

## TITULO

### **EL JUEGO DE PELOTA PURÉPECHA: UN JUEGO AUTÓCTONO COMO ESTRATEGIA PARA EL RESCATE DE NUESTRAS RAÍCES ANCESTRALES, CULTURALES CON NIÑOS EN SITUACIÓN DE RIESGO EN EL NIVEL EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA**

#### **PARTICIPANTES EN EL COLECTIVO**

Vladimir Silva Peña

[vladimirsilvapena@gmail.com](mailto:vladimirsilvapena@gmail.com)

Verónica Bedolla García

[veronicabedolla1@gmail.com](mailto:veronicabedolla1@gmail.com)

Tzihuéri Silva Bedolla

[tzihueri@hotmail.com](mailto:tzihueri@hotmail.com)

#### **DESCRIPCIÓN DEL COLECTIVO**

Jénchekua (vibración) Kuchunda (Caracol trompeta), somos una Comunidad de aprendizaje, que surgió inicialmente como un taller del juego de pelota purhépecha para atender a niños en situación de riesgo de colonias populares en Morelia, Michoacán, México, y se ha convertido en una forma de vivir nuestras tradiciones, nuestra cultura purhépecha, y ha trascendido nuestro ámbito gracias a algunas redes sociales (facebook) compartimos nuestro juego y nuestra cultura con otros niños y jóvenes de diferentes niveles educativos, con Profesores y Profesoras que nos visitan para aprender y posteriormente poner en práctica lo que les enseñamos, nos ha permitido mostrar el valor y riqueza de nuestro juego y cultura en eventos académicos en diversas universidades de nuestro País y del extranjero.

**PALABRAS CLAVES:** Juego, raíces, cultura, cosmogonía, valores, ecología.

#### **RESUMEN**

La presente experiencia surge de rescatar el juego tradicional concebido como la práctica de actividad lúdica que implica la demostración de habilidades, destrezas y o conocimientos valorados socialmente, desde esa mirada el juego de la pelota encendida da la posibilidad que niños, niñas, jóvenes y adultos convivamos como una Comunidad de Aprendizaje que construye identidad y proyección social a la comunidad. Durante el documento conocerán la estrategia que se aplica el rescate de nuestras raíces ancestrales y culturales en toda la comunidad educativa y sus familias, para profundizar en la experiencia se comparte.

**Facebook: jénchekua kuchunda** (temblor de caracol trompeta), ahí se nos puedes contactar, y verificar nuestra bitácora, nuestras actividades, compartir información sobre: educación, antropología, historia y defensa de los derechos indígenas

#### **CONCLUSIONES**

**Para que podría servir esta experiencia docente a otros educadores.**

Esta estrategia podría ser generalizada en otras comunidades, para generar interés de los alumnos por conocer “sus orígenes”, como diría Carlos Fuentes en “Los Cinco soles de México”

A través de juegos tradicionales o autóctonos, o ambos, y explotando el inagotable espíritu lúdico de los niños, correlacionando además hechos históricos, recuperando las aportaciones de los pueblos precolombinos a la humanidad, así como fomentando un sentido de pertenencia a un grupo y de identidad a un pueblo. El aspecto valoral también se puede trabajar con esta estrategia.

Un elemento fundamental, es el relativo a los tiempos, el tiempo escolar, es insuficiente, para el desarrollo de contenidos curriculares por un lado, y por otro la implementación de talleres, como el antiguo maestro rural, que se inmiscuía en las comunidades y trascendía los contenidos programáticos, enseñando además agricultura, música, danza, etc., los tiempos actuales implican que el docente debe aportar más de su tiempo, debe actualizarse permanentemente y ampliar sus horizontes académicos, conceptuales, actitudinales y procedimentales, estar preparados para lo que Philippe Perrenoud llama educar en la incertidumbre (Diez nuevas competencias para enseñar).

