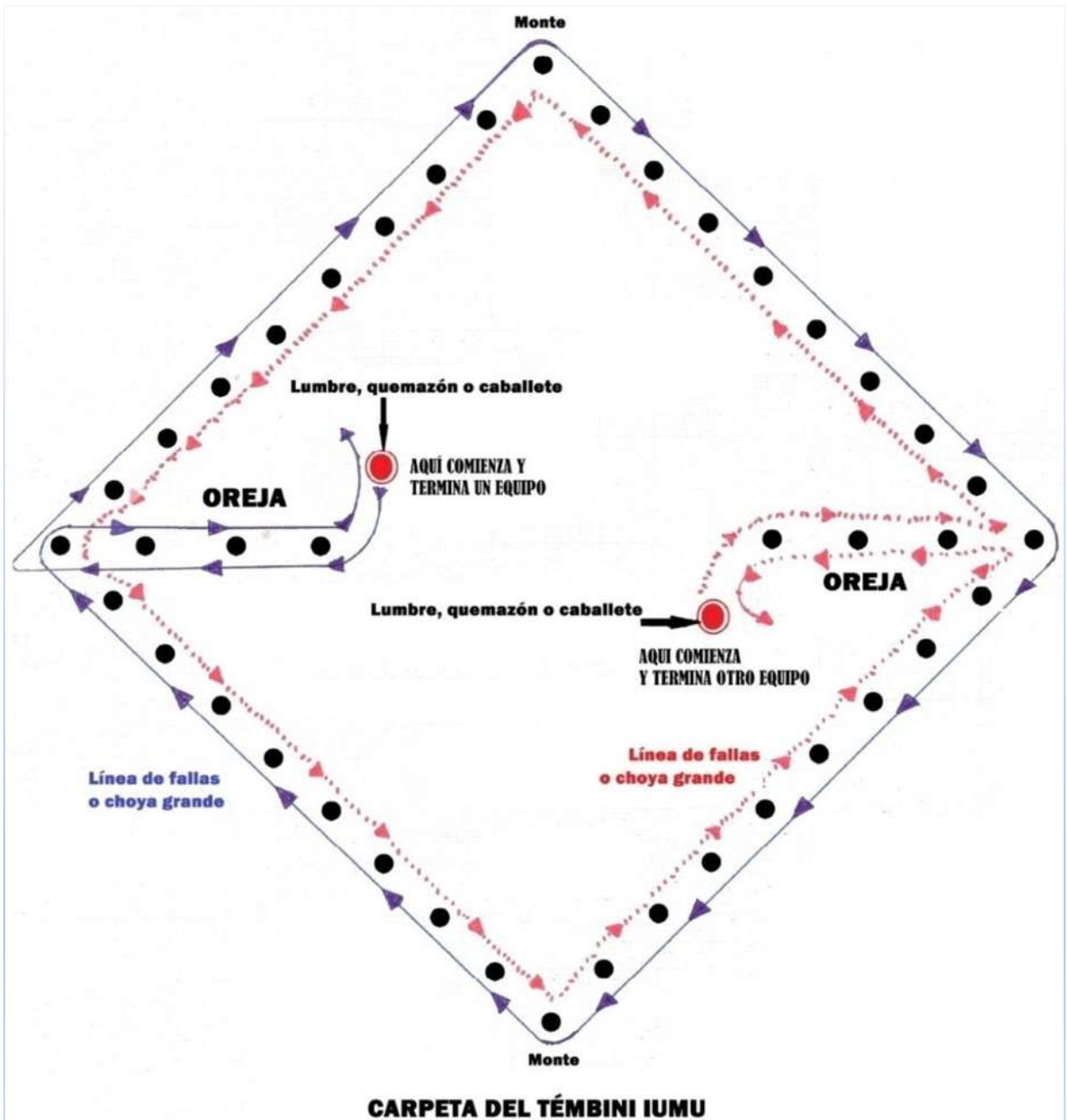


Imagen 54: Diseño de la carpeta o cancha del *Témбини iúmu* y su recorrido (Diseño: De Roo Flores, 2015).

#### 4.7.4. Implementos del juego: palillos, piedra laja y fichas

Los jugadores muestran gran respeto hacia el jugador contrario y al resultado de sus tiradas con los palillos, porque para ellos el juego es sagrado; al ver el resultado de los palillos algunos dicen: “ni modo, así lo quisieron los dioses” y, además, consideran que lo más importante es jugar, por lo que en el juego no existen trampas de lógica, ni de ubicación.

Para jugar al *Témbini úmu* se necesita: una superficie con el diseño del juego, cuatro palillos que harán la función de dados, una piedra laja donde se arrojarán los palillos para que brinquen y al caer muestren sus valores, y las fichas, que pueden ser semillas, flores, algún fruto pequeño o cualquier objeto que el jugador pueda distinguir como único. Durante los torneos, la comunidad organizadora se encarga de proporcionar las fichas distintivas para cada uno de los equipos, las cuales deben de cuidar y entregar después de cada una de las partidas.

#### Palillos

A los palillos se les llama *quinchecha*, palabra derivada del español *quince*, y de la terminación *-echa* que se usa para hacer los plurales en el idioma p'urhépecha.



Se utilizan cuatro palillos de 18 a 20 cm de largo, que hacen la función de dados. Tienen la forma de un cilindro partido a la mitad, son planos por un lado y por el otro son convexos. Los extremos se dejan con punta roma. En la cara plana se graban símbolos que representan los valores del 1,4,6 y 15, por la parte convexa se dejan lisos.

Imagen 55: Diseño de los palillos del *Témbini úmu* y sus especificaciones (De Roo Flores, 2015).

Las maderas preferidas para confeccionar los palillos pueden ser: tejocote o palo azul, que son fuertes y livianos, pero se achatan con los golpes; incluso los hacen de cedro, fresno y nogal, maderas que presentan una buena resistencia y no son ni tan livianos ni tan pesados; pero las más usadas son las de capulín de cuervo, encino o granjeno, porque son las maderas más duras, que aguantan bien los golpes contra la piedra laja, aunque sean un poco pesadas. La tradición de este juego es tan importante en las comunidades que tienen carpinteros especialistas para confeccionar los palillos.

## Piedra laja



Se utiliza una piedra laja que los jugadores consiguen en los cerros o cerca de los arroyos, no tiene medidas exactas, pero debe ser lo más lisa posible para que no dañe los palillos; se coloca fuera de la carpeta o cancha, pero cerca de los pocitos o casillas y se pone un poco inclinada para que cuando los jugadores arrojen los palillos salten mejor por los aires y al caer muestren su valor.

Imagen 56: Ejemplo de la piedra laja que se usa para arrojar los palillos (Diseño: Queren De Roo).

## Fichas

Tradicionalmente se utilizaban semillas grandes, flores de distintos colores, algún fruto pequeño o cualquier objeto que quepa dentro de los pocitos; pueden ser palitos, piedras, llaves, etcétera; lo importante es que el jugador lo distinga como propio y único.

### 4.7.5. Técnica para mover y arrojar los palillos

Los palillos se arrojan contra la piedra laja con una sola mano. Antes de esto se emparejan muy bien, dándoles unos pequeños golpecitos sobre la piedra y se acomodan de acuerdo con la siguiente técnica:



#### Buscada

Se utiliza para que caigan los valores 2, 3 o 5. Se colocan los palillos por parejas con las partes planas pegadas entre sí. Se emparejar bien de las puntas por medio de unos golpecitos sobre la piedra. Se arrojan suavemente contra la laja para que brinquen. Deben saltar y caer retirados de la piedra por lo menos la medida de un palillo, porque si caen encima, el tiro se anula y el jugador pierde el turno.

Imagen 57: Técnica para arrojar los palillos, llamada *Buscada* (Foto y diseño: Queren De Roo).

### **Arrastrada**

Sirve para obtener el valor de 10. Se acomodan los palillos por parejas, cara plana contra cara plana. Se emparejan las puntas sobre la piedra laja con unos golpecitos. Al momento de lanzarlos contra la piedra se debe mover la mano suavemente como si fuera arrastrándose sobre ésta. Los palillos deben caer retirados de la piedra laja por lo menos la medida de un palillo.



Imagen 58: Técnica para arrojar los palillos, llamada *Parada* (Foto y diseño: Queren De Roo).



### **Tiro normal**

Se utiliza para buscar un valor específico como el 1, 4, 6 o 15. Se separa el palillo con el valor deseado, los otros tres palillos se acomodan juntos, bien emparejados de las puntas. Se coloca el palillo con el valor deseado en frente de los demás. Se arrojan contra la piedra con mucha fuerza para que el palillo que está separado brinque más y al caer caiga con el número que se eligió hacia arriba, y los demás rueden por el suelo cayendo con la parte plana hacia el suelo.

Imagen 59: Técnica para arrojar los palillos, llamado *Tiro Normal* (Foto y diseño: Queren De Roo).



#### 4.7.6. Valor de los palillos

Sólo hay ocho posibilidades de cómputo: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10 y 15. Los palillos valen según la posición en la que caigan. Estas son sus descripciones:



##### Uno

El palillo que representa al valor del número **uno** tiene una figura central en la parte plana, en ocasiones se le pinta una calavera, y se le llama **seco**. Para obtener este valor, el palillo debe caer con la figura hacia arriba y los otros tres deben caer con la parte plana hacia el suelo. Este valor es el único que puede avanzar o retroceder una casilla, según elija el jugador.

Imagen 60: Representación del valor *uno* o *seco* (De Roo Flores, 2015).



##### Dos

Para conseguir el valor del número **2** al arrojar los palillos, deben caer **dos** de ellos con la parte plana hacia arriba, no importa cuales, mientras que los otros **dos** deben caer con la parte plana hacia abajo. No se suman los valores que aparecen, simplemente se dice que valen dos.

Imagen 61: Representación del valor *dos* (De Roo Flores, 2015).



##### Tres

Para obtener el valor del número **3**, al arrojar los palillos deben caer **tres** de ellos, los que sean, con la parte plana hacia arriba y sólo uno con la parte plana hacia el piso. Igualmente, no se suman. Se dice que valen tres.

Imagen 62: Representación del valor *tres* (De Roo Flores, 2015).



### **Cuatro**

El palillo que representa el valor del número **cuatro** tiene dos figuras, una en cada uno de los extremos. Para conseguir este valor, el palillo debe caer con esta figura hacia arriba y los otros tres palillos deben caer con la parte plana hacia el suelo.

Imagen 63: Representación del valor *cuatro* (De Roo Flores, 2015).



### **Cinco**

Obtenemos el valor del número **5**, cuando al arrojar los palillos todos caen con parte plana hacia arriba y se pueden observar todas las figuras o valores; de la misma manera, no se suman, simplemente representan al número cinco.

Imagen 64: Representación del valor *cinco* (De Roo Flores, 2015).



### **Seis**

El palillo que representa el valor del número **6** tiene una figura en uno de los extremos. Para obtenerlo, el palillo con la representación de este valor debe caer con la figura hacia arriba y los otros tres palillos deben caer con la parte plana hacia el suelo.

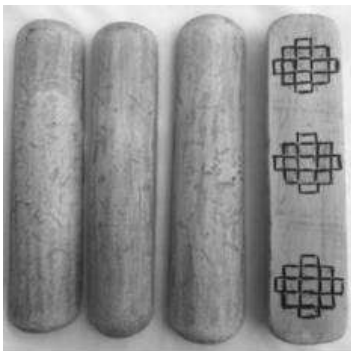
Imagen 65: Representación del valor *seis* (De Roo Flores, 2015).



### **Diez**

Obtenemos el valor del número **10**, cuando al arrojar los palillos todos caen con la parte plana hacia el suelo.

Imagen 66: Representación del valor *diez* (De Roo Flores, 2015).



### **Quince**

El palillo que representa el valor del número **15** tiene tres figuras, una en el centro y dos en cada uno de los extremos. Para obtener este valor, el palillo debe caer con la figura hacia arriba y los otros tres palillos deben caer con la parte plana hacia abajo.

