La relación del Juego y el territorio en la participación de la formación de una identidad cultural: La población Miramar de Playa Ancha y los Territorios Lúdicos de tres juegos de infancia

Felipe Guerra Valderrama

Tesis para optar al Grado de Magíster en Gestión Cultural

Profesor Guía: Udo Jacobsen Camus

Julio, 2023

Dedicatoria

A Elisa y León, por ser la razón de ser y acción de todo. A Carolina, por su apoyo constante y variadas conversaciones y reflexiones del tema

A Lila, mi madre, quien me cuida e impulsa desde siempre.

A Udo, por ser un referente, maestro y amigo en este camino lleno de juegos.

Agradecimientos

Agradezco a todas las personas que ayudaron y participaron en este proceso, ya sea con sus conversaciones, experiencias, entusiasmo y enseñanzas, fueron una motivación para continuar este proceso.

A mi Madre, por estar siempre presente y disponible para todo, los camino de la vida que tomé han sido gracias a sus enseñanzas y valores.

A León, Elisa y Carolina, infinito agradecimiento simplemente por estar. Son el apoyo y el descanso siempre.

A Roberto, por su apoyo incondicional y entusiasmo en la historia de Valparaíso.

A Moíses, Katherine, Gabriel, Isadora, Jorge, Cristóbal, Simón y La Simón , por ser los mejores compañeros. Fue un placer compartir esta aventura con ustedes.

A Morynne, por ser un constante soporte y apoyo, y ser otra escucha, a veces obligada, de mis momentos de estudio.

A Rodrigo, por sus impulsos y guías para poder terminar este proceso y por ser un maestro desde el primer taller.

A Udo por toda la generosidad, gracias por compartir tanto conocimiento… este juego recién comienza.

Resumen

El propósito de esta investigación es identificar y relevar la relación existente entre el desarrollo de actividades lúdicas y el territorio donde se practican, así como su implicancia en el desarrollo de la identidad cultural de los habitantes.

El estudio se enfoca en los juegos practicados en el Sector de la Población Miramar del Cerro Playa Ancha de Valparaíso durante la segunda mitad del siglo XX, los que serán clasificados en 3 tipos: Juegos de velocidad, para agrupar a juegos desarrollados con carretón y/o chanchas, y tabla con vela o cera, un segundo grupo se centra en el volantín y formas de practicarlo, y un tercer grupo se asigna a los juegos de Futbol o “pichangas” de barrio.

Una vez determinadas las cualidades de cada actividad lúdica, se identificarán las formas particulares que tiene el habitante de la población Miramar de practicar cada juego, como también, las características de los juegos que los hacen únicos y la identificación de los territorios lúdicos y sectores de prácticas de los distintos juegos.

El objetivo principal de este estudio es resaltar la contribución y poner en valor el aporte de los juegos a la generación y transmisión de costumbres y cultura dentro del barrio, así como en la preservación de la memoria e identidad local.

Palabras Clave

Juegos, Cultura, Territorio, Barrio

Abstract

The purpose of this research is to identify and to survey the relationship between the development of recreational activities and the territory where they are practiced, as well as their implication in the development of the cultural identity of the inhabitants.

The study focuses on the games practiced in the Sector of the Miramar Population of the Cerro Playa Ancha of Valparaíso during the second half of the XX century, which will be classified into 3 types: Speed games, to group games developed with carts and/or chanchas, and board with candle or wax, a second group focuses on the kite and ways of practicing it, and a third group is assigned to soccer games or "pichangas" of neighborhood.

Once the qualities of each ludic activity have been determined, the particular ways in which the inhabitants of the Miramar population practice each game will be identified, as well as the characteristics of the games that make them unique and the identification of the ludic territories and sectors of practice of the different games.

The main objective of this study is to highlight the contribution of the games to the generation and transmission of customs and culture within the neighborhood, as well as the preservation of local memory and identity.

Keywords

Games, Culture, Territory, Neighborhood

Índice

Introducción 7

Justificación del estudio 7

Planteamiento y formulación del problema 14

Objetivo general 18

Objetivos específicos 18

Marco teórico 19

El juego y el humano: el valor cultural del juego 19

Cultura y patrimonio: memoria e identidad 29

Territorio, de Valparaíso a la Población Miramar de Playa Ancha 44

Los Juegos de Cerro y Población 52

Marco metodológico 73

Criterios de selección del territorio 73

Criterios de selección de los juegos 75

Identificación del segmento demográfico de estudio 78

Descripción del método de recolección y tipo de datos 80

Resultados 84

El habitante como transmisor de la cultura del barrio: caracterización de los participantes 84

El juego como memorias del habitante: caracterización de las formas de jugar 87

El barrio como territorio del juego: caracterización del espacio de juego 100

Conclusiones 107

Generaciones actuales y nuevos territorios de juegos: conclusiones de cierre 107

Hacia la conservación y re-práctica de juegos tradicionales barriales 110

Referencias 114

Bibliografía 114

Fuentes de Internet 117

Introducción

Justificación del estudio

El juego es una actividad intrínseca en la experiencia humana, arraigada en nuestras raíces más profundas. Desde las primeras civilizaciones hasta nuestros días, ha desempeñado un papel fundamental en la vida de las personas y en la formación de la cultura en sociedades alrededor del mundo. Un ejemplo notable de esto es el "Juego Real de Ur", uno de los juegos más antiguos conocidos, descubierto en la antigua ciudad de Ur, en la antigua de Mesopotamia el cual estaba compuesto por un tablero rectangular grabado con casillas y piezas, y data de 4.000 años a.C. La antigüedad impresionante de este juego lo ha convertido en un tesoro arqueológico invaluable, que arroja luz sobre las prácticas lúdicas de aquel tiempo lejano. Otro juego que merece mención es el "Senet", originario del antiguo Egipto. Con una datación de alrededor del 3100 a.C., tenía otra función más que ser usado para la simple diversión de los jugadores, esto porque además poseía una función sagrada y simbólica, ya que era una forma de conectarse con la espiritualidad y prepararse para el tránsito hacia la vida después de la muerte, dejando una marca indeleble en la cultura y las creencias de la época.

Estos ejemplos revelan la universalidad de las actividades lúdicas y la perdurabilidad del juego a través de los siglos. A medida que las épocas y culturas han evolucionado, el juego ha sabido adaptarse, trascendiendo las barreras geográficas, culturales y temporales, desempeñando un papel esencial en la formación de nuestra identidad como sociedad y en nuestro desarrollo como individuos.

Es por eso que los juegos han sido estudiado por diversos investigadores y estudiosos desde las más opuestas disciplinas y en las más variadas épocas. Huizinga (1972) expone que

el juego es un fenómeno inherente a la naturaleza humana y una actividad primordial en la creación y mantenimiento de la cultura. El juego tiene un carácter lúdico y voluntario, y se desarrolla en un espacio y tiempo específicos, separado de la vida cotidiana. Argumenta también que el juego no es simplemente una forma de entretenimiento, sino que tiene una influencia profunda en la sociedad y en la formación de las instituciones culturales.

Por otro lado, Geertz (1973) destaca la importancia del juego como un sistema simbólico que permite a las personas dar sentido al mundo y construir significados compartidos. A través del juego, se establecen normas, roles y jerarquías, y se transmiten mitos, rituales y formas de interacción social. El juego se convierte en un lenguaje cultural que refleja y refuerza las creencias y valores de una comunidad.

Esto queda demostrado en diferentes culturas alrededor del mundo. El juego ha adquirido formas diversas y ha sido moldeado por las particularidades de cada sociedad, como en las culturas indígenas de América Latina, en donde el juego ha sido una parte integral de la vida comunitaria, siendo no solo un grupo de actividades recreativas, sino que también, expresiones culturales y rituales que reflejan la cosmovisión y los valores de cada comunidad. Por ejemplo, Whittington (2001) explora la importancia del juego de pelota mesoamericano conocido como el "ulama", señalando que era mucho más que un simple juego, ya que se creía que tenía el poder de influir en los ciclos de la vida y la fertilidad, y por esto ha sido un elemento central en la cultura de las antiguas civilizaciones como los mayas y los aztecas. Este juego ritual tenía un significado simbólico y religioso, y se jugaba en canchas sagradas con reglas precisas y equipos formados por jugadores de élite.