**LUGAR DE LA EXPERIENCIA.** La Comunidad de Aprendizaje se desarrolla los días sábados, en la Escuela Primaria Federal “Gregorio Torres Quintero”, ubicada en la Calle Quinceo, Colonia Santiaguito, al Norte de la Ciudad de Morelia.

**NIVEL EDUCATIVO O SOCIAL.** Enfocado a niños de educación Primaria, sin embargo, participan ya niños de Preescolar, Secundaria, Bachillerato y universitarios, además de los padres de familia

**PAÍS.** México

**RED CONVOCANTE (REDTEC).**

## PRESENTACIÓN

### EL DEVENIR INVESTIGATIVO E INNOVATIVO EN SU ESCUELA, COMUNIDAD.

El inicio de la experiencia no tenía un fin investigativo, sin embargo si interesaba sobremanera el hecho, el concepto de niño en situación de riesgo, (abuso sexual, bullying, violencia intrafamiliar) en la actualidad se han sumado nuevos riesgos, la desatención de los padres, el uso excesivo de la tecnología, desnutrición, sobrepeso, obesidad, y en el contexto específico de mis alumnos, el pandillerismo, drogadicción, violencia intrafamiliar y de su entorno, de ahí surge la intención y propósito de brindar una alternativa lúdico-cultural a dichos niños, centrada específicamente en el juego de pelota purhépecha, uarhukua chanakua juego ancestral del occidente de México con una antigüedad de 3500 años, es el juego ancestral más difundido en todo nuestro país.

Cuando empezamos a trabajar con los niños de 5° y 6° de la Primaria, fue en horario escolar con la figura de Taller de Educación Física Especializado (TEFE), pero posteriormente pedí cambio de adscripción a otra Escuela que se ubica a menos de un kilómetro de distancia, y para dar continuidad al trabajo empecé a desarrollar el taller de manera extraescolar, los días sábados, durante todo el ciclo escolar, de manera gratuita, y ya de manera abierta a cualquier niño o joven, convencional o no convencional, niños especiales, niños de diferentes grupos étnicos, de origen Nahuatl, zapotecos, y sobre todo de origen purhépechas.

## **LAS PROBLEMÁTICAS QUE BUSCA RESOLVER**

Aportar una alternativa cultural lúdica a niños en situación de riesgo (cerca de problemáticas como; pandillerismo, drogadicción, alcoholismo, violencia intrafamiliar, explotación laboral) de Colonias Populares inicialmente exclusivamente a alumnos de la Escuela Primaria “Santos Degollado”, posteriormente cuando la Comunidad de aprendizaje trascendió de una experiencia escolarizada a una experiencia extraescolar, se abrió a niños de otras Escuelas ya de diferentes niveles educativos, Preescolar, Secundaria, bachillerato y nivel Superior, y en este momento incluye ya a muchos padres de familia involucrándose activamente en nuestras actividades.

**Nosotros los de la voz somos Jénchekua Kuchunda** (temblor de caracol trompeta), somos un colectivo pequeño integrado por niños de educación primaria y secundaria de Morelia, Michoacán México, nuestro camino es disfrutar del legado de nuestros ancestros Purhépechas, a través de la actividad lúdica, practicamos y vivenciamos el uarhukua chanakua (juego de bastones), este es un juego ritual que tiene más de 3500 años de antigüedad, según vestigios situados en el cerro del Opeño, Mpio. De Jacona, es un juego ritual cargado de la cosmovisión de nuestra cultura, pre purhépecha, representa el movimiento y pugna constante de las fuerzas del universo, las dualidades presentes en la vida y el destino, el bien y el mal, lo frío y lo cálido, lo alto y lo bajo, el día y la noche, lo masculino y lo femenino, lo húmedo y lo seco, lo dulce y lo agrio, etc. los chanariecha (jugadores) representan a las estrellas, la pelota (tzapandakua) representa a la luna y/o al sol.