Imagen 67: Representación del valor *Quince* (De Roo Flores, 2015).

El valor más alto en el juego es el 15. En la comunidad de San Pedro Zipiajo al palillo con este número le llaman *matíkurhi*, (Según Mauricio Swadesh el verbo *matikuni*, tiene una definición de ‘atar, entretrejer, envolver’; y en el vocabulario de Maturino Gilberti encontramos que *Kurhi* significa ‘atizar, encender, quemar’; Medina Pérez menciona que *matíkurhi*, es ‘apretar dando vueltas como se hace con un tornillo’). Considero importante mencionar estos significados, porque nos ayudarían a entender esta palabra, que viene a colación con lo que sucede durante el juego en la comunidad.<sup>32</sup> Cuando en el partido una ficha se encuentra en la casilla llamada *lumbre* o *quemazón* y al tirar los palillos le sale un *quince*, se “quema” y tiene que volver a comenzar el circuito, pero colocando su ficha en la casilla 15. Solamente en esta variante el *quince* es el palillo que “quema” a la ficha al momento de terminar, cuando en las demás variantes lo hace el *uno* o *seco*, lo cual es extraordinario, porque en la oreja sólo tienen valor los números 1, 2 y 3.

<sup>32</sup> Observar la regla número 10 de la variante de Zipiajo.

También, en el juego el valor más bajo es el uno o *seco*, este vocablo es una corrupción de la palabra p'urhépecha: *siki*, que se utiliza en el juego del *K'uilichi* para identificar el valor del *uno* en los palillos. Según el Diccionario Grande, *siqui* (*siki*) significa, bazo (bazo), que de acuerdo con las etimologías latinas es una voz patrimonial del latín *badius* que quiere decir, rojizo (por tener este color el bazo). Estos significados nos inducen a pensar que quizás hace mucho tiempo cada uno de los palillos tenía un color específico y, que el palillo de color rojo simbolizaba el punto cardinal por donde sale el Sol, considerando, además, que con este número es con el que se *queman* las fichas que caen en las casillas llamadas *lumbre* o *quemazón* y que es el único valor que puede avanzar hacia adelante o hacia atrás para matar a un contrario.

Los valores que no aparecen en el juego son los números 7, 8, 9, 11, 12, 13 y 14. Además, cuando al arrojar los palillos sobre la piedra laja, uno de estos cae de lado y se puede observar su valor, vale por el número que se ve o según las opciones de los valores.

#### **4.7.7. Reglamento general del juego**

Para jugar el *Témbini iúmu* se organizan equipos de dos jugadores contra dos o tres contra tres y un cuarto jugador que funciona como un comodín o jugador emergente. Es fundamental el trabajo en equipo. Cuando las partidas son de dos contra dos, cada jugador juega con dos fichas. Cuando son tres contra tres, sólo se utiliza una ficha por cada jugador. Sin embargo, en la comunidad de Tiríndaro tradicionalmente se juega tres contra tres y con dos fichas para cada jugador.

El objetivo del juego es que cada equipo con todas sus fichas le dé la vuelta completa a la carpeta o cancha. Gana el equipo que llegue primero a la casilla llamada *lumbre* o *quemazón*, que es el lugar de donde salió.

Cada jugador en turno tomará los cuatro palillos y los arrojará contra la piedra laja, para hacer que avance la ficha de acuerdo con la numeración obtenida en los palillos. La forma de arrojar los palillos es clave, pues demuestra la habilidad del jugador para obtener los valores necesarios (altos o bajos), de acuerdo con la jugada correspondiente.

En el juego se vale *soplar*, o sea, sugerir la tirada cuando alguien necesita ayuda, tanto por parte de los miembros del equipo como de los espectadores. Como en las comunidades la convivencia es importante para el juego, los observadores participan activamente

asesorando y recomendando alguna jugada que les parece conveniente; de esta manera se fomenta la socialización que permite la interacción entre jugador y espectador.

El siguiente Reglamento General servirá de base para comprender cada una de las variantes que se explicarán más adelante.

1. Para saber quién comienza se lanza un volado. También los capitanes de cada uno de los equipos tiran los palillos para que comience el equipo que saque el valor más alto; en caso de empate, se repite el proceso.
2. Sólo se utiliza un juego de palillos; si llegara a suceder que los palillos se rompiesen, se traen nuevos y el jugador que los rompió pierde el turno.
3. Al iniciar el juego cada equipo pone sus fichas a un lado del pocito o casilla llamada *lumbre* o *quemazón*, en la oreja que le corresponde. Al comenzar, tiran primero los miembros de un equipo y luego los del otro. Después de la primera ronda de tiros, cuando ambos equipos han movido sus fichas, está permitido que cualquiera de los dos equipos altere el turno de tirar de alguno de sus jugadores. No necesariamente se mantiene el mismo orden con el que los jugadores comenzaron durante toda la partida. [Nota: esto puede ser por estrategia en la jugada, cuando la ficha de un jugador está en un pocito donde tiene más posibilidades de matar a un contrario y todavía que no le toca el turno de tirar. También puede ser porque el equipo necesite de las habilidades de algún jugador especialista en un tiro específico].
4. Los palillos no deben caer encima de la piedra laja, ni uno solo; si esto llegara a suceder, no se repite la jugada, sino que el jugador pierde el turno. [Nota: en algunas comunidades, ni siquiera está permitido que los palillos caigan cerca de la piedra laja, sino que debe haber por lo menos un palillo de distancia, como se observará más adelante].
5. Las fichas se moverán según el valor que muestran los palillos al caer. Solamente los palillos marcan cuántos pocitos se debe avanzar.
6. Si un palillo cae de lado y se observa su figura, cuenta por el valor que representa.
7. El equipo que llegue primero al quinto hoyito (o sea, a la primera esquina saliendo de la oreja) decide si camina hacia la derecha o hacia la izquierda; todos los miembros de su equipo irán hacia el mismo lado, y todos los del otro equipo en sentido contrario.

Es decir, un equipo avanza en el sentido de las manecillas del reloj, y el otro, al contrario.

8. Cuando un jugador cae en un pocito ocupado por uno, dos o tres contrarios, los *mata* a todos, y estos tienen que comenzar de nuevo cuando les toque el turno. [Nota: esta regla varía entre comunidades, por ejemplo: cuando una ficha cae en una casilla ocupada por una sola ficha de un contrario lo puede matar, pero si son dos, sólo mata al último que ha llegado. Otras variantes dicen que no mata a ninguno de los dos porque estos se alían o *amarran*, y opinan que “uno no puede contra dos”, que “debe caer otro compañero para que lo ayude a matar a los que están en ese pocito”].
9. Si un jugador cae en un pocito ocupado por un compañero de equipo, no lo mata; pueden ocupar el mismo sitio todos los integrantes del mismo equipo.
10. Cuando un jugador está en un pocito y en el camino antes de él hay un contrario, y al tirar los palillos le sale el valor de *uno* o *seco*, puede retroceder y matarlo, porque cuando sale el número *uno* tiene el poder de matar al que esté adelante en el recorrido o al que esté atrás.
11. Cuando un jugador llega a la “zona de fallas” o “choya grande”, es decir, a los últimos 14 pocitos antes de terminar su recorrido, sólo podrá avanzar con los valores 1, 2 o 3. Si caen otros, como el 4, 5, 6, 10 o 15, el jugador pierde el turno y no avanza. Por eso los jugadores dicen: “Te toca contar fallas”, “Estás en línea de fallas” o “Aquí puro fallar”.
12. Si un jugador está a 14 pocitos antes de la *lumbre* o *quemazón*, en la casilla llamada *monte*, y le sale un *seco*, puede retroceder una casilla para buscar obtener un *quince* en el siguiente tiro y con ese valor terminar el recorrido. [Nota: hay que recordar que en la casilla (*monte*) es donde comienza la línea de fallas y sólo se avanzará con los valores de 1, 2 o 3, por eso los jugadores utilizan esta estrategia].
13. Cuando un jugador está a punto de salir, en el pocito que se llama *lumbre* o *quemazón* y le sale un *seco*, se quema, ya que en ese hoyo el *seco* quema automáticamente al jugador y tendrá que comenzar el juego hasta que le toque su turno. En esa posición, para terminar el juego debe obtener en el tiro los valores 2 o 3. [Nota: esta regla varía en algunas comunidades; adelante se explicará cada una de las variantes].
14. En las partidas de dos contra dos, cuando un jugador termina todo su recorrido con

sus dos fichas le puede ayudar a su compañero. Las tiradas que hagan entre los dos se suman, y se coloca la ficha en la casilla correspondiente. Hay que recordar que en la zona de fallas sólo se avanza con los valores 1, 2 y 3.

15. En caso de que sean partidas de equipos de tres contra tres o de cuatro contra cuatro, el jugador que saque primero su ficha puede ayudarle a uno de sus compañeros, al más atrasado o al que quiera, pero sólo a uno; los puntos que hagan entre los dos se suman. Si son dos los que han terminado y sólo falta uno por terminar, los dos le ayudarán, y los puntos que hagan entre los tres se suman para que avance más rápido.
16. Gana el equipo que dé la vuelta completa a la carpeta o cancha, llegue primero al pocito de donde salió y saque todas sus fichas.

Son diversas las cualidades y habilidades que se desarrollan en el *Témbini iúmu*; entre estas, están las matemáticas, porque se suma y se resta, se hacen cálculos para ubicar a los jugadores contrarios con respecto a las fichas propias, y al pensar en qué jugada es la mejor para evitar ser matado. Asimismo, se fomenta el trabajo en equipo, cuando se desarrolla la mejor estrategia de acuerdo con la posición de las fichas propias y contrarias, al ayudar o asesorar al compañero para que avance más rápido. Se adquiere condición física para resistir la duración del juego, porque hay que hacer por lo menos cincuenta sentadillas en una partida sencilla (de uno contra uno). Se desarrollan las habilidades motoras que permiten lanzar los palillos y lograr los valores que se requieren en el momento específico. Se mejora la destreza mental, para diseñar la mejor estrategia individual y por equipo para lograr vencer al equipo contrario.

#### **4.8. El *Témbini iúmu* y sus variantes**

El juego *Témbini iúmu* tiene algunas variantes de acuerdo con la comunidad que lo practica. Algunas de estas diferencias pueden ser la forma o el tamaño de los palillos o los diseños de los símbolos que representan los números de los palillos, pero se encuentran otras diferencias importantes en el reglamento de juego.

Después de haber observado la práctica del *Témbini iúmu* por casi veinte años en los torneos, y de hacer una recopilación del reglamento de cada una de las comunidades sede,

considero de mucha importancia que se registren en un documento todas estas variantes, principalmente porque no existe esta información, que es fundamental para la comprensión y permanencia del juego. También, porque cada variante del juego ha servido para el descubrimiento de los símbolos mesoamericanos; además, porque esta sería la primera investigación en donde quede registrada esta información, que podrá servir para otras en el futuro, pues todavía falta mucho por descubrir, y, por supuesto, para apoyar la práctica del juego dentro y fuera de su región.

#### 4.8.1. Variante de la comunidad de San Pedro Zipiajo



Imagen 68: Cartel del VIII Torneo Regional de *Témbini iúmu*, Zipiajo 2010 (JDATMAC).

La comunidad indígena de San Pedro Zipiajo pertenece al municipio de Coeneo; su población es de más de mil doscientas personas. Sus actividades principales son las labores del campo, la ganadería, la alfarería con cerámica bruñida, el comercio y la música, entre otras.

Además de que siguen hablando la lengua p'urhépecha, los pobladores han conservado muchas de sus tradiciones autóctonas, como el juego del *Témbini iúmu*, que se practica ritualmente durante la Cuaresma. En el juego, a los jugadores se les llama *quinzatani*, vocablo que tiene una raíz en español, *quince*, y la terminación en p'urhépecha del verbo



*atáni*, que significa ‘tirarle, darle o hacer sonar’ los palitos; pero también, se les llama *atáchi*<sup>33</sup> ‘danzante’ o *atári* ‘tirador’. Al palillo que tiene el número 15 le llaman *matíkurhi*.