Otro ejemplo se da en la región amazónica, el juego de la cerbatana ha sido practicado por diferentes grupos indígenas como los Yanomami y los Piaroa. La cerbatana es un instrumento de caza que también se convierte en un juego de puntería y destreza. Los

participantes compiten para ver quién es capaz de disparar la cerbatana con mayor precisión y alcanzar objetivos específicos. Este juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también un medio para transmitir conocimientos y habilidades de caza de generación en generación.

En el ámbito local, los juegos de barrio en Chile constituyen una parte fundamental de la cultura popular y han desempeñado un papel importante en la vida de las comunidades a lo largo de la historia. No es lo mismo jugar fútbol en una calle en pendiente de algún cerro de la ciudad de Valparaíso, que jugar en la planicie de una calle de alguna localidad del Valle del Aconcagua. Esta premisa indica que, aunque exista un mismo juego, con las mismas reglas, las variables geográficas de cada localidad harán que el juego mute a formas distintas de jugarlo. Esto también se aplica a todas las formas de juegos y actividades desarrolladas al aire libre dentro de un barrio, según las condiciones de habitabilidad del lugar escogido, el territorio y el tipo de juego se encontraran en características particulares, ante lo cual el habitante se adaptara y generará costumbres y formas únicas de jugar.

En ese ámbito, Plath (2009) examina la riqueza y diversidad de los juegos tradicionales en el país, destacando su carácter arraigado en la cultura popular y su influencia en la formación de la identidad de las personas. Sostiene que los juegos de barrio son una expresión de la creatividad y la imaginación de los niños, pero también están estrechamente vinculados con el contexto socioeconómico en el que se desarrollan. Plantea además que estos juegos no solo son una forma de entretenimiento, sino también una expresión de identidad y una manera de fortalecer los lazos comunitarios. A través de los juegos de barrio, los niños y jóvenes chilenos han encontrado un espacio de creatividad, socialización y diversión que contribuye a la construcción de su identidad y su sentido de pertenencia a la comunidad.

Debido a esto se reconoce que existen formas de jugar y juegos que son propios de una zona determinada, ya sea por la condición demográfica, variables climáticas o la geografía existente en cada localidad. De esta forma, el juego va evolucionando y se va adaptando a las condiciones propias de cada territorio, en donde el habitante crea sus propios juegos o transforma los tradicionales ya existentes, generando variaciones únicas, propias de cada barrio.

Caillois, por su parte, destaca la importancia del juego como un componente cultural fundamental. Enfatiza en que el juego no solo es una actividad lúdica individual, sino que también es un componente cultural arraigado en la sociedad y la cultura de una comunidad. (Callois, 1986)

A través de características propias del mismo, el juego desempeña un papel vital en la formación de la identidad cultural y la cohesión de una comunidad.

La transmisión de normas y valores culturales de una generación a otra, la cual se da en el desarrollo de actividades lúdicas grupales y a través de un marco en el cual los jugadores aprenden las normas y los comportamientos aceptados en una determinada sociedad, logra que el juego actúe como un medio para inculcar y reforzar los valores culturales compartidos.

La Cohesión social es la característica que tienen los juegos para poder unir a las personas. Al participar en juegos compartidos, las personas interactúan y establecen vínculos sociales más fuertes. Los juegos proporcionan un espacio compartido donde las personas pueden conectarse, colaborar y competir de manera constructiva, contribuyendo así a la formación de comunidades y al fortalecimiento de los lazos sociales entre los individuos, generando un sentido de pertenencia y solidaridad.

Los juegos también son una forma de expresión cultural y creatividad. Cada sociedad desarrolla sus propios juegos tradicionales y únicos, que reflejan su historia, valores, mitos y tradiciones. Estos juegos pueden ser considerados como manifestaciones artísticas y culturales, ya que reflejan la imaginación y la creatividad de una comunidad en particular.

Caillois (1986) sugiere que los juegos también pueden ser una forma de reflexión y crítica social. Al jugar, las personas pueden enfrentar situaciones imaginarias que reflejan desafíos y conflictos reales en la sociedad. Los juegos pueden permitir a los jugadores explorar diferentes perspectivas, desarrollar habilidades de resolución de problemas y cuestionar las normas y estructuras sociales existentes. En este sentido, los juegos pueden actuar como una herramienta para la transformación social y la generación de conciencia sobre cuestiones importantes.

Todas estas características particulares del juego y las diversas formas de jugar según su territorio y época generan singularidades que hacen que los juegos se vuelvan un elemento autóctono de cada barrio. A través de estos juegos autóctonos se genera el traspaso de costumbres y experiencias, buenas y malas, relacionadas al desarrollo de las distintas actividades de recreación en el entorno que habitan. El traspaso de información va desde los habitantes mayores a los niños que recién comienzan a jugar en el barrio, los cuales, cuando crezcan, enseñarán a los más pequeños las mismas reglas particulares y autóctonas que ellos aprendieron, produciendo así una sinergia en los habitantes de un barrio, los que, a través de esta rueda de traspaso y enseñanza de los juegos, ayudan a crear una identidad barrial y cultura local.

En el contexto contemporáneo, sin embargo, el juego ha evolucionado y ha adquirido nuevas dimensiones. Entre otros factores externos, la llegada de los medios digitales y las tecnologías virtuales e informáticas han influido en esto y han posicionado a los videojuegos

como una forma de juego altamente popular, la cual han generado su propia cultura y códigos propios de cada videojuego. Las competiciones nivel profesional de algunos títulos han ganado reconocimiento y millones de seguidores alrededor del mundo, convirtiendo a los videojuego en una actividad competitiva y masiva, contando además con el respaldo de una industria multimillonaria que mantiene la batalla de las consolas en el top del desarrollo tecnológico global.

Esta nueva forma de jugar ha generado que los juegos de barrios vayan dejando de practicarse, volviéndose obsoletos frente al resplandor que los videojuegos tienen en los niños y jóvenes (!y adultos también!). Por lo tanto, se vuelve crucial preservar las costumbres de una comunidad. La era ha cambiado y la forma de jugar también lo ha hecho, lo cual ha afectado la relación del juego presencial en el barrio con el territorio. Para lograr este objetivo entonces se necesita de un barrio con una fundación mayor a los 50 años que asegure la existencia de territorios lúdicos ocupados por más de una generación de personas.

Afortunadamente, la idea de tomar como sujeto de estudio el barrio de mi infancia, la población Miramar de Playa ancha, cumple con ciertos requisitos que pueden considerarse representativos y reconocibles en otros sectores de la ciudad, como la topografía única con calles sus empinadas, largas escaleras que desafían al habitante y quebradas que enfrentan a barrios de distinto cerro o que sirven de mirador para apreciar el mar y la ciudad. Además, tiene una existencia superior a los 100 años, partiendo desde que los primeros pobladores comenzaron construir sus casas en los entonces sectores periféricos de Valparaíso, por lo que sus habitantes han podido ir adaptando su territorio, generando cultura barrial.

Un ejemplo de la importancia que tiene el resguardo del cultura relacionada al jugar se encuentra las reflexiones de Purcell quien, tomando como territorio de investigación a la provincia de Colchagua, en la VI Región como representante de la realidad campesino-rural

de la zona central del Chile de mediados del siglo XIX, fue en búsqueda de las formas de diversión, juegos y fiestas principalmente por los estratos populares. Afirmaba que "a partir de estas expresiones, podemos descubrir y comprender mejor y de distinta manera la situación social, laboral y psicológica de los estratos bajos del Chile decimonónico" (Purcell, 2000, p. 15) Con esto confirmó que la participación de este segmento de la población en este tipo de actividades constituyó un rasgo fundamental y en gran medida definitorio de la sociedad rural en el período escogido. La investigación de juegos desarrollados en la Población Miramar de Playa Ancha, nos dará rasgos únicos de los habitantes y su relación con el territorio, que serán una muestra de la relación que tiene el habitante de valparaíso con las actividades lúdicas desarrolladas en las particulares formas que tienen los barrios de conformarse allá en los cerros. Al igual que purcell, a través del estudio de la práctica del juego en el territorio, se descubre y traspasa la cultura local.