Surgimos también por la necesidad de fomentar y difundir este juego originario de nuestro estado, para que más niños y jóvenes lo conozcan en las ciudades y en los pueblos, para que los maestros lo enseñen, en México y en los países hermanos, porque el uarhukua es hermano del “jockey” de los esquimales y pueblos nórdicos, es hermano del “palintum” de Chile y Argentina, y sobre todo para que no se pierda su esencia simbólica, ritual e histórica, porque los niños debemos conocer nuestra historia, a través de este juego, conocemos lo importante que era en la época prehispánica lo lúdico y ceremonial. El conocer parcial y veladamente nuestra historia, constituye la “historia de bronce”, la historia maquillada para cegar nuestros ojos a la luz, a la realidad, conocer los caminos que recorrían nuestros ancestros, conocer su lengua, la lengua materna, nos da el recuerdo vivo de nuestros orígenes, y esto nos genera un sentido de pertenencia, un sentido nacionalista real y vivencial, una identidad, necesaria en tiempos del quinto sol que destruye con el movimiento, la supuesta sociedad del conocimiento y nos aleja precisamente de esos legados, de esos terruños de sabiduría.

Lo anterior no quiere decir que neguemos las tecnologías, al contrario nosotros utilizamos algunas de estas herramientas, para dar a conocer lo que hacemos y explicarlo para que otros lo hagan, y nos contactamos con historiadores, antropólogos, sociólogos y defensores de los derechos de los pueblos originarios, eso nos mantiene “vivos”, alertas, nosotros damos nuestra visión y recibimos las otras visiones, y nos percatamos que no son tan diferentes, en Cherán nos dimos cuenta que en Venezuela se hacen juegos tradicionales como el “yoyo” y el “trompo” como los nuestros, eso nos hermana y nos une, así como nos debe unir la defensa de nuestros bosques, nosotros necesitamos árboles para tener nuestros bastones, por ello nuestro juego también debe ser sustentable, respetando la madre naturaleza y recompensándola.

Somos un colectivo de niños (tatacas y nanacas) y jóvenes (tumbiecha), en situación de riesgo, vivimos en colonias, donde el alcoholismo, la drogadicción, el crimen organizado, el pandillerismo, están a la orden del día, somos de la colonia Obrera, de Santiaguito, y en este espacio hemos encontrado otra perspectiva de la vida y del mundo, el juego, las tradiciones olvidadas, nos están “halando” a otro destino, el tener mi pelota y mi bastón y ser parte de un equipo de “guerreros”, respetados y reconocidos por los demás, nos da un sentido, aquí no hay discriminación, a diferencia del deporte, puede ingresar el que lo desee, el que se compromete a dar de si, vamos a otras escuelas y la gente admira lo que hacemos, ganamos en los torneos, a los de nuestra edad les ganamos, a veces nos toca contra grandes a veces les ganamos, a veces perdemos, pero les demostramos que somos un equivalente de la elite de los guerreros purépechas el clan de los uakusecha los hombre águila.

Este juego junto con el ulama o ullamaztli es uno de los más difundidos en Mesoamérica de acuerdo a los murales y códices existente, en últimas fechas el uarhukua ha tenido un resurgimiento, y se ha convertido en el más practicado en el paíssin embargo se le está dando una noción competitiva, Domingo Blázquez menciona que cuando el juego tradicional se hace competitivo y elitista pierde su esencia y se convierte en deporte, por ello nosotros practicamos este juego desde la perspectiva ritual y simbólica, no sin darle también nuestra propia interpretación, ya que las tradiciones que no se adaptan al contexto se extinguen.

El uarhukua es un juego que transforma nuestras vidas, en un principio nos da miedo practicarlo por temor a que nos peguen con el bastón o con la pelota de fuego, pero una vez encontrándole el sentido, respetando las reglas, adaptándote al bastón, como si fuera una extensión de nuestro cuerpo, ese bastón que antes fue una rama de un tejocote, de un madroño o de un olivo silvestre, se transforma en una herramienta sociocultural, para conducir la pelota, para “correr con la tierra” como dicen los hermanos Rarámuris, y cuando logras jugarlo ya con soltura, te das cuenta que algo en tu interior te mueve tu memoria histórica, como si ya lo hubieras jugado antes.