En esta comunidad tradicionalmente colocan la piedra laja en una esquina del cuadro de la carpeta del juego, por la parte interna. Al pocito de inicio y final del juego le llaman solamente *quemazón*.



Imagen 69: Palillos de la comunidad de San Pedro Zipiajo.  
(Foto: Queren De Roo).

Estas son algunas de las reglas de la comunidad:

1. Al inicio cada equipo pone sus fichas a un lado del pocito llamado *quemazón*, en la oreja que le corresponde. Comienza el equipo que gane el “volado”.
2. Se juega tres contra tres. Sólo en los torneos se ocupa un comodín o jugador extra.
3. Los jugadores pueden cambiar el orden de tirar.
4. Para que el tiro sea válido, al arrojar los palillos deben caer por lo menos a una distancia de un palillo de la piedra laja; si no, se pierde el turno.
5. Si la ficha de un *quinzatani* cae en una choya ocupada por uno o más contrarios, los mata a todos.
6. El *seco* mata para adelante y para atrás.
7. Si la ficha de un jugador se encuentra en el *monte* y le cae un *seco*, no podrá retroceder, solamente que haya un enemigo atrás, para regresar y matarlo. [Esta regla se explica en el punto 12 del Reglamento General.]

---

<sup>33</sup> Comunicación personal de tata Salvador Díaz Alonzo, el 17 de abril de 2003, en la comunidad de San Pedro Zipiajo.

8. El *quinzatani* que termine primero le ayuda a uno de sus compañeros, sólo a uno, y las tiradas que saquen entre los dos se suman. Cuando son dos los que terminan, le ayudan al compañero que falte por terminar su recorrido; los tiros que hagan entre los tres se suman y eso se avanza.
9. Cuando los jugadores están en la zona de fallas, sólo se sumarán las tiradas que tengan en valor de los números 1, 2 o 3.
10. Si un *quinzatani* está en el pocito llamado *quemazón* y le sale un 15, se quema, pero reinicia inmediatamente avanzando quince casillas o choyas. Si le sale un *seco*, termina su recorrido.
11. Gana el equipo que salga primero con todos sus jugadores.

#### 4.8.2. Variante de la comunidad de Tiríndaro

Tiríndaro es una comunidad indígena que pertenece al municipio de Zacapu, cuyas actividades más importantes son las labores del campo y el comercio.

La práctica del *Témbini iúmu* se realiza durante todo el año por las tardes después de las actividades de la comunidad. Hasta hace algunos años la carpeta del juego se hacía al poniente de la comunidad, en el ojo de agua. A los jugadores les nombran *palilleros*, y a los palillos les llaman *quinzas*; de preferencia los elaboran con madera de capulín de cuervo. Al pocito donde comienza y termina el recorrido le llaman *lumbre* o *quemazón*. Tradicionalmente, colocan la piedra laja en un costado de la carpeta de juego por la parte externa.



Imagen 70: Palillos de la comunidad de Tiríndaro.  
(Foto: Queren De Roo).

Estas son algunas de las reglas de la comunidad:

1. Se comienza el juego con un volado, y cada equipo coloca sus fichas en el hoyo llamado *lumbre* o *quemazón*, en la oreja que le corresponde. Comienza el equipo que gane el “volado”.
2. Se juega tres contra tres, no hay reservas ni comodines.
3. El *seco* o *uno* mata para adelante y para atrás.
4. Cada palillero debe poseer dos fichas; si ambas están en el mismo hoyo y llega un jugador contrario, solamente mata a una de las dos, a la que llegó al final, y esta tiene que comenzar de nuevo. Ellos dicen: “uno no puede matar a toda la carga”.
5. Pueden estar o caer dos jugadores del mismo equipo en una misma casilla; no se matan.
6. Cuando un jugador termina su recorrido, le puede ayudar a uno de sus compañeros, sólo a uno, hasta que termine; los puntos que obtengan entre los dos se suman y eso se avanzará. Cuando terminen, le ayudarán al que quede, y los puntos que obtengan se sumarán para terminar más pronto.
7. Gana el equipo que salga primero con todos sus palilleros.

### 4.8.3. Variante de la comunidad de Santiago Azajo



Imagen 71: Cartel del VI Torneo Regional de *Témbini iúmu* Santiago Azajo 2009 (JDATMAC).

La comunidad indígena de Santiago Azajo pertenece al municipio de Coeneo; tiene una población de más de mil quinientos habitantes. Sus actividades principales son la agricultura, la explotación maderera, la ganadería, la alfarería y el comercio.

Santiago Azajo es una comunidad que mantiene vivas muchas de sus tradiciones culturales, entre ellas la práctica del *Témbini iúmu* o Los Palillos, como ellos le llaman. Cada año durante la Semana Santa realizan un torneo donde se hacen grandes apuestas; mucho del dinero para el premio es enviado por los paisanos que se encuentran en Estados Unidos.

A los jugadores les llaman *ch'anári* o *gallos*. Al palillo que tiene el número 15 le nombran *témbeni iúmu atákua*. Al palillo con el valor del número *uno* se le llama *seco* o *as*, y a las fichas les dicen *prendas*. Al pocito donde comienza y termina el recorrido le llaman *quemazón* o *caballete*. Tradicionalmente, colocan la piedra laja en una de las esquinas de la carpeta del juego por la parte interna. Para los *ch'anári* o *gallos* de Santiago Azajo, el juego perfecto se hace con cuatro tiros: tres quince y un dos.



Imagen 72: Palillos de la comunidad de Santiago Azajo.  
(Foto: Queren De Roo)

Estas son algunas de las reglas de la comunidad:

1. Se comienza el juego colocando las prendas de todos los jugadores en el hoyo de salida llamado *quemazón* o *caballete*. Inicia el que gane el “volado”.
2. Los jugadores pueden cambiar el orden de tirar.
3. Cada *ch'anari* o *gallo* avanza de acuerdo con el valor que caiga en los palillos.
4. Solamente se avanza hacia adelante.
5. El *seco* o *as* sólo mata hacia adelante.
6. Cuando un *ch'anari* llega al mismo hoyo ocupado por un contrario, lo mata, y el matado deberá iniciar de nuevo el juego.
7. Los jugadores del mismo equipo pueden compartir la misma casilla, no se matan.
8. Cuando los palillos caen encimados, aunque sea uno sobre los otros, dicen *akúni*,<sup>34</sup> que para ellos significa ‘cortar la jugada’, y el *ch'anári* debe volver a tirar.
9. Cuando un *gallo* está por terminar su recorrido en el último hoyo llamado *quemazón* o *caballete*, podrá finalizar si obtiene un *dos* o un *tres*, pero si le sale *seco* o *as*, deberá comenzar de nuevo con tres tiros seguidos; esto quiere decir que tiene derecho a tirar tres veces seguidas los palillos en la piedra laja y lo que obtenga se suma y esas casillas avanzará.
10. Nadie puede abandonar la partida si no ha ganado algún equipo.
11. El *ch'anári* que termina su juego puede ayudarlo a uno de sus compañeros, hasta que termine; después, entre los dos le ayudan al que falta por terminar su recorrido.
12. Los jugadores de un equipo tienen derecho de hacer sus tiros y no mover sus prendas hasta sumar los resultados para mover la ficha que más les convenga.
13. Cuando sólo queda un jugador de un equipo y está a punto de terminar en el último hoyo llamado *quemazón* o *caballete* y le sale un *seco*, se quema y vuelve a empezar. Hay que recordar que tiene derecho a sus tres tiros para comenzar, y además se le suman los tiros de sus compañeros que ya terminaron.
14. Gana el equipo que salga primero con todos sus jugadores.

---

<sup>34</sup> “Comer fruta de un árbol” (Gilberti, 1983: 7).

#### 4.8.4. Variante de la comunidad de Tarejero



Imagen 73: Reunión previa al 5to. Torneo Regional de *Témbini iúmu*, Tarejero 2007  
(Foto: José Luis Aguilera).

Tarejero es una comunidad indígena que pertenece al municipio de Zacapu. Su nombre significa ‘reunión de grandes’ o ‘donde se reunieron los grandes’. Es cuna del río Angulo, y cuenta con algunos sitios arqueológicos muy estudiados, como el Mal País o la Ciudad Perdida. Se cree que por este lugar entraron desde el norte los chichimeca-uacúsecha (Guzmán, 2014).

La práctica tradicional del *Témbini iúmu*, que se realiza durante la Cuaresma comienza después del Miércoles de Ceniza, cuando se juntan todos los jugadores para arreglar el campo y para que comiencen las partidas, hasta el Viernes Santo. Durante el año se practica todas las tardes después de las labores diarias del campo. A los jugadores se les llama *corredores*. A los primeros cuatro pocitos, conocidos como *oreja*, les llaman *casa*. Colocan la piedra laja a un costado de la carpeta o cancha de juego.



Imagen 74: Palillos de la comunidad de Tarejero.  
(Foto: Queren De Roo)

Las reglas de la comunidad son las siguientes:

1. Para comenzar el juego cada equipo pone sus fichas a un lado del pocito o casilla llamada *lumbre* o *quemazón*, en la *oreja* o *casa* que le corresponde. Comienza el que gane el “volado”.
2. El tiro no es válido si cae encima de la piedra laja. Los palillos pueden caer cerca o lejos de la piedra laja, pero no encima.
3. Se juega tres contra tres, pero puede haber un cuarto jugador emergente, de reserva o comodín.
4. Se juega siempre en el mismo orden en que comenzaron. A los *corredores* se les asigna un orden antes de comenzar a jugar. El *corredor* que tiene la ficha 1 tira primero, después la ficha 2, y al final la ficha 3. Si por alguna razón el *corredor* que tiene la ficha 2 o 3 tira antes que la número 1, este pierde su turno. Ellos dicen: “gallo dormido pierde su turno”.
5. Cada equipo puede avanzar dos corredores, y el tercero o capitán espera a que tire el equipo contrario; pero si algún corredor pierde su turno en el orden en que comenzaron, provocará que sus compañeros no puedan tirar. Ellos dicen: “Camarón que se duerme hace perder los tiros de los demás”.
6. En caso de que haya un comodín o cuarto corredor, podrá suplir a cualquier jugador y tomar su lugar, y el corredor que salga puede tomar el lugar de cualquier otro jugador de su mismo equipo, solamente así se pueden reorganizar y jugar con un nuevo orden.

7. La ficha se debe correr inmediatamente, de acuerdo con el valor obtenido en el tiro, no se van sumando. Ellos dicen: “Hay que caminar la ficha para que valga el tiro” o, también, “Todo tiro se avanza”.
8. El palillo que tiene el número *uno*, *seco* o *as* puede matar para adelante y para atrás.
9. Cuando un *corredor* ha terminado su recorrido, puede ayudarlo a uno de sus compañeros; debe decir a cuál ayudará, pero respetando el orden del turno correspondiente: primero tira el dueño de la ficha y la mueve inmediatamente según el valor obtenido, después tira el ayudante y se volverá a mover la ficha de acuerdo con el tiro.
10. Cuando un corredor está en la *lumbre* o *quemazón* y le sale un *seco*, vuelve a empezar. Ellos dicen que “retoña” con un tiro en el orden que le toca.
11. Cuando un corredor está en la oreja o *casa*, ya para terminar, y es ayudado por un compañero, el valor que saque servirá para hacer caminar la ficha, y si al recorrerla le toca quemarse, se quema, pero retoña, es decir, vuelve a empezar.
12. El *seco* o *as* sólo camina para adelante en la oreja o *casa*, pero en todo el cuadro puede correr hacia adelante y para atrás.
13. Gana el equipo que salga primero con todos sus jugadores.