Otro ejemplo de preservación de las tradiciones culturales relacionadas con los juegos lo proporciona la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales (AEJeST). Esta organización, fundada en abril de 2001, reúne a federaciones, asociaciones deportivas y culturales, instituciones académicas, y a aquellos que tienen como objetivo la formación, gestión, promoción o defensa de los juegos y deportes tradicionales y populares en general. La AEJeST ofrece acceso público a diversos artículos y textos relacionados con la conservación, recuperación y difusión de los juegos y deportes tradicionales en Europa. Estos recursos resultan útiles para examinar las experiencias en Europa y su aplicación en América y específicamente en Chile.

Planteamiento y formulación del problema

Los juegos y el acto de jugar forman parte de la vida cotidiana de las personas en los más diversos entornos y paisajes. Hemos visto cómo los niños crecen participando en juegos con otros grupos de niños, fomentando así la comunicación y la interacción social en la sociedad. Sin embargo, el cambio de era que hemos comenzado hace unas pocas décadas, y la misma evolución humana continúan su curso, y como es natural, en la forma en que la sociedad actual convive con su entorno, lo que tiene implicación también en la evolución en el ámbito del juego

En los últimos 20 años, hemos sido testigos de un rápido avance tecnológico y un crecimiento exponencial de las áreas urbanas. Según datos del Instituto Nacional de Estadísticas (INE) en su resumen de censos de población y vivienda publicada en su página web[1] indican que la población efectivamente censada el año 2017 llegó a un total de 17.574.003 personas, lo anterior refleja que entre 2002 y 2017, la tasa media anual de crecimiento de la población se ubicó en 1,0. La relación de proporción de adultos mayores y menores de edad también ha generado cambios en las costumbres de la sociedad. Los mismos datos revelan que si en 1992 había 22,3 mayores por cada 100 menores de 15 años, en 2017 el número subió a 56,8 mayores por cada 100 menores de 15 años, evidenciando que la población en Chile está envejeciendo aceleradamente, y como consecuencia, el estilo de vida de vecindario que se desarrolló durante la segunda mitad del siglo XX está en peligro de desaparecer, lo que ha llevado a una disminución significativa en la participación de los niños en juegos callejeros.

Actualmente, la conexión entre personas y comunidades se ha trasladado al ámbito digital, lo que ha llevado a una expansión de esta conexión a nivel global. Esta

[1] https://www.ine.gob.cl/estadisticas/sociales/censos-de-poblacion-y-vivienda

transformación ha tenido un impacto significativo en el lenguaje utilizado en la comunicación. Las expresiones locales han evolucionado hacia un uso de expresiones más generales, con el fin de ser comprendidas por un público más amplio que se comunica a través de internet. De esta manera, el lenguaje ahora incluye expresiones provenientes de toda Hispanoamérica, generando un fenómeno de aculturación de lenguaje que traspasa fronteras y culturas. Es común en la actualidad conocer y utilizar expresiones propias de otros países en nuestra vida diaria. Sin embargo, este proceso de homogeneización lingüística y cultural también conlleva la pérdida o difuminación de la identidad local y la diversidad cultural (Trigueros, Giles, Gutiérrez, 2015). El avance constante de las nuevas tecnologías y la era digital está provocando que las costumbres locales se vayan perdiendo gradualmente. La vida de barrio, tal como la conocíamos en el siglo XX, está en peligro de desaparecer, el intercambio de experiencias, tradiciones, la oralidad y los juegos tradicionales están disminuyendo acercandose a su extinción. En su reemplazo, estamos presenciando el surgimiento del "barrio digital", donde las interacciones y relaciones sociales se llevan a cabo principalmente a través de internet, en lugar del contacto humano local y la ocupación física del territorio para actividades lúdicas, llegando en esta época post-pandemia, a tener opciones de entrega en casa de prácticamente todos los servicios, por lo que incluso, las personas ya no necesitarán salir de casa.

Otros factores que podrían influenciar en esta disminución de las interacciones barriales pueden ser la disminución en el tamaño de las familias y las largas jornadas laborales de los padres, lo que produce que no existan muchos pares disponibles con quien compartir o el tiempo para esto. Muchas familias tienen solo un hijo o incluso no tienen hijos, lo que dificulta encontrar compañeros de juego en el entorno local. Ciertamente, la falta de disponibilidad de jugadores para participar en las distintas actividades recreativas presenciales también contribuye a la pérdida de la interacción social en el barrio.

En ese sentido, resulta fundamental comprender la importancia del barrio y del territorio en la conservación de la memoria y la cultura del juego. Los territorios de juego son espacios físicos donde las comunidades se reúnen y participan en actividades lúdicas. Estos territorios no solo representan su condición intrínseca de lugares físicos, sino que también albergan un conjunto de significados y simbolismos que refuerzan la memoria colectiva y la identidad cultural de una comunidad. Es por esto por lo que se hace necesario poder identificar los territorios de juego como parte de una conservación cultural, basada en el reconocimiento de formas locales de jugar y territorios de juegos en común.

La conservación de la memoria también juega un papel fundamental en la conservación cultural de un territorio, ya que es esencial para preservar la historia y tradiciones de un barrio. Los territorios de juego son testigos de las prácticas lúdicas que han ocurrido a lo largo del tiempo, registrando las experiencias y vivencias de generaciones pasadas. La memoria colectiva se construye a través de las interacciones sociales y la transmisión de conocimientos de una generación a otra. En este sentido, los territorios de juego se convierten en espacios que encapsulan y perpetúan la memoria colectiva de una comunidad, permitiendo que las nuevas generaciones se conecten con su pasado y desarrollen un sentido de pertenencia. (Halbwachs. 2004)

Asimismo, la cultura del juego desempeña un papel central en la identidad barrial. Cada comunidad tiene sus propias tradiciones, rituales y formas de jugar, que se transmiten de generación en generación. Estas prácticas lúdicas locales son portadoras de valores culturales, normas sociales y relaciones de poder específicas de ese contexto barrial. El juego se vuelve parte de un fenómeno cultural que refleja la forma en que una sociedad organiza y da sentido a la vida. En este sentido, los territorios de juego son espacios donde se manifiesta y se

refuerza la cultura de una comunidad, promoviendo la cohesión social y el sentimiento de pertenencia. (Huizinga, 1972)

Resulta imperante entonces la identificación y relevancia de las formas de jugar juegos y la relación que tienen con los territorios de juego como parte de la formación de una memoria colectiva y la identidad cultural barrial, la cual es un elemento fundamental para preservar la historia, la cultura y las tradiciones de una comunidad. Para esto se proponen tres formas de jugar, diferentes entre sí, y que su desarrollo utilice el territorio de diversa manera. El volantín, carreras de carretón, y fútbol de barrio resultan las actividades indicadas para tomar muestras sobre la conducta del habitante frente al desarrollo de los juegos y su relación, en este caso de estudio, con los diversos recovecos y espacios físicos de la población Miramar. Estos espacios físicos y estos juegos son más que simples lugares de entretenimiento y actividades sociales, la combinación de ambos genera sitios donde se forjan lazos sociales, se transmiten conocimientos y se fortalece el sentido de pertenencia en los habitantes que los ocupan, y es de vital importancia su valoración y reconocimiento como elementos fundamentales para el desarrollo social y la construcción de una identidad colectiva.

Objetivo general

Identificar y relevar la forma en que los juegos tradicionales, tales como el volantín, el fútbol y los carretones, se relacionan con el territorio en sus diferentes dimensiones geográficas y cómo esta relación influye en la transmisión de cultura y memoria, así como en la construcción de la identidad barrial en la población Miramar de Playa Ancha durante la segunda mitad del siglo XX.

Objetivos específicos

Investigar los juegos tradicionales de volantín, fútbol y carreras de carretón practicados en la población Miramar de Playa Ancha, considerando sus características, reglas y significados culturales.