## LA CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO DE LA PROPUESTA

Michoacán de Ocampo, es uno de los 31 estados que, con el Distrito Federal, conforman las 32 entidades federativas de México. Colinda con los estados de Colima y Jalisco al noroeste, al norte con Guanajuato y Querétaro al norte, al este con México, al sureste con el estado de Guerrero y al suroeste con el Océano Pacífico

El universo de nuestra experiencia educativa se sitúa inicialmente en la Escuela Primaria “Santos Degollado”, en la Calle Morelos Norte de nuestra Ciudad Capital del Estado de Michoacán, se encuentra rodeada por Colonias populares, como la Colonia Obrera, Independencia, Industrial, Santiaguito, en ellas por su origen humilde, la incidencia de problemáticas sociales, como el pandillerismo, la drogadicción, la violencia intrafamiliar, etc. Son un común denominador, nivel socioeconómico como podrá inferirse es bajo, obreros, comerciantes, el nivel educativo es por ende también bajo.

## LAS TENSIONES CONCEPTUALES Y DE DIFERENTE ORDEN QUE SE HAN PRESENTADO DURANTE LA EXPERIENCIA

- La deuda histórica de la educación física con los juegos tradicionales y autóctonos o ancestrales, al relegarlos al olvido a la llegada de los deportes occidentales. (Basquet bol, Volei-bol, Fut-bol).
- Las discrepancias operativas al intentar aterrizar el esquema de las comunidades de aprendizaje a un grupo heterogéneo.

### Nuestra experiencia como una pequeña Comunidad de Aprendizaje:

Las comunidades de aprendizaje tienen en común, objetivos, metas, utopías, y como fin, intercambiar ideas, incubar conocimiento, propiciar situaciones de desequilibrio que generan desarrollo y aprendizaje. El requisito para ser parte del Colectivo Jénchekua Kuchunda, de acuerdo a la convocatoria emitida al inicio del ciclo escolar, fue: 1.- Elaborar una Carta de exposición de motivos, donde sustentaron los niños y niñas su interés en ingresar al equipo, como el ciclo escolar pasado también se laboró dicho taller, eso sirvió de motivación para entrar al equipo; 2.- Breve investigación sobre la cultura purépecha, su periodo de duración y florecimiento, su modo de organización, sus aportes, etc.

Y opcionalmente los niños de ambas escuelas asisten los días sábado en un horario de 9:30 a 11:30 a.m., en ambas modalidades, y preferentemente en la sabatina por contar con más tiempo se abordan las siguientes

## Estrategias de trabajo

**1.- Biblioteca itinerante;** se presentan libros relacionados con las culturas prehispánicas y preferentemente de la cultura purépecha, los niños en préstamo se llevan el texto a su casa durante una semana, y en la siguiente sesión, comentan los aspectos significativos del mismo, lo que más les gusto.

**2.- Vocabulario de la lengua purépecha;** los pequeños deben investigar palabras que se les asignan, palabras que les interesa saber su significado de la lengua purépecha, y así, gradualmente vamos incrementando nuestro vocabulario de la lengua purépecha, conociendo, saludos, expresiones comunes.

**3.- Taller de elaboración de pelota tejida:** los niños saben elaborar su propia pelota, desde el corte de los retazos de tela, el enrollado de la misma, y el tejido final que se realiza con lazo de henequén, y sobre todo conocen el significado que tiene la pelota.

**4.- Decorado de bastones:** antes que nada, el niño que ya cortó su bastón del hermano árbol, debe secarlo, rasparlo para quitarle la corteza y lijarlo con lijas gruesas y finas, hasta que sea manipulable sin astillar las manos, y al final, cada jugador debe decorar, pintando su bastón, pirografiándolo o colocándole lazo tejido o incrustaciones de maderas finas o piedras.