#### **4.8.5. Variante de la comunidad de Comanja**

Comanja es una comunidad indígena que pertenece al municipio de Coeneo; su población es de casi mil quinientos habitantes, de los cuales aproximadamente la mitad son hombres. Se dedican principalmente a las actividades del campo, la ganadería y el comercio de materiales para la construcción.

La práctica del *Témbini iúmu* se transmite por medio de los jugadores que se reúnen todas las tardes en la carpeta de la comunidad, durante todo el año, menos el Domingo de Resurrección. A las fichas les llaman *tantos*. Colocan la piedra laja a un costado de la carpeta del juego por la parte externa.





Imagen 75: Palillos de la comunidad de Comanja.  
(Foto: Queren De Roo)

Las reglas de la comunidad son las siguientes:

1. Para iniciar el juego, cada equipo pone sus fichas a un lado de la choya o pocito llamado *lumbre* o *quemazón*, en la oreja que le corresponde. Comienza el equipo que gane el “volado”.
2. Las partidas son de tres contra tres, y un jugador de reserva o “libre” que puede ayudarlo a cualquiera de sus compañeros.
3. Se debe respetar el orden para tirar en el equipo; solamente el tiro del ayudante es de acuerdo con la conveniencia del equipo.
4. Cuando los palillos caen encima de la piedra laja, vale el tiro, siempre y cuando no haya sido un tiro con la técnica de *buscada*.
5. El *seco* mata para adelante y para atrás, y a todos los que estén en la choya.
6. Cuando una ficha o *tanto* llega a una choya ocupada por uno, dos o tres contrarios, los mata a todos.
7. Cuando un jugador está en el último pocito y le sale un *seco* vuelve a comenzar, “retoña”.
8. Si se quiebra un palillo, no vale el tiro, se tira de nuevo.
9. Cuando un jugador ha terminado, puede ayudarlo a uno de sus compañeros, sólo a uno. Cuando han terminado los dos jugadores, le pueden ayudar al compañero que falta por terminar.
10. En la oreja, los tiros de 1, 2 o 3 pueden sumarse para no quemarse.
11. Gana el equipo que salga primero con todos sus jugadores.

#### 4.8.6. Variante de la comunidad de Franco Reyes



Imagen 76: Cartel del 4º. Torneo Regional de *Témbini iúmu*, Franco Reyes 2006 (JDATMAC).

La comunidad de David Franco Reyes pertenece al municipio de Zacapu y tiene una población de más de quinientos habitantes, de los cuales aproximadamente la mitad son hombres, que después de cumplir los doce años se dedican a las labores del campo o al comercio.

Los jugadores practican el *Témbini iúmu* todos los días del año por las tardes después de las actividades del campo. Tienen carpinteros especialistas en elaborar los palillos, y utilizan de preferencia la madera de fresno, capulín de cuervo o granjeno. Colocan la piedra laja a un costado de la carpeta del juego por la parte externa.



Imagen 77: Palillos de la comunidad de Franco Reyes.  
(Foto: Queren De Roo)

Las reglas de la comunidad son las siguientes:

1. Al iniciar el juego cada equipo debe poner sus fichas a un lado del pocito o choya llamada *lumbre* o *quemazón*, en la oreja que le corresponde. Comienza el equipo que gane el “volado”.
2. Para que el tiro sea válido, los palillos deben de caer a un palillo de retirado de la piedra laja.
3. El *seco* camina para adelante y para atrás, según convenga en el juego.
4. Cuando hay dos fichas en una choya y llega otra de un equipo contrario, sólo podrá matar a la que llegó primero, no podrá matar a las dos o tres que estén en esa choya.
5. No se permiten las burlas en el juego, se amonestará a los que las hagan, se expulsará a los que reincidan.
6. El público debe estar fuera de la cancha para no estorbar el tiro de los palillos; si llega a suceder que un palillo caiga encima de alguna persona, se vuelve a tirar.
7. Cuando un jugador está a punto de terminar su recorrido en la casilla llamada *lumbre* o *quemazón* y le sale un *seco*, no se quema, se espera allí a que le toque de nuevo el turno; si al tirar le sale de nuevo un *seco*, terminará su recorrido; si no, vuelve a empezar.
8. Gana el equipo que salga primero con todos sus jugadores.

#### 4.8.7. Variante de la comunidad de Cortijo Viejo



Imagen 78: Cartel del XIII Torneo Regional de Témbini iúmu, Cortijo Viejo 2015 (JDATMAC).

La localidad de Cortijo Viejo pertenece al municipio de Coeneo; cuenta con una población de más de seiscientos habitantes, de los cuales menos de la mitad son hombres, que se dedican a las labores del campo desde los doce años.

La tradición del juego se aprende en la carpeta de juego de la comunidad o por algún pariente cercano; algunos jugadores comienzan desde los seis años o antes, si ya saben contar.

El juego se practica por las tardes después de las labores del campo, durante todo el año. A los primeros cuatro pocitos donde comienza el juego le llaman “casa”. Colocan la piedra laja a un costado de la carpeta del juego, por la parte externa.



Imagen 79: Palillos de la comunidad de Cortijo Viejo.  
(Foto: Queren De Roo)

El reglamento de la comunidad de Cortijo Viejo es el siguiente:

1. Para iniciar el juego cada equipo debe poner sus fichas a un lado del pocito llamado *lumbre* o *quemazón*, en la oreja o *casa* que le corresponde. Comienza el equipo que gane el “volado”.
2. Los equipos son de cuatro jugadores, tres juegan y uno es suplente.
3. El *seco* camina para adelante y para atrás en todo el cuadro, pero sólo para adelante dentro de la oreja o *casa*.
4. Los palillos deben rebotar en la piedra laja y salir. Si quedan encima de la piedra se vuelve a tirar, siempre y cuando haya sido el tiro con la técnica de *parada* o *floja* (como se le llama en Cortijo Viejo). Si es un tiro normal, que aquí le llaman *tirada recia* y caen encima, se pierde el tiro.
5. Cuando hay 1, 2 o 3 fichas en un pocito y llega un jugador del equipo contrario, las mata a todas y tienen que comenzar de nuevo.
6. Cuando un jugador ha terminado su recorrido, puede ayudarlo a cualquiera de sus compañeros. Si matan al jugador que está ayudando, puede pasar a ayudarlo al otro, y cuando *retoñe* el otro le ayuda de nuevo.
7. Cuando un jugador está a punto de terminar su recorrido en la casilla llamada *lumbre* y al tirar le sale un *seco*, no se quema, se espera allí a que le toque de nuevo el turno; si al tirar de nuevo le sale un *seco*, terminará su recorrido, si no, vuelve a empezar. [Es el mismo caso de Franco Reyes].

8. El jugador suplente puede entrar a la hora que lo requiera el equipo, siempre y cuando avise al juez y al equipo contrario.
9. Gana el equipo que salga primero con todos sus jugadores.

Estas son las siete variantes del reglamento del *Témbini iúmu* que se han recuperado en las comunidades que realizaron sus torneos desde el año 2003 hasta el 2019; aún falta mucho por hacer, pero creemos importante que haya un documento donde queden registradas para ampliarlas, y para consulta de las futuras generaciones interesadas en estudiar este tema.

También queremos mencionar que el trabajo de revitalización de esta manifestación cultural por parte de los jugadores de las distintas comunidades y de la asociación Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán ha logrado la incorporación de jugadores de distintas edades. Ahora, no sólo lo juegan los ancianos, sino también niños, adolescentes y adultos, garantizando la vigencia y permanencia del juego.



Imagen 80: Niños jugando al *Témbini iúmu* en la comunidad de Cortijo Viejo.  
(Foto: Queren De Roo, 02-04-2015)

De manera condensada, podemos decir que en este capítulo mostramos brevemente el posible origen del juego del *Témbini iúmu*, que remite a las grandes culturas mesoamericanas como Teotihuacán y Chupícuaro, centros con los que tenían contacto los pueblos antiguos de Michoacán, de donde muy posiblemente heredaron estos rituales ancestrales de fertilidad para obtener buenas cosechas; se trata de rituales que, por medio de

un largo proceso de resignificación, han logrado permanecer a pesar de la conquista y el colonialismo gracias a la memoria colectiva y a la tradición oral, demostrando que las raíces de México son muy profundas.

También analizamos los rasgos comunes entre ritual y juego propuestos por Roberte Hamayon, para demostrar la relación que existe entre juego y ritual, cuáles son sus características determinantes, de qué manera estos elementos nos remiten a los símbolos mesoamericanos y qué representan, lo que nos lleva a concluir que el juego es un ritual de fertilidad agrícola para obtener buenas cosechas. Asimismo, abordamos cómo el significado del ritual que precedía al juego provocó que la Iglesia lo prohibiera sistemáticamente, al punto de su desaparición, pero también explicamos cómo la resignificación permitió que el juego del *Témbini iúmu* sobreviviera, aunque con un nuevo sentido y significado.

Además, en este capítulo abordamos las acciones que se tomaron para revitalizar esta manifestación cultural, para las cuales los jugadores comprometidos con sus tradiciones, juntamente con la asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, idearon y organizaron torneos para su revitalización, vigencia y permanencia del juego. Asimismo, hemos presentado un reglamento del juego, y hemos realizado el registro de las principales variantes del mismo en las comunidades que lo practican.

## CONCLUSIONES

Durante el proceso de investigación encontramos la presencia de los juegos *K'uilichi* y *Témbini iúmu* desde la época prehispánica, mostramos su registro en algunos petrograbados y en los Códices que afortunadamente sobrevivieron al embate de los Conquistadores. Hallamos que en estos documentos se registraban rituales, ceremonias y acontecimientos importantes para las culturas mesoamericanas, y que los juegos de destreza mental o *patolli* eran actividades practicadas con constancia y que estaban inmersas en rituales religiosos trascendentes, como la ceremonia del Fuego Nuevo, por eso, era importante que quedaran registrados en sus libros sobre rituales.

Igualmente, estudiamos los códices Magliabechiano y Mendocino elaborados por los misioneros a principios de la Colonia, al analizarlos expusimos que estos documentos entre otros, fueron diseñados como parte de la campaña de “conquista espiritual” en la cual se buscaba evangelizar a los indígenas utilizando formas y metáforas utilizadas por ellos, pero que al mismo tiempo permitían la subsistencia de ideas y prácticas precoloniales, así como aquellos elementos de la religión autóctona que después tenían que cambiar, sin embargo, en estos códices agregaron explicaciones o comentarios en castellano, en los cuales se nota de manera clara la intención de adoctrinar para desterrar las “malas costumbres” de los indígenas. Además, mostramos que los juegos de destreza mental o *patolli* formaban parte de las prácticas que tenían que erradicar, porque contenían rituales y elementos de la antigua religión mesoamericana, por lo tanto, los persiguieron, los prohibieron, y castigaron con la muerte a aquellos que los seguían practicando.

Como parte de la investigación complementaria para mostrar lo extensa y difundida que era esta práctica, agregamos un catálogo con estudios arqueológicos, antropológicos e históricos que demuestra la existencia de tableros de juegos de destreza mental en petrograbados que datan del periodo clásico (200 al 900 d.C.), elaborados en una extensa región entre Puebla, Oaxaca, Tlaxcala, el Golfo de México, la zona Maya y el Occidente de México.



De igual manera, en el Capítulo II abordamos el tema de la reanimación de los saberes de las culturas populares; señalamos que tuvieron que pasar cuatro siglos para que se comenzaran a estudiar las culturas mesoamericanas y lentamente se fueran descorriendo los velos que tapaban nuestro pasado prehispánico. Explicamos que parte de este trabajo de revitalización y reapropiación de los saberes indígenas tomó un mayor impulso en la década de 1970, con la creación de la Dirección General de Culturas Populares (DGCP), que tenía la misión de investigar, capacitar, promover y difundir la cultura generada por las clases populares con la finalidad de preservarlas.