Identificar los territorios en términos de espacios físicos utilizados para la práctica de actividades lúdicas dentro de la población Miramar y la relación de estos, teniendo en cuenta las dimensiones geográficas y los espacios utilizados para su desarrollo, como plazas, calles y áreas específicas de juego

Exponer las distintas costumbres desprendidas de las prácticas de los juegos tradicionales, identificando horarios, rituales o formas de jugar, y cómo estas se relacionan con la generación de cultura e identidad barrial.

Marco teórico

El juego y el humano: el valor cultural del juego

El juego, el jugar… concepto y acción inherente a todo ser humano, inherente incluso a toda especie animal. Desde el nacimiento de un bebé, el jugar va acompañando a los seres humanos de forma natural, como una función biológica más, logrando evocar sentimientos de alegría y añoranza a medida que va creciendo a edades más adultas.

El Juego y la alegría que se genera al jugar son una fuente de felicidad y bienestar. Jugar nos brinda la oportunidad de despertar nuestra creatividad e imaginación, fortalecer nuestras habilidades cognitivas y físicas, y liberar el estrés acumulado. El juego, en sus distintas formas y maneras de jugarlo, nos conecta con nuestra esencia lúdica y nos permite experimentar la alegría pura del momento presente.

Por otra parte, se dice también que jugar carece de propósito y que deberíamos centrarnos en actividades más serias y provechosas. Socialmente se percibe como una actividad que va en contra productividad y el trabajo, ya que desarrolla actividades de ocio y de "tiempo perdido", lo cual va en contra de la obsesión por la eficiencia y la presión por alcanzar metas y resultados económicos puestos cada vez más en primer plano de atención, lo que ha llevado a minimizar el valor del juego en nuestras vidas, dejando poco espacio para el disfrute y la diversión sin restricciones. Nuestra sociedad tiende a valorar más las actividades que generan ganancias económicas o reconocimiento social inmediato. Sin embargo, esta visión estrecha pasa por alto el hecho de que el juego es esencial para el bienestar emocional, la creatividad y el desarrollo personal. (Huizinga, 1972)

Lo interesante radica en que el juego en sí mismo no produce resultados tangibles ni contribuye directamente al progreso convencional, ya que al término de la partida todo vuelve a cero y el juego puede, o no, comenzar otra vez. Sin embargo, su estudio ha sido considerado de gran importancia a lo largo de los años. Pero ,¿qué es el juego? Según Caillois, “el juego es una actividad universal que desempeña un papel fundamental en la estructura social”. Afirma que "El juego es una función tan importante para la vida en sociedad que su adopción y presencia se encuentran en todas partes" (Caillois, 1986, p. 13). El juego establece reglas y normas aceptadas por los participantes, fomentando la cohesión y la integración social. Además, el juego es una actividad sagrada que trasciende lo meramente utilitario. "El juego está investido de cierta solemnidad, no es solo un medio para un fin, sino una actividad en sí misma" (Caillois, 1986, p. 19).

Se destaca también la variedad de formas que puede adoptar el juego, desde actividades físicas y deportivas, hasta juegos de azar y juegos simbólicos, "el juego puede ser competitivo o no competitivo, reglamentado o espontáneo, serio o festivo" (Caillois, 1986, p. 28). Esta diversidad de manifestaciones refuerza la universalidad del juego como fenómeno cultural.

Por su parte, Huizinga plantea que el juego precede a la cultura, ya que existe en sociedades humanas y en animales, sin necesidad de que el hombre les enseñe a jugar."El juego es más viejo que la cultura, presuponiendo siempre una sociedad humana" (Huizinga, 1972, p. 11). Esto resalta la importancia del juego como una actividad intrínseca al ser humano y como un fenómeno que se encuentra enraizado en la esencia de la cultura.

En su esencia, el juego no puede ser negado ni explicado en términos de otras actividades, ya que tiene una naturaleza propia que lo distingue. "El juego es una actividad

que se encuentra en la base de la cultura humana" (Huizinga, 1972, p. 5). Esto implica que el juego es una condición necesaria para el desarrollo y la existencia misma de la cultura.

El juego tiene características específicas que lo distinguen de otras actividades humanas. Estas características incluyen la voluntariedad, es decir, la participación en el juego no es forzada, sino que las personas eligen participar en él. Además, el juego tiene un carácter ficticio o separado de la realidad ordinaria, creando un espacio y un tiempo especiales donde las reglas y los roles pueden ser redefinidos. El juego también tiene limitaciones en términos de tiempo y espacio, lo que significa que tiene un comienzo y un final definidos. Otra de sus características, es que se lleva a cabo en un ámbito específico. No solo se encuentra en actividades específicamente etiquetadas como juegos, como los deportes o los juegos de mesa, sino que también está presente en muchas otras actividades culturales, como el arte, la religión, la política y la guerra. El juego impregna todas estas áreas de la vida humana y proporciona un marco para la expresión y la interacción social. (Huizinga, 1972)

En el ámbito del arte, por ejemplo, el juego está presente en la creatividad artística, donde los artistas se desafían a sí mismos y experimentan con nuevas formas de expresión. En la religión, el juego se encuentra en los rituales y ceremonias que involucran reglas y roles específicos. En la política, el juego se manifiesta en la competencia entre diferentes actores y en el establecimiento de reglas y procedimientos para la toma de decisiones. Incluso en la guerra se ven elementos de juego, como la estrategia, las reglas y los roles militares.

El juego no es solo una actividad lúdica periférica, sino que es un componente esencial de la cultura humana. A través del juego, los seres humanos crean significado, desarrollan su identidad y establecen vínculos sociales. El juego es un fenómeno universal y atemporal que trasciende las barreras culturales y tiene un impacto profundo en la forma en que vivimos y nos relacionamos.(Huizinga, 1972)

En el campo del desarrollo cognitivo, Piaget ha resaltado la importancia del juego en la adquisición de habilidades y conocimientos.Argumenta que el juego es la forma más elevada de desarrollo de la inteligencia, especialmente durante los primeros años de vida. Afirma que "El juego es el motor principal de todas las adquisiciones infantiles y posibilita la asimilación de experiencias y la construcción de conocimiento" (Piaget, 1961, p. 18). A través del juego, los individuos experimentan, exploran y adquieren conocimientos prácticos, mejoran su coordinación motora y desarrollan habilidades sociales, como la cooperación y la comunicación.

En el ámbito de la antropología, Turner ha investigado el papel del juego en la creación de identidad cultural. Señala que los juegos son manifestaciones simbólicas de la identidad y la cohesión social en diversas culturas, argumentando que "Los juegos tradicionales y folklóricos son expresiones culturales arraigadas en las prácticas y creencias de una comunidad, y funcionan como símbolos de identidad y pertenencia" (Turner, 1982, p. 67). Estos juegos no solo transmiten los valores y normas culturales aceptadas, sino que también permiten a las personas conectarse con su patrimonio cultural y establecer vínculos sociales con otros miembros de su comunidad. A través de las reglas y estructuras del juego, se enseñan y refuerzan las normas culturales aceptadas. "El juego y las reglas que lo rigen son un vehículo para la enseñanza y el aprendizaje de los valores, normas y creencias de una sociedad" (Huizinga, 1972, p. 78). Los juegos pueden abordar temas culturales específicos y transmitir mensajes simbólicos relacionados con la identidad y los valores de la comunidad. Además, el juego actúa como un medio para inculcar y transmitir la cultura de generación en generación.

Otro aspecto relevante es la expresión y exploración cultural que se lleva a cabo a través del juego. Según Turner, el juego ofrece un espacio de expresión y experimentación de

la cultura. Los juegos permiten a las personas experimentar, reinterpretar y reinventar aspectos de su cultura. Los juegos tradicionales y rituales son formas de mantener y preservar la cultura, mientras que los juegos contemporáneos reflejan los cambios y dinámicas culturales en curso. Turner sostiene que "El juego permite a las personas explorar y experimentar con diferentes roles, narrativas y escenarios, facilitando la creatividad y la imaginación cultural" (Turner, 1982, p. 92).