**5.- Investigaciones sobre la cultura purépecha y otras culturas precolombinas de México;** el que los niños conozcan la historia de su región y de su país, aporta elementos fundamentales para la construcción de una identidad personal y de nación.

**6.- Aprendemos fundamentos técnicos y tácticos del juego;** posición fundamental, conducción de pelota, pases, golpeo de pelota, cuchareo, dominio de pelota, táctica de juego, escalonamiento, jugadas a pelota parada para cobro de faltas.

**7.- Asistencia a Exhibiciones de la ceremonia ritual:** en cada sesión de nuestro taller inicialmente realizamos el ritual de petición de permiso a los 4 rumbos (puntos cardinales), a la madre luna Nana Cutzi, al padre viento Tata Tarihata, al padre sol Tata Jurhiata y a la madre tierra Nana Cueráperi, una vez realizado esto se enciende la pelota de madera, que anticipadamente ha sido anegada de gasolina o petróleo.

De lo anterior recibimos invitaciones de otras escuelas para que les presentemos nuestro ritual y nuestro juego, y sobre todo la noche de muertos tenemos muchas solicitudes para tal efecto.

**8.- Asistencia a torneos de uarhukua;** aunque para nosotros el sentido que le damos al juego es lúdico y ritual.

**9.- Preparación del video sobre nuestra visión de la uarhukua:** para que niños de otros lugares conozcan y aprendan el hermoso juego de pelota purépecha.

**10.- Estamos preparando una adaptación al teatro:** del libro de Silvia Figueroa "Pueblo de Ceniza", con el propósito de que los michoacanos conozcamos nuestra historia.

**11.- Práctica de otros juegos autóctonos de Michoacán, y juegos tradicionales,** así como juegos de habilidad mental de otros pueblos mesoamericanos.



## El juego

### **El número de jugadores y la cancha.**

Se realiza entre dos equipos de 5 jugadores (o más por acuerdo de los Kericha Capitanes), estos representan las estrellas del firmamento, el juego consiste en lograr que la tzapandakua (pelota) rebese la línea de meta del equipo contrario, al realizar dicha acción los jugadores gritan “jatzíraku” (que quiere decir “adentro” y tiene una connotación simbólica, el coito entre el sol y la luna), la cancha es el universo mismo, la forma de esta puede ser variada, en línea recta (con las dimensiones que estipulen los capitanes o de acuerdo al espacio disponible para el juego, en una olimpiada nacional se jugó uarhukua en cancha de 80 por 200 metros, se puede jugar también alrededor de una cuadra o de la plaza pública, cemento, en un espacio en forma de “L”, la superficie de juego, puede ser pasto, tierra, cemento, cantera, etc. en los tiempos antiguos se jugaba de un pueblo a otro, considerando esto último una preparación para la guerra.

### **La indumentaria.**

Se juega tradicionalmente con ropa de manta, una faja a la cintura, la mujeres (ahora ya tienen permitido practicar el juego, antes se les negaba por respeto y porque evocaban a la Diosa Nana Cueráperi, madre Tierra), ellas pueden jugar con pantalón de manta, o con su traje tradicional falda de rollo, huanengo, delantal bordado como las jugadoras de Cheranastico, ya se permite el uso de zapatos tenis, anteriormente era con huarache o descalzos. Para el juego ritual es con taparrabo y pectoral.

### **Bastón (uarhukua) y pelota.**

El bastón es la rama recta de un árbol, preferentemente de tejocote o madroño, por su dureza y ligereza, consiste en una porción recta de aproximadamente 1.20 m, y otra porción en ángulo, que puede variar de 45° a 120° de acuerdo al gusto del chanari (jugador), de igual forma el grosor y longitud del bastón depende del jugador, y a la región de Michoacán, en algunas comunidades se juega con bastón “corto” y en otras incluso el jugador mide su bastón hasta la altura de su hombro.