Destacamos que lo más importante para esta Institución era atender el desarrollo de los 56 grupos indígenas que formaban parte de la nación mexicana, para lo cual se propusieron varias acciones que se conocieron como “El Proyecto de la Quintuple Recuperación”, que tenía como objetivo principal la revaloración de los saberes indígenas, por medio de: I. La recuperación de sus lenguajes; II. La recuperación de su historia oral y escrita; III. La recuperación de su tierra y su entorno; IV. La recuperación de su conocimiento ancestral y trascendente, y V. La recuperación de sus tradiciones, es decir, su organización social, fiestas, danzas, música, gastronomía, indumentaria tradicional, medicina, artesanías, y *sus juegos*. Además, se buscaba incluir a las culturas de los pueblos indígenas en los proyectos de Nación.

En este sentido, presentamos el trabajo que la Unidad Regional Michoacán de Culturas Populares realizó a través de los “Encuentros de Tradición Oral”, en donde se reunían los ancianos para hablar en su idioma materno, sobre su historia, tradiciones, costumbres y sentimientos indígenas, y fue en estos encuentros en donde se comenzó la recuperación de *los juegos autóctonos*, y un grupo de promotores comprometidos con sus tradiciones se dieron a la tarea de investigar, promover y difundir los juegos del pueblo p’urhépecha. Pusimos en relieve que el trabajo de la DGCP tuvo grandes resultados que aún en estos tiempos siguen arrojando frutos; por ejemplo: la visibilización de la cultura de los pueblos originarios y la inclusión de las culturas de los pueblos indígenas en el concepto de cultura, dejando atrás el concepto europeizante de la “alta cultura”, que sólo incluía a las bellas artes.

Respecto a los juegos autóctonos, comprendimos que la promoción forma parte de la revitalización, es decir, otorgarles vitalidad, y en este caso los promotores les han dado nueva vida a los juegos autóctonos, reconociéndolos como un valor cultural único con características propias, que se desean compartir con las nuevas generaciones.

En el Capítulo III abordamos el *K'uilichi ch'anákua*, comenzamos explicando el significado de su nombre y tratamos el tema de su origen y práctica, y como consecuencia de estas investigaciones descubrimos que se remonta hasta antes de la llegada de los españoles de acuerdo con las evidencias históricas por su presencia en los *Códice Borgia*, lámina 62, y el *Códice Vaticano B*, lámina 67, los cuales según los especialistas se elaboraron entre los años de 1250 y 1521 d.C. De la misma manera, presentamos un registro de los petrograbados encontrados en una amplia zona que abarca desde la comunidad de Angahuan a la región de San Ángel Zorumucapio, Ziracuaretiro y Taretan, así como en la ribera del lago de Pátzcuaro, Tzintzuntzan y Lagunillas, poblaciones del actual estado de Michoacán; y también incluso señalamos evidencias de la existencia de petrograbados con el juego en los estados de Colima y Jalisco.

Asimismo, explicamos la estructura social, económica y religiosa de la comunidad de Angahuan, que es el entorno en donde se conservó la práctica del juego *K'uilichi*, única comunidad que lo ha conservado hasta nuestros días. Analizamos la manera en la que se insertó la fiesta de la Virgen de la Asunción en la fecha en que se realizaba el ritual del juego, y destacamos cómo ambos rituales se han trastocado. También manifestamos que su prohibición forma parte del proceso de resignificación del juego y que la estrategia sistemática de la Iglesia para desalentar su práctica ha impuesto una carga muy pesada en las festividades que se hacen para la Virgen de la Asunción, minimizando la atención al juego.

Además, señalamos que el trabajo que han desarrollado para su reanimación los promotores culturales de la comunidad de Angahuan, así como la asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, A.C., son loables, pero observamos que hacen falta otras estrategias para lograr que este elemento cultural ancestral sobreviva a las circunstancias que pueden llevarlo a su desaparición, pues ha sido censurado y prohibido, argumentando, desde la perspectiva eclesiástica, que es un juego “diseñado por el diablo”, y ha sido señalado como un juego de azar o de vicio y, además recientemente, su práctica se

ha visto marginada por el desinterés causado por la influencia de la vida moderna en la que tanto la comunidad portadora del juego como la sociedad en general estamos inmersos.

En el Capítulo IV analizamos el juego del *Témbini iúmu*, mencionamos que las comunidades que lo practican pertenecen a la región de la Ciénega de Zacapu. Señalamos que su práctica se realiza antes de la preparación de los campos para la nueva siembra, lo cual coincide con la Cuaresma. Asimismo, analizamos el juego a través de su función simbólica de acuerdo con las teorías que propone Roberte Hamayon, y señalamos que tanto el ritual como el juego tienen rasgos comunes: obedecen a ciertas reglas, se encuentran delimitados por un marco social, por un reglamento, por un orden, etcétera. Además, señalamos que en el proceso de análisis descubrimos los elementos simbólicos inherentes al juego que nos permitieron identificarlo como un ritual prehispánico de fertilidad para pedir buenas cosechas. También, explicamos que estos símbolos ligados a las prácticas de la antigua religión mesoamericana provocaron que fuera prohibido por la Iglesia. De igual forma, analizamos cómo a través del proceso de cristianización se fue trastocando el juego, de modo que ahora, el *Témbini iúmu* es identificado como un juego de azar como el que jugaban los romanos, que tiene que ver con la liturgia cristiana y las celebraciones de la Semana Santa, es decir, se ha resignificado.

Otro aspecto que también se abordó fue el trabajo de revitalización que se ha llevado a cabo por parte de los jugadores ancianos portadores de la tradición y la asociación Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Michoacán, quienes han logrado, después de casi veinte años, que esta manifestación cultural que estaba a punto de perderse, no sólo sea practicada por personas mayores, sino que en los torneos haya jugadores de distintas edades, niños, adolescentes y adultos, garantizando la vigencia y permanencia del juego.

Asimismo, en este capítulo se describieron los aspectos generales del *Témbini iúmu*, por ejemplo: cómo está diseñado el juego, la forma de jugarse, el recorrido que deberán hacer los equipos, cuáles son los implementos necesarios para su práctica, las técnicas para arrojar los palillos y su valor, así como el reglamento del juego. También incluimos las variantes del juego de siete comunidades, elegidas porque en ellas se han realizado los torneos durante casi veinte años, lo cual consideramos que es importante para que haya un documento en

donde queden registradas y después puedan ampliarse, además para el conocimiento de las futuras generaciones interesadas en estudiar este tema.

Por último, queremos enfatizar que en el proceso de investigación logramos responder a las preguntas rectoras de nuestra tesis, así como también cumplimos con los objetivos generales y particulares. Con respecto a nuestra hipótesis, demostramos que la revitalización y la resignificación de los juegos p'urhépecha de destreza mental *K'uilichi* y *Témbini úumu* han resguardado la memoria colectiva y la tradición oral, porque su significado ancestral es inherente al juego mismo, según se puede apreciar en el diseño del tablero o la carpeta, en sus componentes, así como en los nombres que le dan forma al área de juego, en los palillos, en las semillas para jugar; en fin, en toda la estructura que tienen ambos juegos, la cual nos remite a rituales ancestrales que han desempeñado el papel de cohesionadores sociales, reafirmando la identidad del pueblo p'urhépecha.

Otro de los aspectos que queremos mencionar son las futuras investigaciones que este apasionante tema propone, por ejemplo, se necesitan más investigaciones sobre la presencia del juego en los Códices prehispánicos, en donde se analicen todos los elementos que se presentan y de qué manera el juego era parte de la vida cotidiana de los pueblos originarios. Lo anterior en concordancia con lo que menciona Roberte Hamayon sobre el juego y la importancia de poner atención en este elemento cultural bastante desatendido por casi todas las disciplinas, tomando en consideración que es un modo de conducta universal común al hombre y al animal, y que nos proporcionaría abundante material para la investigación de las conductas universales, porque el juego se diversifica según las culturas, lo que le proporciona características propias que lo hacen adecuado para el estudio de la función simbólica.

## BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- AGUILERA GARCÍA, María de Carmen, 2001. *Códices de México*. México: Conacyt.
- ANÓNIMO, 1991. *Diccionario Grande de la Lengua de Michoacán*. Introducción, paleografía y notas por J. Benedict Warren. Morelia: Fimax Publicistas.
- ALCALÁ, Jerónimo de, 2008. *Relación de las cerimonias y rictos y población y gobernación de los indios de la provincia de Mechoacán hecha al ilustrísimo señor don Antonio de Mendoza, virrey y gobernador desta nueva España por su Majestad*. Zamora: El Colegio de Michoacán.
- ANDERS, Ferdinand; Maarten JANSEN y Luis REYES GARCÍA, 1991. *El libro de Ciuacoatl. Homenaje para el año del Fuego Nuevo*. Libro explicativo del llamado Códice Borbónico. Graz (Austria): Akademische Druck-und Verlagsanstalt. México: FCE.
- \_\_\_\_\_, 1992. *Origen e historia de los reyes mixtecos*. Libro explicativo del llamado Códice Vindobonensis. Graz (Austria): Akademische Druck-und Verlagsanstalt. México: FCE.
- \_\_\_\_\_, 1993a. *Manual del adivino*. Texto explicativo del Códice Vaticano B. Graz (Austria): Akademische Druck-und Verlagsanstalt. México: FCE.
- \_\_\_\_\_, 1993b. *Los templos del cielo y de la oscuridad. Oráculos y liturgia*. Texto explicativo del Códice Borgia. Graz (Austria): Akademische Druck-und Verlagsanstalt. México: FCE.
- \_\_\_\_\_, 1994. *El libro de Tezcatlipoca, Señor del Tiempo*. Texto explicativo del llamado Códice Fejérváry-Mayer. Graz (Austria): Akademische Druck-und Verlagsanstalt. México: FCE.
- \_\_\_\_\_, 1996. *El libro de la vida*. Texto explicativo del llamado Códice Magliabechiano. Graz (Austria): Akademische Druck-und Verlagsanstalt. México: FCE.
- ANGUIANO FERNÁNDEZ, Mariana, 1990. “Leonel Durán. Teoría y práctica de las culturas populares”. *Boletín del Centro de Información y Documentación. Tragaluz* 2 (nov.-dic.). México: DGCP.
- ARGUETA VILLAMAR, Arturo, 1982. “Tradición oral Michoacán: Encuentro y reapropiación de culturas”. Cuaderno 28. Octubre. Pátzcuaro: DGCP-Unidad Regional Pátzcuaro / SEP.
- \_\_\_\_\_, 1983. “Bibliografía sobre el pueblo y el área purépecha”. Morelia: DGC / UMSNH.
- \_\_\_\_\_, 1983. “Primer documento de discusión y evaluación de la capacitación a promotores y técnicos bilingües”. Junio. SEP. DGCP. Comisión de Educación y Cultura.
- \_\_\_\_\_, 1984. “La Unidad Regional Michoacán: Dos años de actividades”. *Cuadernos* 51. (mayo). Colectivo URM. Unidad Regional Michoacán. Uruapan: DGCP-SEP.
- \_\_\_\_\_, 2008. *Los saberes p'urhépecha. Los animales y el diálogo con la naturaleza*. México: UNAM.
- ANGUIANO FERNÁNDEZ, Marina, 1990. “Leonel Duran. Teoría y práctica de las culturas populares”. *Boletín del Centro de Información y Documentación. Tragaluz*. Núm. 2, nov.-dic. México: DGCP.