De acuerdo con lo expuesto el juego desempeña un papel fundamental en la existencia de los seres vivos, incluyendo a los seres humanos, y ha evolucionado junto con ellos a lo largo del tiempo. El juego se ha diversificado en diferentes actividades que abarcan desde el desarrollo físico hasta el intelectual. Las manifestaciones del juego incluyen el ámbito deportivo, donde se promueve la superación personal, el trabajo en equipo y la salud física. También encontramos juegos mentales y acertijos que estimulan el pensamiento crítico y el desarrollo cognitivo. Ha dado origen además a formas de entretenimiento como los juegos de azar y los juegos de mesa, que involucran estrategia, competencia y cooperación. Asimismo, los juegos de personificación y rol permiten la exploración de identidades y emociones, fomentando la creatividad y la comunicación. En la infancia, las canciones y rondas infantiles desempeñan un papel importante en el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños, transmitiendo valores y conocimientos culturales. En definitiva, el juego se presenta como una actividad versátil y fundamental en la vida de los seres humanos, proporcionando múltiples beneficios en diversos aspectos de su desarrollo.

Plath desarrolla la idea de que los juegos tradicionales son expresiones lúdicas arraigadas en la cultura de un pueblo y transmitidas de generación en generación. Estos juegos son parte integral del folclore de una comunidad y reflejan su identidad, historia y valores. Sostiene que los juegos tradicionales constituyen un patrimonio cultural que debe ser

preservado y valorado (Plath 1975). Sin embargo, es importante señalar que no existe un consenso absoluto sobre cuándo un juego específico se considera tradicional, ya que puede variar según el contexto cultural y la historia de cada región. En primer lugar, la antigüedad es uno de los aspectos clave para considerar un juego como tradicional. Los juegos tradicionales suelen tener una historia y un origen que se remontan a varias generaciones atrás. Han sido practicados durante mucho tiempo y se han transmitido de padres a hijos a lo largo del tiempo.

Sin embargo, en la actualidad existe una creciente preocupación por la posible pérdida o desaparición de los juegos tradicionales y populares. Diversos factores contribuyen a esta situación, como el avance de la cultura urbana, el desarrollo no sostenible de las ciudades y la escasez de espacios adecuados para la práctica de juegos. También influyen la sensación de inseguridad social, el aumento del número de vehículos en las calles y la híper conexión digital, que ha llevado a un mayor tiempo de ocio dedicado a videojuegos sedentarios. Ante este panorama, es fundamental llevar a cabo estudios que registren y preserven estas prácticas.

Al igual que los cuentos infantiles, las leyendas populares, los refranes, las canciones o las festividades, los juegos populares se vuelven tradicionales a medida que son transmitidos, jugados y conocidos intergeneracionalmente. A través de ellos, es posible "aprender jugando" los distintos códigos culturales y socializarse de la misma manera en que lo hicieron sus antepasados. De esta manera, los juegos tradicionales se convierten en parte del currículo cultural que las sociedades transmiten a las generaciones más jóvenes.

Es importante resaltar la influencia del territorio en la práctica y la variabilidad de los juegos tradicionales. Los jugadores exploran el entorno en busca de espacios adecuados para jugar y adaptan el juego a las características del lugar. Estas experiencias culturales tienen la

capacidad de ser transmitidas a través de las generaciones posteriores. Siguiendo la definición de Winnicott acerca de la experiencia cultural y su relación con el individuo y el ambiente, se plantea que el espacio potencial donde se desarrolla dicha experiencia cultural es aquel que existe entre el individuo y su entorno (Winnicott, 1982. p. 135).

En este sentido, el territorio se convierte en un elemento fundamental que influye en la configuración y evolución de los juegos tradicionales. Cada región o comunidad tiene características geográficas, climáticas y culturales particulares que impactan en la forma en que se practican y se adaptan los juegos. Los jugadores, al interactuar con el entorno, encuentran diferentes posibilidades y desafíos que enriquecen la experiencia lúdica y la vinculan con su contexto específico. Así, los juegos tradicionales se convierten en expresiones dinámicas y vivas de la relación entre las personas y su entorno cultural y natural, enriqueciéndose con las experiencias y aportes de cada generación.

Esta conexión entre territorio y juegos tradicionales pueden determinar diversas variables. Por ejemplo, en zonas rurales, los juegos suelen estar estrechamente ligados a las actividades agrícolas y ganaderas, reflejando la relación del ser humano con la naturaleza y los ciclos de la vida. En entornos urbanos, los juegos pueden adaptarse a los espacios disponibles, como calles, plazas o patios de escuelas, y pueden verse influenciados por la presencia de infraestructuras urbanas y elementos propios del entorno citadino. Además, el territorio puede aportar elementos simbólicos y estéticos que se incorporan a los juegos, como la utilización de elementos naturales, arquitectónicos o históricos presentes en el entorno.

Este territorio o lugar de la experiencia cultural es un espacio potencial entre el individuo y su entorno donde ocurren interacciones creativas y transformadoras. La idea de la experiencia cultural planteada por Winnicott (1982) se refiere a cómo las personas interactúan con su entorno y cómo esta interacción influye en su desarrollo cultural y personal. Esta

experiencia comienza con el juego, que es una actividad fundamental en el desarrollo infantil y que también puede ser utilizada como herramienta terapéutica en la edad adulta. El espacio potencial existente entre el individuo y su entorno se refiere a la capacidad de las personas para interactuar con su entorno de manera creativa y transformadora. Este espacio potencial es donde ocurre la experiencia cultural, ya que es donde las personas pueden explorar nuevas ideas, desarrollar habilidades y aprender sobre sí mismas y sobre el mundo que les rodea. La experiencia cultural puede ser influenciada por factores como la educación, las tradiciones culturales, las experiencias vitales y las relaciones sociales. Por ejemplo, una persona que crece en un ambiente rico en tradiciones culturales puede tener una experiencia cultural diferente a alguien que crece en un ambiente más homogéneo.

La construcción de este espacio cultural sólo es posible cuando existe un sentimiento de confianza. Según Winnicott (1982), la confianza surge como resultado de superar los pequeños traumas de separación del bebé con la figura materna, generando cada vez más confianza en el espacio-territorio que van separando al infante de su madre. A medida que crece, y a través de las relaciones con otros adultos de confianza, hace que esa separación se expanda y se transforme en el tránsito por el barrio, en la participación con una comunidad. Así, los pequeños humanos se sienten en confianza y pueden explorar por ellos mismos el territorio habilitado por adultos, adaptándolo a sus distintas actividades lúdicas y formas de juego, transformándolo en costumbres y tradiciones que forman parte de la cultura y la identidad del barrio. El juego y la experiencia cultural no solo se limitan a la infancia, sino que también influyen en el desarrollo de los individuos a lo largo de su vida. A través de la participación en actividades lúdicas y culturales, las personas siguen nutriéndose de la identidad del barrio y fortalecen su sentido de pertenencia a la comunidad. La experiencia del juego y la cultura se entrelazan en la formación de la identidad personal y social,

proporcionando un sentido de continuidad y arraigo en un mundo en constante cambio (Geertz, 1973).

Caillois (1986), por otra parte, realiza una exhaustiva exploración de los juegos y su importancia en la sociedad humana. A lo largo de su estudio, desarrolla diversas ideas que abarcan diferentes aspectos del juego y su relación con la cultura y la sociedad. Una de las ideas centrales propuestas por Caillois es la clasificación de los juegos en cuatro categorías principales, las cuales son inherentes a todas las culturas.

La primera categoría es Agon, que se refiere a los juegos de competición, donde los participantes compiten entre sí siguiendo reglas establecidas. Ejemplos de juegos agonísticos incluyen los deportes y los juegos de mesa competitivos. La segunda categoría es Alea, que hace referencia a los juegos de azar, donde el resultado depende del azar y la suerte. Los juegos de cartas y dados son ejemplos de juegos aleatorios.