El uarhukua tiene dos modalidades y por ello dos tipos de pelota o tzapandakua, una es para cuando el juego es diurno y la otra es cuando se juega nocturno, la pelota para el juego de día, es elaborada con retazos de tela “tiritas”, el peso de la pelota dependerá del tipo de tela de la que se elabore, si se usa mezclilla, la pelota será pesada, si se usa manta, algodón, será ligera, el tamaño y el peso dependerá si es para niños deberá ser más pequeña y ligera, con un peso aproximado de 250 g y de 350 a 500g para adultos, una vez que se enrolla la tela, se le ponen varias capas de

cinta de aislar para evitar que se humedezca o se moje en día lluvioso, y finalmente se teje con lazo de henequén, realizando nudos, los cuales representan la cuenta de los días, y la pelota misma representa a la madre tierra.

La pelota para el juego nocturno se elabora cortando una porción de tronco de árbol de colorín, una vez que se tiene esta forma cilíndrica, se le va dando forma esférica con un machete o guadaña, se deja secar al sol por unos 3 días, posteriormente se deja sumergida en gasolina o petróleo por lo menos 24 hrs. Y esta lista para ser encendida, esta pelota representa al Dios principal de los purépechas Kuricaveri o Kuricaheri (gran fuego), y al ser encendida la pelota evoca Tata Juriata que representa al sol.

### **Las reglas del juego.**

- 1.- Orientación: el jugador en todo momento se encuentra orientado hacia el punto cardinal donde debe realizar la anotación, como las aves que migran, si pierde dicha dirección incurre en “falta” y queda expuesto a ser golpeado por el bastón de un jugador contrario;
- 2.- El bastón se toma con la palma de la mano izquierda hacia abajo, y la palma de la mano derecha hacia arriba, y la parte que tiene ángulo del bastón queda abajo, del lado del pie derecho.
- 3.- Por seguridad el bastón no debe ser elevado a una altura mayor que la cintura, para evitar al frente golpear a un contrario, o a un compañero hacia atrás, con la excepción de que el jugador se encuentre solo, en esa situación se puede hasta “batear” con el mismo.
- 4.- El jugador que disputa la pelota no puede girar alrededor de su posición porque, “perdería” su orientación hacia su zona de anotación.
- 5.- No se debe “enganchar” el bastón de los demás jugadores.
- 6.- El uso intencional del pie para detener o interferir la trayectoria de la pelota esta prohibido. Pero si la pelota llega al pie se marca saque inicial a la altura donde fue la última acción.
- 7.- La posición fundamental, el jugador va ligeramente “agachado”, con el pie izquierdo adelante el derecho atrás, esto permite disputar la pelota.
- 8.- El jugador debe ser su propio árbitro.

### **El inicio del juego**

Se colocan dos jugadores uno representando a cada equipo, anteriormente únicamente los Kericha (capitanes) tenían el honor de realizar el saque, pero ahora rotativamente a cada jugador le corresponde sacar, o por acuerdo se busca al más rápido o habilidoso para realizar esta acción. La pelota colocada en la línea media de la cancha cada jugador de su lado, con sus bastones tocan el piso, algunos argumentan que este “toque” es en honor a Nana Cueráperi (madre tierra) y otros dicen que solo es para manifestar que se está preparado para iniciar el juego, después de ese golpe en el piso se realizan 3 toques entre los bastones de ambos jugadores sobre la pelota, contando en lengua purépecha 1: ma, 2: tsiman, 3: tanimu. Después de lo anterior se inicia el juego.



## La finalización del juego.

Al inicio del juego los capitanes acuerdan el número de jatzirakuecha (anotaciones) a que se someterá el encuentro, o si se jugará por tiempos. Si es la última situación y ha transcurrido el tiempo estipulado y no han anotado y van empatados, se resuelve a jugar otro tiempo más breve a definir por anotación o por “territorio”, esto quiere decir, que gana el que logre avanzar más en la parte de la cancha del adversario. En la época prehispánica a través de juegos se podían resolver disputas territoriales o controversias entre los pueblos de Mesoamérica, y existe duda sobre el sacrificio de los ganadores o los perdedores.