- ARNAULD, Charlotte, Patricia CAROT y M.F. FAUVET-BERTHELOT, 1993. *Arqueología de Las Lomas en la cuenca lacustre de Zacapu, Michoacán*. México: CEMCA. (Cuadernos de Estudios Michoacanos, 5.)
- ASIMOV, Isaac, 1983. *El Imperio Romano. Historia universal Asimov*. México: Alianza.
- BEALS, Ralph L y Pedro CARRASCO. 1940. "Games of the Mountain Tarascans". *American Anthropologist* 42: 516-522.
- BEAMOUNT, Fray Pablo, 1985. *Crónica de Michoacán*. Tomo II. Morelia: Balsal.
- BERNAL, Ignacio, 1962. *La arqueología mexicana de 1880 a la fecha*. México: INAH.
- \_\_\_\_\_, 1962. *Bibliografía de arqueología y etnografía. Mesoamérica y norte de México*. México: INAH
- \_\_\_\_\_, 1979. *Historia de la arqueología en México*. México: Porrúa.
- BONFIL BATALLA, Guillermo, 1989. *México profundo. Una civilización negada*. México: Conaculta / Grijalbo.
- BOTURINI BENADUCI, Lorenzo, 1986. *Idea de una nueva historia general de la América Septentrional*. México: Porrúa.
- CABRERA TORRES, José Jorge y Salvador PULIDO, 1996. "El kuilichi prehispánico y sus reminiscencias actuales. Un juego de destreza entre los indígenas de Michoacán". *Arqueología Mexicana* 35. México: INAH.
- CAILLOIS, Roger, 1986. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
- CÁRDENAS FERNÁNDEZ, Blanca, 2006. *Tipología. Cultura y relatos p'urhépecha*. Morelia: UMSNH.
- CASARES CONTRERAS, Orlando Josué, 2017. "Del cielo al inframundo: observatorios astronómicos subterráneos de Mesoamérica". *Temas Antropológicos. Revista Científica de Investigaciones Regionales* 39-2 (abril-septiembre). Universidad Autónoma de Yucatán.
- CASO, Alfonso, 1925. "Un antiguo juego mexicano: el Patolli". *Revista de Revistas* 774 (8 de marzo).
- CASTAÑEDA LÓPEZ, Carlos y Rosa BRAMBILA, 1999. "Petroglifos de la cuenca media del Lerma". En Carlos Viramontes Anzures y Ana María Crespo Oviedo (coord.), *Expresión y memoria: Pintura rupestre y petrograbado en las sociedades del norte de México*. México: Conaculta / INAH.
- CHÁVEZ CERVANTES, Felipe, 2010. *Antiguo pueblo de Jauaneto, K'umbutsio o Parikutin*. Morelia: Morevallado.
- \_\_\_\_\_, 2011. *Uandantskua o papa arhikua ka ch'anákua Parikutin anapuecha (cuentos y Juegos de Parikutin)*. Pátzcuaro: Talleres de Impresiones Garcés.
- CERVANTES DE SALAZAR, Francisco, 2016. *Crónica de la Nueva España*. Consultado en línea: <https://biblioteca.org.ar/libros/130416.pdf>
- COLOMBRES, Adolfo, 1981. *La cultura popular*. México: Ediciones del Centro Cultural Mazahua.
- \_\_\_\_\_, 1982, *La hora del bárbaro*. México: Premia Editora.
- CONACULTA, 2005, *Antología sobre culturas populares e indígenas II*. Lecturas del Seminario Diálogos en Acción. Segunda Etapa. México: Conaculta / DGCPI.

- CONTRERAS, Armando y José VALENCIA, 1986. *La promoción del juego de pelota P'urhepecha*. Cuadernos de Trabajo. Número 63. Junio. Unidad Regional Michoacán. Dirección General de Culturas Populares. SEP.
- CORONA NÚÑEZ, José, 1984. *Mitología tarasca*. Morelia: Balsal.
- \_\_\_\_\_, 1988. *Religiones indígenas y cristianismo*. Morelia: Instituto Michoacano de Cultura.
- D'OLWER, Luis Nicolau, 2012. *Cronistas de las culturas precolombinas*. Antología. Prólogo de Pablo Escalante Gonzalbo. México: FCE.
- DEPAULIS, Thierry, 2018. "Ancient American Board Games, I: From Teotihuacan to the Great Plains". *Board Game Studies Journal* 12. DOI 10.2478 / bgs-2018-0002.
- DE ROO FLORES, Queren Apuc, 2015. "Análisis semiótico de dos juegos purépecha de destreza mental: Témbini Iúmu y K'uilichi". Tesis de Licenciatura. Morelia: Facultad de Letras-Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- DURÁN SOLIS, Leonel, 1988. "El proyecto nacional y las culturas populares. Una aproximación". En *México 75 años de Revolución*. IV Educación y cultura y comunicación 1: Hechos actuales. México: Instituto Nacional de Estudios Históricos de la Revolución Mexicana / FCE.
- DURÁN, fray Diego, 2006. *Historia de las indias de Nueva España e islas de tierra firme*. México: Porrúa.
- ELIADE, Mircea, 1992. *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
- \_\_\_\_\_, 1998. *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_, 2009. *Tratado de historia de las religiones*. México: Era.
- FÁBREGA, José Lino, 1899. *Interpretación del códice Borgiano*. Anales del Museo Nacional de México, tomo V.
- FRANCO MENDOZA, Moisés, 1994. "Siruki. La tradición entre los p'urhépecha". *Relaciones. Estudios de Historia y Sociedad* 59. Zamora: El Colegio de Michoacán.
- FEDERACIÓN MEXICANA DE JUEGOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES, 2000. *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México*. México: FMJDATAC.
- \_\_\_\_\_, 2005. *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México*. México: FMJDATAC.
- \_\_\_\_\_, 2009. *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México*. México: FMJDATAC.
- GALARZA, Joaquín, 2009. "Los códices mexicanos". *Arqueología mexicana* 31 (agosto). México: Raíces. INAH. Edición especial: Catálogo. Códices prehispánicos y coloniales tempranos.
- GALINDO TREJO, Jesús, 1994. *Arqueoastronomía en la América Antigua*. México: Conacyt / Sirius.
- GARZA, Mercedes de la, 2005. "El espacio-tiempo en el pensamiento religioso de los antiguos mayas". En Boris Berenzon y Georgina Calderón (coord.), *Más allá del tiempo y el espacio*. México: UACM.
- GINZBURG, Carlo, 2005. *Los benandanti. Brujería y cultos agrarios entre los siglos XVI y XVII*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- GILBERTI, Maturino, 1983. *Diccionario de la lengua tarasca*. Morelia: Balsal.
- GLASS, John B., 1975. "The Boturini Collection". En Robert Wauchope (comp. gral.), *Handbook of Middle American Indians*. Vol. 15. Austin: University of Texas Press.
- GÓMEZ MUSSENTH, Lilian Tatiana, 2010. "Análisis contextual para la interpretación de los

- petrograbados de las islas del lago de Pátzcuaro”. Tesis de maestría. La Piedad: Centro de Estudios Arqueológicos-El Colegio de Michoacán.
- GRUZINSKI, Serge, 1991. *El poder sin límites. Cuatro respuestas indígenas a la dominación española*. México: FCE.
- GUZMÁN CONTRERAS, Alejandro, 1990. “Rodolfo Stavenhagen, nace una institución”. *Boletín del Centro de Información y Documentación. Tragaluz* 1 (nov.-dic.). México: DGCP.
- GUZMÁN, Pavel Uliánov, 2014. “Un pueblo p’urhépecha en la Historia”. *A tiempo*. Revista Virtual (28 de enero de 2014). Morelia.
- HAMAYON, Roberte N., 2011. *Chamanismos de ayer y hoy. Seis ensayos de etnografía e historia siberiana*. México: UNAM.
- HEYDEN, Doris, 1983. *Mitología y simbolismo de la flora en el México prehispánico*. México: UNAM.
- HUIZINGA, Johan, 2004. *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- KEEN, Benjamin, 1971. *The Aztec Image in Western Thought*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- KINGSBOROUGH, Eduardo King, Lord (1830-1848) *Antiquities of Mexico*. Londres.
- LEÓN-PORTILLA, Miguel, 1992. *Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses*. Fuentes indígenas de la cultura náhuatl. Textos de los informantes de Sahagún. México: UNAM.
- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo. 2000. *Tamoachan y Tlalocan*. México: FCE.
- \_\_\_\_\_, 2015. *Las razones del mito. La cosmovisión mesoamericana*. México: Era.
- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo y Leonardo LÓPEZ LUJÁN, 1996. *El pasado indígena*. México: FCE / El Colegio de México.
- MENDIETA, Gerónimo de, 1980. *Historia eclesiástica indiana*. México: Porrúa.
- MIGUEON, Gérald, 2016. *Patrones de asentamiento del malpaís de Zacapu (Michoacán, México) y de sus alrededores en el posclásico*. París: Bar International Series.
- MIKULSKA, Katarzyna, 2015. “Los cielos, los rumbos y los números. Aportes sobre la visión nahua del universo”. En Ana Díaz (coord.), *Cielos e inframundos: una visión de las cosmologías mesoamericanas*. México: Instituto de Investigaciones Históricas-UNAM.
- MILLARES CARLO, Agustín, 1986. *Cuatro estudios bibliográficos mexicanos*. México: UNAM.
- MOHAR BETANCOURT, Luz María, 1999. “Cómo se lee un códice”. *Arqueología Mexicana* VII- 38 (julio-agosto). México: Raíces. INAH.
- MOLINA, Fray Alonso de, 1977. *Vocabulario en lengua castellana y mexicana y mexicana y castellana*. México: Porrúa.
- MONZÓN, Cristina, 2005. “Los principales Dioses tarascos: un ensayo de análisis etimológico en la Cosmología tarasca”. *Relaciones* XXVI-104. Otoño. El Colegio de Michoacán.
- MORANTE LÓPEZ, Rubén, 1996. “Los observatorios astronómicos subterráneos: ¿un invento teotihuacano?” *Revista Mexicana de Estudios Antropológicos* 42.
- \_\_\_\_\_, 2001. “Las cámaras astronómicas subterráneas”. *Arqueología Mexicana* 8-47.
- MOUNTJOY, Joseph B., 2015. “Turismo arqueológico didáctico en Mascota, Jalisco,



- México”. *Acta Republicana. Política y Sociedad* 14-14.
- MORALES VÁZQUEZ, Yano, 1992. *Tsitsiquecha. Sacerdotica p'urhépecha*. Pátzcuaro: Instituto Nacional Indigenista-Centro Coordinador de la Región Lacustre de Pátzcuaro.
- MOTOLINIA, Fray Toribio, 2014. *Historia de los indios de la Nueva España*. México: Porrúa.
- MOTUFAR LÓPEZ, Aurora, 2007. “Las chías sagradas del Templo Mayor de Tenochtitlan”. *Arqueología Mexicana* 84 (marzo-abril).
- MUÑOZ CAMARGO, Diego, 1892. *Historia de Tlaxcala*. Alfredo Chavero (ed. y notas). Tlaxcala: Oficina de tipología de la Secretaría de Fomento-Gobierno del Estado de Tlaxcala.
- NOGUEZ, Xavier, 2009. “Códice Borgia”. En *Arqueología Mexicana* 31 (agosto). México: Raíces. INAH. Edición especial: Catálogo. Códices prehispánicos y coloniales tempranos.
- OLMOS CUIEL, Alejandro Gregorio, 2010. “Los petrograbados de Tzintzuntzan, Michoacán: Un sistema de comunicación gráfica”. Tesis de maestría. La Piedad: Centro de Estudios Arqueológicos-El Colegio de Michoacán.
- \_\_\_\_\_, 2013. *Juegos Autóctonos de Michoacán*. México: Secretaría de Cultura Michoacán / Conaculta / Secrea-Gobierno de Michoacán.
- ONG, Walter J., 2013. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México: FCE.
- OROZCO Y BERRA, Manuel, 1954. *Historia antigua y de las culturas aborígenes de México*. México: Porrúa.
- PABLO SANTOS, Juvencio, 1987. *Juegos tradicionales de Tacuro, una comunidad p'urhépecha, de la región de la Cañada de los Once Pueblos*. Cuadernos de Trabajo. Abril. Unidad Regional Michoacán. DGCP. SEP.
- PÉREZ DE RIBAS, Andrés, 1944. *Naufragios y páginas para la historia de Sinaloa y Sonora*. Triunfos de nuestra Santa Fe entre gentes las más bárbaras y fieras del Nuevo Orbe por el padre Andrés Pérez de Ribas, provincial de la compañía de Jesús. Precedida de los *Naufragios* de Alvar Núñez Cabeza de Vaca. México: Layac.
- PINO ABAD, Miguel, 2016. “Jugadores ante la inquisición: algunos ejemplos”. *Revista de la Inquisición. Intolerancia y Derechos Humanos* 20: 37-62.
- PORTUGAL CARBÓ, Eduardo César, 2015. *Diccionario de la lengua náhuatl*. México: Porrúa.
- QUIÑONES KEBER, Eloise, 2001. “Aubin, Tonalamatl”. En *The Oxford Encyclopedia of Mesoamerican Cultures*. Nueva York: Oxford University Press.
- RAMÍREZ HERNÁNDEZ, Mercedes Carolina, 2012. “El juego de patolli, una reproducción de la cosmovisión mesoamericana: simbolismo, ritualidad y trascendencia en el tiempo”. Tesis. Xalapa: Facultad de Antropología-Universidad Veracruzana.
- RICARD, Robert, 2018. *La conquista espiritual de México*. México: FCE.
- ROCHA FERREIRA, Maria Beatriz, 2006. *Jogos dos povos indígenas: tradição e mudança*. Sao Paulo: Universidade Estadual de Campinas.
- RUIZ DE ALARCÓN, Hernando, 1953. *Tratado de las supersticiones gentílicas que hoy viven entre los indios naturales de esta Nueva España*. Estudio de Francisco del Paso y Troncoso. México: Fuente Cultural de la Librería Navarro.