La tercera categoría es Mimicry, que se trata de los juegos de simulación o imitación, donde los participantes adoptan roles y actúan como si fueran otra persona o entidad. Los juegos de roles y el teatro son ejemplos de juegos de imitación. Por último, la cuarta categoría es Ilinx, que se refiere a los juegos de vértigo o desorientación, que implican la búsqueda de sensaciones alteradas de conciencia o la alteración del equilibrio. Juegos de montaña rusa y deportes extremos son ejemplos de juegos de ilinx. (Caillois, 1986)

El autor argumenta que los juegos desempeñan un papel esencial en la sociedad humana y la cultura. Permiten la expresión y canalización de impulsos instintivos, la adquisición de habilidades sociales y la transmisión de normas y valores culturales. Además, los juegos pueden funcionar como un medio para la cohesión social, el desarrollo de la identidad y la resolución de conflictos. También resalta la importancia de las reglas y la tensión lúdica en los juegos. Las reglas establecen los límites y las condiciones para

participar, creando un espacio separado del mundo cotidiano. Por otro lado, la "tensión lúdica" es crucial para mantener el interés y la motivación de los jugadores, generando una sensación de emoción y tensión al participar en el juego.

Asimismo, Caillois sostiene que el juego proporciona una experiencia estética y emocional única. Al participar en juegos, los individuos pueden experimentar emociones intensas como la alegría, la excitación y la satisfacción. Además, los juegos pueden ofrecer una sensación de belleza y creatividad a través de su diseño, reglas y dinámica.

Otro antecedente importante al cometido de este estudio fue lo acontecido el año 2005, cuando fue enviada a la UNESCO la Carta internacional de juegos y deportes tradicionales, [2] la que establece los principios fundamentales para la práctica y promoción de estos juegos y deportes tradicionales. Reconoce su valor cultural, histórico y educativo, y busca su preservación como parte del patrimonio inmaterial de la humanidad, destacando la importancia de salvaguardar la diversidad cultural y fomentar el respeto mutuo entre las diferentes comunidades que practican estos juegos y deportes. Además, promueve la transmisión de conocimientos y habilidades relacionados con los juegos tradicionales, tanto de generación en generación como a nivel intergeneracional. El objetivo principal de la Carta Internacional de juegos y deportes tradicionales es preservar y promover estos como una expresión cultural valiosa que enriquece nuestras vidas y contribuye al diálogo intercultural. Reconoce que estos juegos y deportes son una manifestación única de la creatividad humana y una forma de fortalecer los lazos comunitarios y promover la inclusión social.

---

[2] En su texto resumen se indica que de conformidad con una de las recomendaciones de la cuarta Conferencia Internacional de Ministros y Altos Funcionarios encargados de la Educación Física y el Deporte (MINEPS IV), el Director General somete al Consejo Ejecutivo un informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una Carta internacional de juegos y deportes tradicionales, acompañado de un proyecto de Carta elaborado por el CIGEPS y que MINEPS IV ha hecho suyo. Esta carta fue entregada en la reunión 172 del Consejo Ejecutivo de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, celebrada en París, con fecha 11 de agosto de 2005.

Se deberá velar entonces por que las tendencias a la globalización y estandarización de las acciones humanas no conduzcan a una extinción generalizada de los juegos y deportes tradicionales y de sus territorios de práctica dentro del barrio. Es por eso que esta investigación va en una dirección en sintonía con la conservación de una identidad cultural propia de cada sector, conservando así las particularidades culturales locales que nos han definido como sociedad local.

Cultura y patrimonio: memoria e identidad

Cultura

En líneas generales, se puede definir cultura como el conjunto de conocimientos, creencias, costumbres, valores, tradiciones, arte y expresiones que caracterizan a un grupo de personas, ya sea una sociedad, una comunidad o una civilización. Es un sistema complejo y dinámico que se transmite de generación en generación a través de la educación, la interacción social y las prácticas cotidianas.

La cultura es parte prácticamente de todos los aspectos de la vida humana, como las formas de organizaciones sociales, el lenguaje y las diferentes modalidades de comunicarse, las distintas religiones y credos, los diversos sistemas de generación y transmisión del conocimiento , las múltiples manifestaciones artísticas y estéticas y la amplia gama de manifestaciones culinarias y gastronómicas. Cada uno de estos aspectos y las manifestaciones culturales de esta tienen su propio conjunto de símbolos, normas, comportamientos y significados que conforman su identidad colectiva y definen su manera de ver el mundo.

Para Hunneus (1981), cultura es todo aquello aprendido por medio de la comunicación en una comunidad. Toda acción que va más allá del instinto es el conjunto de todas las

formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. La cultura incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. También se puede determinar que cultura es toda información y habilidades que posee el ser humano, es decir, todo patrón conductual no instintivo y variable.

La Unesco por su parte define la cultura como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social. Incluye no solamente las artes y las letras, sino también los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias. Afirma que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden (UNESCO. 2005).

Según García Canclin (2012)i el término cultura empieza por designar un proceso. La cultura (cultivo) de granos o cría y alimentación de animales- y, por extensión, la cultura (cultivo activo) de la mente humana. Históricamente, la cultura se ha interpretado desde dos sentidos: como las acciones intelectuales y artísticas del hombre y como el modo de vida de un pueblo, que deriva de la antropología. En este sentido, García Canclini enuncia la aceptación de cultura como el conjunto de procesos donde elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas

Lucía Molano (2007), propone que el concepto de cultura es una noción que ha evolucionado desde la palabra civilización, lo que denotaba un orden político y que suponía cualidades como el civismo, la cortesía y la sabiduría administrativa, en oposición a las de barbarie y salvajismo y, que después de años de discusiones filosóficas, las diversas definiciones fueron acercándose a la idea de que cultura es lo que le da vida al ser humano; sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias y moral (Molano, 2007).

Por otra parte, Giménez propone una relación simbiótica entre cultura e identidad, entendiendo a la cultura como un entramado de significaciones que deriva en lo que se conoce comúnmente como representaciones sociales, entendiéndola como la organización del sentido en un contexto espacio-temporal (Giménez, 2010). Con esto se entiende que todo tiene un significado, a veces ampliamente compartido, en torno nuestro: nuestro país, nuestra familia, nuestra casa, nuestro jardín, nuestro automóvil y nuestro perro; nuestro lugar de estudio o de trabajo, nuestra música preferida, nuestras novias, nuestros amigos y nuestros entretenimientos; los espacios públicos de nuestra ciudad, nuestra iglesia, nuestras creencias religiosas, nuestro partido y nuestras ideologías políticas. y cuando salimos de vacaciones, cuando caminamos por las calles de la ciudad o cuando viajamos en el metro, es como si estuviéramos nadando en un río de significados, imágenes y símbolos. Todo esto, y no otra cosa, son la cultura o, más precisamente, nuestro “entorno cultural” (Giménez, 2010).

La mirada de Geertz define que “La cultura es una red tejida de significados, símbolos y sistemas simbólicos en virtud de los cuales los hombres se comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes hacia la vida" (Geertz, 1973). Geertz sostiene que la cultura es un sistema simbólico compartido que proporciona marcos de referencia a través de los cuales las personas interpretan su entorno y se relacionan con él. Para él, la cultura es un entramado de significados, símbolos y valores que moldea la forma en que las personas

piensan, perciben y actúan en el mundo. Geertz también explora el concepto de "cosmovisión", y lo define como la forma en que una cultura en particular ve y comprende el mundo. Cada cultura tiene su propia cosmovisión única, que es moldeada por sus creencias, valores y prácticas culturales. Geertz argumenta que la cosmovisión de una cultura influye en cómo los individuos perciben y experimentan su entorno, y cómo se relacionan con los demás.

A su vez, para Caillois (1986), la cultura puede ser entendida como un sistema compuesto por dos dimensiones que se complementan, por un lado la cultura ludus y por otro la cultura paidia. La cultura ludus se refiere a una forma de cultura basada en el juego y la competencia, donde las actividades siguen reglas y tienen una estructura definida. Estos juegos implican una competencia entre los participantes y están regidos por normas claras y objetivas. Algunas actividades en esta dimensión incluye la práctica deportes organizados, juegos de mesa o concursos con reglas establecidas.