## Requerimientos para la realización del ritual.

Para la realización del juego con la pelota de fuego, se tiene que pedir permiso a los 4 rumbos, a los puntos cardinales, para ello por lo menos se necesita un caracol de mar, o kuchunda, para hacer los “toques”, el jugador o una autoridad de la comunidad, es el que evoca al “Petamuti” al sabio o al consejero del Cazonci o Rey, esta persona es la que dirige el ritual y con su caracol muestra el “rumbo” a donde hay que pedir permiso, primeramente al oriente; “pedimos permiso en todo momento al viento de donde sale el sol, y se dan 3 toques, al sur, el viento de donde viene el calor, al poniente, el viento donde se oculta el sol, al norte, el viento de donde viene el frío, al centro y arriba, pedimos permiso a Nana Cutzi (madre luna), a Tata Tarihata (padre viento), a Tata Juriata (padre sol), al centro y abajo, a Nana Cueráperi ( la madre Tierra), las doncellas elegantemente vestidas con el traje típico purépecha, con saumeras o copaleras, “purifican” a los guerreros chanariecha, y una vez que se hace esta ceremonia, alguien con una antorcha enciende la pelota. Los jugadores pueden traer el uniforme de manta, pero para el ritual es mejor usar el uniforme prehispánico, taparrabo de manta, y pectoral, y pueden estar pintados de la cara, evocando a antiguos guerreros o a dioses como Taras Upeme el espejo humeante, equivalente purépecha de Tezcatlipoca.

## Los valores implícitos en el juego.

Los valores son universales, los teóricos de la psicología infantil hablan de la construcción del juicio moral, autónomo y heterónimo, el primero son los valores que hacemos nuestros, los que “nos quedan”, los que nos gustan, y los heterónomos son los que nos lega la familia, nuestra sociedad y contexto, y la cultura purépecha tiene, ciertos valores preferentes, el respeto a los mayores, la humildad, la honorabilidad, la tenacidad, el orgullo hacia la raíz cultural.

Este juego, así como está cargado de significados, está sembrado de valores, el simple hecho de jugarlo, implica primeramente pedir permiso a la naturaleza, a los puntos cardinales, al viento, a la luna, al sol y a la tierra, implica respeto. El buen jugador debe ser humilde, jamás presumir ni humillar al rival o a sus compañeros, debe auto regularse, no dañar, al contrario, medir su fuerza, debe marcar sus propias faltas, debe jugar la comuna, colaborar evitar el lucimiento personal. La cooperación, en el juego mismo, en las fiestas se lleva ofrendas de fruta, pan. El consenso en el juego, una parte no puede tomar una decisión respecto al juego, tiene que ser la comuna, se analiza si es una jugada controversial y las partes dialogan y acuerdan la resolución, si no logran ponerse de acuerdo se realiza un saque inicial o de 3 golpes.

## LAS APUESTAS EMANCIPADORAS

- El cambio educativo implica aportar más en espacios extraescolares.
- Sacar a los niños de su entorno y llevarlos a otros donde ellos sean protagonistas, de enseñar, de compartir el juego ancestral a otros niños y jóvenes.
- Llevar a los niños a explorar el desarrollo más alto al que puede llegar el ser humano, el desarrollo cultural, desde su propia cultura.

### Bibliografía

“La conquista divina de Michoacán” Jean Marie Claire. Fondo de Cultura Económica, México, tercera reimpresión.

“Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México” Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos, A.C. México, reimpresión 2009.

“Lo que sabemos sobre uarhukua chanakua, el juego de bastones”. Caicedo Trevilla, Jorge Gustavo y Hernández Sánchez. Mixtin, A.C. México, D.F. 2002.

“La relación de Michoacán” Jerónimo de Alcalá. El Colegio de Michoacán. 2010