- RUIZ, Juan Carlos, 1995. *Diccionario de mitología y religión de Mesoamérica*. Guadalajara: Larousse.
- SAHAGÚN, fray Bernardino de, 2006. *Historia general de las cosas de la Nueva España*. México: Porrúa.
- SELER, Eduard, 1963. *Comentarios al Códice Borgia*. México: FCE.
- SERNA GONZÁLEZ, Patricia, 2006. “Procesos cognitivos matemáticos en el juego del Quince en la etnomatemática p’urhépecha”. México: SEP / IPN.
- SCHEFFLER HUDLET, Lilian, 1990. “Alberto Beltrán, entre la creación y la gestión”. *Boletín del Centro de Información y Documentación. Tragaluz* 0. (nov.-dic.). México: DGCP.
- SUGUIRA YAMAMOTO, Yoko, 2003. “La zona del Altiplano Central en el Epiclásico”. En *Historia Antigua de México*, vol. II, *El horizonte clásico*. México: FCE / UNAM / Porrúa.
- SILVERIO PÉREZ, Victoriano, 1981. *El juego de pelota p’urhepecha en Huáncito*. Cuadernos de Trabajo. Número 1. Octubre. Unidad Regional Michoacán. Dirección General de Culturas Populares / SEP.
- SIMEONE, Remi, 1984. *Diccionario de la lengua náhuatl o mexicana*. México: Siglo XXI.
- SOTO BRAVO, Valente, 1982. *Propuesta de un anteproyecto de educación Purépecha. Estudio comparativo de la educación confesional, oficial, familiar y comunitaria*. México: SEP.
- \_\_\_\_\_, 1985. *K’uilichi ch’anákua, juego p’urhépecha prehispánico*. Registro Público de Derechos de Autor Número 1624/85. México: SEP. Dirección General de Educación Indígena
- \_\_\_\_\_, 1992. “*K’uilichi: P’urhépecheri tua anapu ch’anákua*. Juego ancestral purépecha”. *Nuestra Palabra* 1-III. México: Conaculta / Instituto Nacional Indigenista.
- SWADESH, Mauricio, 1969. *Elementos del tarasco antiguo*. México: Instituto de Investigaciones Históricas-UNAM.
- SWEZEY, William R. y Bente BITTMAN, 1983. “El rectángulo de cintas y el *patolli*: una nueva evidencia de la antigüedad, distribución, variedad y formas de practicar este juego precolombino”. *Mesoamérica* 4-6: 373-416.
- TALADOIRE, Eric, 1977. *La Gavia y La Purísima. Salvamento arqueológico en el Estado de Guanajuato*. México: INAH.
- \_\_\_\_\_, 1999. “Los petroglifos del cerro del Sombrero”. En Carlos Viramontes Anzures y Ana María Crespo Oviedo (coord.), *Expresión y memoria: Pintura rupestre y petrograbado en las sociedades del norte de México*. México: Conaculta / INAH.
- \_\_\_\_\_, 2000. “El juego de pelota mesoamericano. Origen y Desarrollo”. *Arqueología Mexicana* VIII-44 (julio-agosto). México: Raíces INAH.
- TARRÉS, María Luisa (coord.), 2001. *Observar, escuchar y comprender. Sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. México: El Colegio de México.
- TINAJERO, Jorge, 2012. “Permanencia y recreación de la cultura local en la comunidad indígena de Angahuan, después de la erupción del volcán Parícutín”. *Cuadernos de Divulgación de Investigación UVAQ* 2-4. Morelia: Universidad Vasco de Quiroga.
- TODOROV, Tzvetan, 2007. *La Conquista de América. El problema del otro*. México: Siglo XXI.

- TUDELA DE LA ORDEN, José, 1980. *Códice Tudela*. Madrid: Ediciones Cultura Hispánica.
- VALENCIA OSEGUERA, José, 1985. *Isi ch'ananhasini uarhutakua. Así jugamos a la pelota*. Uruapan: Unidad Regional Michoacán. Dirección General de Culturas Populares / SEP.
- VELA, Enrique, 2009. "Códice Borbónico". *Arqueología Mexicana* 31 (agosto). México: Raíces. INAH. Edición especial: Catálogo. Códices prehispánicos y coloniales tempranos.
- \_\_\_\_\_, 2016. "Tocados y peinados del México antiguo". En *Arqueología Mexicana* 66. (febrero). México: Raíces. INAH. Edición especial.

### Recursos web

- [http://antares.inegi.org.mx/analisis/red\\_hidro/documentosSeg/atlas\\_sct\\_16.pdf](http://antares.inegi.org.mx/analisis/red_hidro/documentosSeg/atlas_sct_16.pdf)
- [https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/las-chias-sagradas-del-templo-mayor-de-tenochtitlan#:~:text=Las%20semillas%20de%20ch%C3%ADa%20\(Salvia,distinguieron%20en%20la%20%C3%A9poca%20prehisp%C3%A1nica.](https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/las-chias-sagradas-del-templo-mayor-de-tenochtitlan#:~:text=Las%20semillas%20de%20ch%C3%ADa%20(Salvia,distinguieron%20en%20la%20%C3%A9poca%20prehisp%C3%A1nica.)
- <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/simbolismo-de-peinados-y-tocados>
- [http://bazhum.muzhp.pl/media//files/Itinerarios\\_revista\\_de\\_estudios\\_ling\\_sticos\\_literarios\\_historicos\\_y\\_antropologicos/Itinerarios\\_revista\\_de\\_estudios\\_ling\\_sticos\\_literarios\\_historicos\\_y\\_antropologicos-r2008-t-n7/Itinerarios\\_revista\\_de\\_estudios\\_ling\\_sticos\\_literarios\\_historicos\\_y\\_antropologicos-r2008-t-n7-s9-46.pdf](http://bazhum.muzhp.pl/media//files/Itinerarios_revista_de_estudios_ling_sticos_literarios_historicos_y_antropologicos/Itinerarios_revista_de_estudios_ling_sticos_literarios_historicos_y_antropologicos-r2008-t-n7/Itinerarios_revista_de_estudios_ling_sticos_literarios_historicos_y_antropologicos-r2008-t-n7-s9-46.pdf)
- <http://www.cervantesvirtual.com/obras/autor/clavijero-francisco-xavier-si-1731-1787-2474>
- <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/historia-de-la-conquista-de-mexico--0/html/>
- <http://raices.com.mx/tienda/revistas-guanajuato-AM092>
- [https://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/monarquia/mi\\_vol01.html](https://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/monarquia/mi_vol01.html)
- [https://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/monarquia/mi\\_vol06.html](https://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/monarquia/mi_vol06.html)
- <https://www.mexicodesconocido.com.mx/patolli-el-juego-de-mesa-prehispánico.html>
- <https://mail.google.com/mail/u/0/?tab=rm&ogbl#inbox/KtbxLvHTBNCWPrsSbRnkBFJZjqPfcxpWXV?projector=1&messagePartId=0.1>
- <http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/ppperiod/republicana/pdf/ActaRep14/5.pdf>
- [https://www.academia.edu/37290710/LA\\_COLONIZACI%C3%93N\\_DEL\\_LEJANO\\_OCIDENTE\\_de\\_M%C3%A9xico\\_por\\_agricultores\\_sedentarios\\_durante\\_el\\_Formativo\\_medio\\_1200\\_a\\_400\\_a\\_C](https://www.academia.edu/37290710/LA_COLONIZACI%C3%93N_DEL_LEJANO_OCIDENTE_de_M%C3%A9xico_por_agricultores_sedentarios_durante_el_Formativo_medio_1200_a_400_a_C)

## RELACIÓN DE IMÁGENES

**Imagen 1:** Torneo Taller de *K'uilichi* 2005, Angahuan. Torneo de *Témbini úumu* Zipiajo 2016 (Foto: José Luis Aguilera y Queren De Roo, respectivamente).

**Imagen 2:** Torneo Taller de *K'uilichi* Angahuan 2004 (Foto: José Luis Aguilera).

**Imagen 3:** Torneo de *Témbini úumu* Zipiajo 2010 (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 4:** Códice Borgia, lámina 62. Fuente:

[https://www.google.com/search?q=codice+borgia+lamina+62&tbm=isch&ved=2ahUKEwjywYjM9J3yAhUIB6wKHZfsAZcQ2-cCegQIABAA&oq=codice+borgia+lamina+62&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzoECCMQJzoFCAAQgAQ6BAgAEB46BAgAEBg6BggAEAoQGD0GCAAQBRAeUKjfAlj3pwNgkbEDaABwAHgAgAGcAYgBvRaSAQQyNy40mAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=K\\_YNYbKAloiOsAWX2Ye4CQ&bih=625&biw=1349&rlz=1C1CHBF\\_esMX843MX843&hl=es-419](https://www.google.com/search?q=codice+borgia+lamina+62&tbm=isch&ved=2ahUKEwjywYjM9J3yAhUIB6wKHZfsAZcQ2-cCegQIABAA&oq=codice+borgia+lamina+62&gs_lcp=CgNpbWcQAzoECCMQJzoFCAAQgAQ6BAgAEB46BAgAEBg6BggAEAoQGD0GCAAQBRAeUKjfAlj3pwNgkbEDaABwAHgAgAGcAYgBvRaSAQQyNy40mAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=K_YNYbKAloiOsAWX2Ye4CQ&bih=625&biw=1349&rlz=1C1CHBF_esMX843MX843&hl=es-419)

**Imagen 5:** Códice Borgia, lámina 62 (detalle).

**Imagen 6:** Códice Vaticano B, lámina 67. Fuente:

[https://www.google.com/search?q=codice+vaticano+b+lamina+67&tbm=isch&ved=2ahUKEwi-5bmf9J3yAhVNs6wKHXT7CoQQ2-cCegQIABAA&oq=codice+vaticano+b+lamina+67&gs\\_lcp=CgNpbWcQDDoECCMQJ1CvhARY8rQFYnN0BWgAcAB4AIABcogBmxiSAQQzMi4zmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=zfUNYf7KPM3msgX09qugCA&bih=625&biw=1349&rlz=1C1CHBF\\_esMX843MX843&hl=es-419](https://www.google.com/search?q=codice+vaticano+b+lamina+67&tbm=isch&ved=2ahUKEwi-5bmf9J3yAhVNs6wKHXT7CoQQ2-cCegQIABAA&oq=codice+vaticano+b+lamina+67&gs_lcp=CgNpbWcQDDoECCMQJ1CvhARY8rQFYnN0BWgAcAB4AIABcogBmxiSAQQzMi4zmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=zfUNYf7KPM3msgX09qugCA&bih=625&biw=1349&rlz=1C1CHBF_esMX843MX843&hl=es-419)