Por otro lado, la cultura paidia se refiere a una forma de cultura basada en la creatividad, la imaginación y la espontaneidad. En esta dimensión, las actividades son más libres y no están restringidas por reglas rígidas. La expresión individual y la exploración son fundamentales en esta forma de cultura. Las manifestaciones en esta área pueden ser el arte, la música, la danza y actividades recreativas no estructuradas.

Caillois sostiene que ambas dimensiones son necesarias para una cultura equilibrada. La estructura, reglas y competitividad de la cultura ludus, y el fomento de la creatividad, la expresión individual y la libertad manifestadas en la cultura paidia. La interacción de esta coexistencia dan valor a la diversidad y la riqueza cultural de una sociedad.

Asimismo, es relevante tener en cuenta que en esta era, con todos los avances en el área de la tecnología, y los nuevos estilos de vida de los seres humanos, nuestras costumbres

y maneras de hacer las cosas han evolucionado, Castells (2005) ha realizado un análisis exhaustivo de los profundos cambios que ha experimentado la sociedad contemporánea como consecuencia de la revolución tecnológica y la globalización. argumenta que nos encontramos inmersos en una nueva forma de sociedad caracterizada por la interconexión global y la predominancia de las tecnologías de la información y la comunicación. Según su análisis, las redes digitales han transformado de manera fundamental la forma en que las personas se comunican, trabajan, consumen, se organizan políticamente y se relacionan entre sí. Esta nueva cultura digital está intrínsecamente vinculada al uso y la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación, como Internet, las redes sociales, los dispositivos móviles y otras herramientas digitales.

Para describir esta nueva forma de cultura, Castells propone el concepto de "sociedad red", la cual se basa en la capacidad de comunicación y coordinación que ofrecen las redes digitales, permitiendo una conexión en tiempo real y una interacción fluida a través de múltiples nodos y plataformas. Estas redes abarcan tanto las relaciones entre individuos como las estructuras organizativas, se extienden a nivel global, pueden adoptar diversas formas, como redes sociales, redes empresariales, redes políticas o redes culturales. Cada una de ellas tiene una influencia significativa en la forma en que se estructuran y funcionan las instituciones y las relaciones sociales, trascendiendo las barreras geográficas y culturales. Castells (2005)

Esta red también ha tenido un impacto en la forma de transmitir y preservar la cultura y la identidad local de cada territorio. Si bien las redes digitales permiten una conexión global, también han dado lugar a la homogeneización cultural en algunos aspectos. Las culturas e identidades locales se han visto influenciadas por las tendencias y corrientes

culturales de otras partes del mundo, generando una mezcla de influencias que puede llevar a la pérdida de algunas características distintivas.

La cultura se escribe entonces con la existencia de los seres humanos como individuos y grupos sociales, los que con los distintos tipos de relaciones humanas y el continuo movimiento de las personas, el entorno y obras, reconocen los aspectos distintivos, símbolos, valores, las tradiciones y las manifestaciones culturales de la sociedad. Los seres humanos no solo son seres biológicos, sino que también se caracterizan por su capacidad de crear, compartir y transmitir una amplia gama de significados y símbolos a través de la cultura. Esta noción destaca la importancia de la cultura en la configuración de las características y comportamientos humanos. En ese sentido, Geertz sostiene que los seres humanos son animales "atados por telarañas de significado que ellos mismos han tejido" y que la cultura es el sistema simbólico mediante el cual interpretamos y dotamos de significado al mundo que nos rodea. Para él, la cultura es fundamental en la construcción de la realidad y en la forma en que los individuos dan sentido a sus experiencias. (Geertz, 1973)

No obstante, hay que aclarar que la relación entre el hombre y la cultura es bidireccional y se caracteriza por una interacción constante. Por un lado, el hombre es un ser social que se encuentra inmerso e influenciado por un entorno cultural específico desde su nacimiento, adoptando los patrones culturales de su sociedad a través de procesos de socialización y, por otro lado, el hombre también tiene la capacidad de influir y transformar la cultura. A través de la creatividad, la innovación y la adaptación, los seres humanos generan cambios culturales que pueden manifestarse en nuevas formas de arte, tecnología, instituciones sociales, entre otros aspectos. Estos cambios pueden ser graduales o disruptivos, y a menudo son impulsados por las necesidades, aspiraciones y desafíos que enfrenta la sociedad en un determinado momento histórico. Aunque la cultura proporciona un marco de

referencia y limita las opciones y comportamientos de las personas, los individuos también tienen cierto margen de movimiento para interpretar, cuestionar y cambiar los aspectos culturales que consideren problemáticos o restrictivos.

Debido a esto se puede considerar que la cultura no es estática, sino que evoluciona y se transforma a lo largo del tiempo. Es influenciada por factores históricos, geográficos, económicos y sociales, y puede ser tanto local como global, reflejando las características distintivas de una región específica, así como también, incorporando influencias de otras culturas a través de la globalización y el intercambio cultural. Suimportancia radica en su capacidad para proporcionar un sentido de pertenencia, promoviendo la cohesión social, el sentido de identidad, la diversidad y el respeto entre distintos grupos, los seres humanos pueden trascender su naturaleza biológica y alcanzar una mayor plenitud y desarrollo personal.

Patrimonio

El patrimonio se puede definir como el conjunto de bienes, tangibles o intangibles, naturales o culturales, que tienen un valor significativo para una comunidad o sociedad y son transmitidos de generación en generación.

El origen etimológico de la palabra "patrimonio" tiene su origen del latín "patrimonium", que está compuesto por dos elementos: "pater" que significa "padre" y "monium" que señala posesión o propiedad. El término compuesto hacía referencia a los bienes heredados o transmitidos de generación en generación, pasando de padres a hijos.

Con el tiempo, este significado del origen se ha ampliado para incluir no sólo los bienes materiales heredados, sino también los aspectos culturales, tradicionales e históricos considerados valiosos para la sociedad, convertido a la palabra “patrimonio” en un concepto más amplio que abarca tanto los bienes tangibles como los intangibles que son parte de la identidad cultural de un grupo humano.

Dentro de su clasificación, podemos encontrar por un lado al Patrimonio Natural, el cual se refiere a los elementos de la naturaleza que, ya sea por su belleza o por su función social, cultural o científica, tiene un valor excepcional y es necesario conservar. Aquí se incluyen sitios como parques nacionales, reservas naturales, paisajes protegidos, ecosistemas frágiles y biodiversidad única, promoviendo la conservación y la protección de la diversidad biológica y los procesos naturales.

Por otro lado, encontramos el Patrimonio Cultural, que son las manifestaciones culturales tanto de nuestros antepasados como las nuestras, y el cual a su vez, se divide en dos categorías: patrimonio cultural tangible e intangible.

El patrimonio cultural tangible se refiere a los elementos físicos y materiales de importancia cultural. Está compuesto de los bienes inmuebles, como monumentos, sitios arqueológicos, edificios históricos, entre otros; y bienes muebles, objetos de arte, esculturas, instrumentos musicales, artesanías, manuscritos antiguos, entre otros.

El patrimonio cultural intangible incluye, entre otras cosas, a los bailes, idiomas, rituales, danza, comidas y su forma de preparación, música ,oficios tradicionales, festivales y formas de vida tradicionales y juegos. Estas prácticas, expresiones, conocimientos y técnicas incluidos en el patrimonio cultural intangible se transmiten de generación en generación y, por lo tanto, de eso depende su persistencia en el tiempo.

También se puede mencionar el Patrimonio Mixto, el cual hace referencia a aquellos sitios que poseen tanto un valor cultural como natural, y que pueden representar también una combinación de elementos tangibles e intangibles. Gracias a esto, estos sitios son reconocidos por su importancia y valor en ambos aspectos.

Es importante que se preserven las distintas formas de patrimonio, es por esto que fue establecida por la UNESCO la Convención para la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural, también conocida como la Convención del Patrimonio Mundial, la cual tiene como objetivo la identificación, protección y preservación de sitios y lugares con un valor universal único y que forman parte del patrimonio cultural y natural de la humanidad.