**Imagen 7:** Tablero de un juego de destreza mental o *patolli* en el Códice Vaticano B, lámina 67 (detalle).

**Imagen 8:** Códice Vindobonensis, lámina 13 y 20. Fuente:

[https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/vindo\\_anverso.html#!prettyPhoto\[gallery2\]/12/](https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/vindo_anverso.html#!prettyPhoto[gallery2]/12/)  
[https://www.google.com/search?q=codice+vindobonensis+lamina+13&tbm=isch&ved=2ahUKEwiw5aPn9J3yAhXRWKwKHV4qA48Q2-cCegQIABAA&oq=codice+vindobonensis&gs\\_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIIxAnMgQIIxAnMgUIABCABDIFCAAQgAQyBAGAEAg6BggAEAUQHjoECAAQHIC0yQRYkYIFY](https://www.google.com/search?q=codice+vindobonensis+lamina+13&tbm=isch&ved=2ahUKEwiw5aPn9J3yAhXRWKwKHV4qA48Q2-cCegQIABAA&oq=codice+vindobonensis&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIIxAnMgQIIxAnMgUIABCABDIFCAAQgAQyBAGAEAg6BggAEAUQHjoECAAQHIC0yQRYkYIFY)



**Imagen 14:** Tablero de un juego de destreza mental o *patolli*. Códice Tonalámatl de Aubin, lámina 19 (detalle).

**Imagen 15:** Códice Magliabechi, lámina 60. Fuente:

[https://www.google.com/search?q=codice+magliabechiano+lamina+60&tbm=isch&ved=2ahUKEwiH2bbB9Z3yAhVVSZawKHb--CbcQ2-cCegQIABAA&oq=codice+magliabechi&gs\\_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIIxAnMgQIIxAnMgUIABCABDIECAAQGDIECAAQGD0GCAAQBRAeOgQIABAeOgYIABAIEB5QkZ0EWP\\_KBGDC3ARoAHAAeACAAV2IAAdMQkgECMjWYAQCgAQGqAQotnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=IfcNYcfEKdLKsQW\\_aa4Cw&bih=625&biw=1349&rlz=1C1CHBF\\_esMX843MX843&hl=es-419](https://www.google.com/search?q=codice+magliabechiano+lamina+60&tbm=isch&ved=2ahUKEwiH2bbB9Z3yAhVVSZawKHb--CbcQ2-cCegQIABAA&oq=codice+magliabechi&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgQIIxAnMgQIIxAnMgUIABCABDIECAAQGDIECAAQGD0GCAAQBRAeOgQIABAeOgYIABAIEB5QkZ0EWP_KBGDC3ARoAHAAeACAAV2IAAdMQkgECMjWYAQCgAQGqAQotnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=IfcNYcfEKdLKsQW_aa4Cw&bih=625&biw=1349&rlz=1C1CHBF_esMX843MX843&hl=es-419)

<https://pueblosoriginarios.com/meso/valle/azteca/dioses/macuilxochitl.html>

**Imagen 16:** Tablero del *patolli* en el Códice Magliabechi, lámina 60 (detalle).

**Imagen 17:** Códice Mendocino o Mendoza, lámina 70r. Fuente:

[https://www.google.com/search?q=codice+mendocino+l%C3%A1mina+70+inah&tbm=isch&ved=2ahUKEwjh3\\_KV3Y7yAhVKOq0KHeFIDgwQ2-cCegQIABAA&oq=codice+mendocino+l%C3%A1mina+70+inah&gs\\_lcp=CgNpbWcQAz0ECCMQJID-mgVYprYFYNbFBWgAcAB4AIABf4gBrgeSAQM5LjGYAQCgAQGqAQotnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=VwAGYahYNM0tAXhkblg&bih=568&biw=1349&rlz=1C1CHBF\\_esMX843MX843&hl=es-419#imgrc=PpXWRhO6F3DtGM](https://www.google.com/search?q=codice+mendocino+l%C3%A1mina+70+inah&tbm=isch&ved=2ahUKEwjh3_KV3Y7yAhVKOq0KHeFIDgwQ2-cCegQIABAA&oq=codice+mendocino+l%C3%A1mina+70+inah&gs_lcp=CgNpbWcQAz0ECCMQJID-mgVYprYFYNbFBWgAcAB4AIABf4gBrgeSAQM5LjGYAQCgAQGqAQotnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=VwAGYahYNM0tAXhkblg&bih=568&biw=1349&rlz=1C1CHBF_esMX843MX843&hl=es-419#imgrc=PpXWRhO6F3DtGM)

**Imagen 18:** Códice Mendocino, lámina 70r (detalle).

**Imagen 19:** El *patolli* en el Códice Florentino. Fuente:

[https://www.google.com/search?q=codice+florentino&tbm=isch&rlz=1C1CHBF\\_esMX843MX843&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjLhuXN853yAhU\\_gU4HHVvRBGEQrNwCKAB6BAgBEGU&biw=1349&bih=625](https://www.google.com/search?q=codice+florentino&tbm=isch&rlz=1C1CHBF_esMX843MX843&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjLhuXN853yAhU_gU4HHVvRBGEQrNwCKAB6BAgBEGU&biw=1349&bih=625)

**Imagen 20:** El *patolli* en la obra *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme*, Cap. XXII, lámina 31 (Diego Durán, 2006).

**Imagen 21:** Lámina 241, *Historia de Tlaxcala* de fray Diego Muñoz Camargo. Fuente:

[https://www.google.com/search?q=historia+de+tlaxcala+l%C3%A1mina+241&tbm=isch&ved=2ahUKEwij9JLn9Z3yAhUPXqwKHVmeAAMQ2-cCegQIABAA&oq=historia+de+tlaxcala+l%C3%A1mina+241&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzoECCMQJzoHCCMQ6gIQJzoFCAAQgAQ6CAgAEIAEELEDOgQIABBDOgcIABCxAxB](https://www.google.com/search?q=historia+de+tlaxcala+l%C3%A1mina+241&tbm=isch&ved=2ahUKEwij9JLn9Z3yAhUPXqwKHVmeAAMQ2-cCegQIABAA&oq=historia+de+tlaxcala+l%C3%A1mina+241&gs_lcp=CgNpbWcQAzoECCMQJzoHCCMQ6gIQJzoFCAAQgAQ6CAgAEIAEELEDOgQIABBDOgcIABCxAxB)



**Imagen 36:** En el mapa se ha marcado con un punto naranja la ubicación de la comunidad de Angahuan, y, con un triángulo verde, la cercanía del volcán Parícutín.

[http://antares.inegi.org.mx/analisis/red\\_hidro/documentosSeg/atlas\\_sct\\_16.pdf](http://antares.inegi.org.mx/analisis/red_hidro/documentosSeg/atlas_sct_16.pdf)

**Imagen 37:** Petrograbados con el tablero del *K'uilichi* en la zona del lago de Pátzcuaro (Foto: Alejandro Olmos Curiel, 2010).

**Imagen 38:** Petrograbados con el tablero del *K'uilichi* en Casimiro Castillo y en el Valle de Mascota, Jalisco (Foto: Francisco Manuel Sánchez Lemus (2010) y Jorge Alejo, respectivamente). Véase Joseph B. Mountjoy, 2015. “Turismo arqueológico didáctico en Mascota, Jalisco, México.”

**Imagen 39:** Panorámica de Angahuan (Foto: Queren De Roo, 2019).

**Imagen 40:** Templo de Angahuan, altares para la Virgen de la Asunción (Foto: José Luis Aguilera, 2020)

**Imagen 41:** Torneo de *K'uilichi* 2007, pérgola de Angahuan (Foto: Queren De Roo)

**Imagen 42:** Tablero del *K'uilichi ch'anákua*, recorrido del equipo **A** (Diseño: De Roo Flores, 2015).

**Imagen 43:** Tablero del *K'uilichi ch'anákua*, recorrido del equipo **B** (Diseño: De Roo Flores, 2015).

**Imagen 44:** Palillos para el *K'uilichi ch'anákua* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 45:** Valor de los palillos 1, 2, 3 y 5, según la posición en la que caigan (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 46:** Valor de los palillos 10, 20, 15 y 35, según la posición en la que caigan (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 47:** Esquina u “oreja” donde se muestra el punto llamado *unandándani*. (Diseño: De Roo Flores, 2015)



**Imagen 48:** Juriata y Tariácuri Lázaro Gómez jugando *K'uilichi* en el petrograbado de Angahuan (Foto: Queren De Roo, 15-08-2012)

**Imagen 49:** Torneo de *Témbini iúmu*, Tarejero 2014 (Foto: Queren De Roo)

**Imagen 50:** El petrograbado encontrado en el cerro del Sombrero con el trazo del juego *Témbini iúmu* (Fuente: Taladoire, 1977).

**Imagen 51:** Mapa de la Ciénega de Zacapu. Mapa con las comunidades que juegan el *Témbini iúmu*: ■ Comunidades indígenas. ■ Comunidades no indígenas. ■ Comunidades que no



aparecen en el mapa:  Carátacua.  La Constitución, pero se han marcado con un punto rosa y azul, respectivamente.

[http://antares.inegi.org.mx/analisis/red\\_hidro/documentosSeg/atlas\\_sct\\_16.pdf](http://antares.inegi.org.mx/analisis/red_hidro/documentosSeg/atlas_sct_16.pdf)

**Imagen 52:** Carpeta del *Témbini iúmu* para el Torneo de Zipiajo 2016 (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 53:** Las autoridades durante el acto inaugural del II Torneo Regional de *Témbini iúmu* Tiríndaro 2004 (Foto: Queren De Roo)

**Imagen 54:** Diseño de la carpeta o cancha del *Témbini iúmu* y su recorrido (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 55:** Diseño de los palillos del *Témbini iúmu* y sus especificaciones (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 56:** Ejemplo de la piedra laja que se usa para arrojar los palillos (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 57:** Técnica para arrojar los palillos, llamada *Buscada* (Foto y diseño: Queren De Roo).

**Imagen 58:** Técnica para arrojar los palillos, llamada *Parada* (Foto y diseño: Queren De Roo).

**Imagen 59:** Técnica para arrojar los palillos, llamado *Tiro Normal* (Foto y diseño: Queren De Roo).

**Imagen 60:** Representación del valor *uno* o *seco* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 61:** Representación del valor *dos* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 62:** Representación del valor *tres* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 63:** Representación del valor *cuatro* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 64:** Representación del valor *cinco* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 65:** Representación del valor *seis* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 66:** Representación del valor *diez* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 67:** Representación del valor *Quince* (De Roo Flores, 2015).

**Imagen 68:** Cartel del VIII Torneo Regional de *Témbini iúmu*, Zipiajo 2010 (JDATMAC).

**Imagen 69:** Palillos de la comunidad de San Pedro Zipiajo (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 70:** Palillos de la comunidad de Tiríndaro (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 71:** Cartel del VI Torneo Regional de *Témbini iúmu* Santiago Azajo 2009 (JDATMAC).

**Imagen 72:** Palillos de la comunidad de Santiago Azajo (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 73:** Reunión previa al 5to. Torneo Regional de *Témbini iúmu*, Tarejero 2007 (Foto: José Luis Aguilera).

**Imagen 74:** Palillos de la comunidad de Tarejero (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 75:** Palillos de la comunidad de Comanja (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 76:** Cartel del 4º. Torneo Regional de *Témbini iúmu*, Franco Reyes 2006 (JDATMAC).

**Imagen 77:** Palillos de la comunidad de Franco Reyes (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 78:** Cartel del XIII Torneo Regional de *Témbini iúmu*, Cortijo Viejo 2015 (JDATMAC).

**Imagen 79:** Palillos de la comunidad de Cortijo Viejo (Foto: Queren De Roo).

**Imagen 80:** Niños jugando al *Témbini iúmu* en la comunidad de Cortijo Viejo (Foto: Queren De Roo, 02-04-2015)