Este es un tratado internacional establecido en el año 1972 y establece un marco para la cooperación internacional en la identificación, conservación y promoción del patrimonio mundial. El organismo define el patrimonio cultural como "monumentos: arquitectónicos, urbanos o arqueológicos; conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional; y lugares: obras del hombre o combinación de obras y del hombre y de la naturaleza, así como zonas, incluyendo las zonas arqueológicas, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico". Además, la Convención reconoce el valor del patrimonio natural, que incluye áreas de importancia ecológica y paisajes sobresalientes que poseen un valor universal excepcional.También establece una Lista del Patrimonio Mundial, en donde se apuntan los sitios culturales y naturales que cumplen con los criterios establecidos y son considerados de valor universal excepcional, entre ellos Valparaíso, reconocido como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 2003.

Cabe mencionar que además del valor cultural y la importancia en la transmisión de identidad, el patrimonio puede ser una fuente de conocimiento e inspiración para la investigación y la educación. Además, también tiene un impacto económico y turístico dentro del territorio donde está inserto. Los sitios y bienes patrimoniales atraen a visitantes y turistas, generan empleo y actividades satélites, contribuyendo al desarrollo local en diversas áreas, por lo que su preservación es fundamental para salvaguardar la memoria colectiva y la identidad de una comunidad, transmitir valores culturales a las futuras generaciones y fomentar el desarrollo económico y turístico.

La particularidad más importante del patrimonio cultural es que se va construyendo en conjunto con la comunidad. Son los mismos habitantes los que lo van reconociendo y definiendo, poniéndolos en una posición relevante para su identidad, memoria e historia.

Memoria

La memoria es un fenómeno complejo y fascinante que ha sido objeto de estudio por parte de diversos estudiosos de todas las áreas en todas las épocas. De una manera simple, Atkinson y Shiffrin (1968), definen memoria como la capacidad de retener, almacenar y recuperar información y experiencias pasadas. Estos autores clasifican la memoria en un modelo de dos componentes, corto plazo y la memoria a largo plazo, el que luego sería mejorado por Baddeley y Hitch (1974) quienes incorporaron a este modelo un componente adicional llamado memoria sensorial.

Según este modelo, la memoria sensorial es la etapa inicial de procesamiento de la información, donde los estímulos sensoriales son retenidos. En esta etapa, la memoria sensorial actúa como una especie de almacén temporal que guarda los estímulos durante

breves períodos de tiempo antes de que se desvanezcan rápidamente si no se atienden o procesan activamente.

Si esto sucede, la información relevante se transfiere a la memoria a corto plazo, que tiene una capacidad limitada para mantener la información por un breve período, generalmente unos pocos segundos o minutos. Es en esta etapa donde la información puede ser manipulada y procesada conscientemente para tareas inmediatas. Si no se refuerza o repasa activamente, la información en esta etapa se olvida rápidamente.

Finalmente, si la información es significativa y relevante, puede transferirse a la memoria a largo plazo, donde se almacena de manera más duradera. La memoria a largo plazo tiene una capacidad prácticamente ilimitada y puede almacenar recuerdos durante períodos que van desde días hasta décadas o incluso toda la vida. Esta capacidad de almacenamiento resulta esencial para el aprendizaje y la adaptación. Acceder a conocimientos previos y experiencias nos ayuda a resolver problemas, tomar decisiones informadas, adaptarnos a nuevas situaciones y realizar acciones de manera más automática y eficiente con la práctica.

Por otro lado, Tulving (1972) propuso un modelo de memoria dividida en dos tipos principales: la memoria episódica y la memoria semántica. La primera se refiere a la capacidad de recordar eventos y experiencias específicas que hemos experimentado en un contexto personal y autobiográfico. La memoria episódica nos permite revivir y recordar detalles de momentos pasados, lo que incluye a personas, lugares, emociones y sensaciones asociadas a esos eventos. La memoria semántica, por otra parte, se refiere a la memoria de conocimientos generales, conceptos y hechos que no están necesariamente ligados a experiencias personales. Es la memoria que utilizamos para recordar información como datos geográficos e históricos, el significado de palabras y conocimientos científicos o

matemáticos. La memoria semántica tiende a ser menos susceptible al olvido en comparación con otros tipos de memoria, ya que se sustenta en conocimientos adquiridos a lo largo del tiempo y que están más arraigados en nuestro sistema cognitivo.

Para Piaget (1961), la memoria es un componente esencial del desarrollo cognitivo y está estrechamente relacionada con la adquisición y el procesamiento de información. Su teoría del desarrollo cognitivo enfatiza el papel central de la memoria en la construcción del conocimiento, entendiendo a la memoria como un proceso activo de construcción y reconstrucción de la información en la mente. Según él, la memoria se desarrolla y mejora a medida que el niño avanza en su desarrollo cognitivo. En la etapa sensoriomotriz (de 0 a 2 años), la memoria se basa principalmente en la acción y la repetición de eventos sensoriales y motores. En la etapa preoperacional (de 2 a 7 años), la memoria se vuelve más simbólica y se desarrolla la capacidad de evocar y representar mentalmente eventos pasados. En las etapas posteriores, la memoria se vuelve más sofisticada y se relaciona con la capacidad de razonamiento abstracto y la solución de problemas.

Sin embargo, la memoria no solo influye en nuestra identidad individual. Caillois (1986) describe cómo los elementos y características de la memoria son esenciales para la generación de una identidad colectiva y la continuidad histórica de una sociedad. Señala que la memoria colectiva es una parte inseparable de la identidad de un grupo y su supervivencia. Las distintas tradiciones ayudan a las comunidades a comprender su pasado, a conectarse con sus raíces y a preservar su patrimonio cultural.

Astrid Erll enfatiza que la memoria no es un proceso estático, sino que está en constante cambio y negociación, influenciada según el contexto sociohistórico y los actores involucrados en ese momento. La memoria es una construcción dinámica que se nutre de interacciones y diálogos entre individuos y grupos, y se ve moldeada por las relaciones de

poder, las políticas de la memoria y las tensiones entre diferentes interpretaciones del pasado. (Erll, 2012)

Piaget también consideró la relación entre la memoria y el juego. Sostuvo que el juego es una actividad fundamental en la cual los niños exploran su entorno, experimentan con ideas y construyen su comprensión del mundo. En el juego, los niños emplean su memoria para recordar y evocar experiencias previas, así como para imaginar y simbolizar situaciones que aún no han experimentado. desempeñando un papel destacado en el desarrollo cognitivo. Durante el juego simbólico, los niños utilizan objetos y roles imaginarios para representar situaciones de la vida real. Esta forma de juego requiere que los niños utilicen su memoria para recordar y aplicar conocimientos y experiencias anteriores a nuevas situaciones imaginarias. (Piaget, 1961)

La importancia de la memoria radica entonces en su capacidad para construir, mantener y transformar la identidad individual y colectiva. A través de esta, todos los individuos y los grupos sociales construyen significados y narrativas compartidas que les permiten ubicarse en el tiempo y el espacio, estableciendo así una conexión con su pasado. La memoria resulta esencial para la formación de la identidad cultural, ya que influye en la forma en como percibimos, interpretamos y damos sentido a nuestro entorno y el de los otros. A través de la memoria, podemos aprender de las experiencias pasadas, adaptarnos a nuevas situaciones y desarrollar estrategias para enfrentar desafíos futuros.

Identidad

La identidad es un constructo complejo que involucra la percepción que una persona tiene de sí misma y su relación con los demás y con con el mundo que les rodea, es una

construcción social y psicológica que se forma a través de la interacción con otros individuos, grupos sociales, instituciones y contextos culturales. Puede tener múltiples facetas y dimensiones, como la identidad personal, la identidad de género, la identidad étnica, la identidad nacional, la identidad religiosa, entre otras. Estas dimensiones interactúan y se entrelazan, y contribuyen a la forma en que una persona se percibe a sí misma y se relaciona con los demás.

Desde una perspectiva de Taylor (2006), la identidad se considera como una construcción individual y social que se forma en el diálogo constante entre la autopercepción de uno mismo y las influencias culturales y sociales externas. La identidad no es una entidad estática, sino un proceso en evolución que se moldea a lo largo de la vida y en diferentes contextos. Las personas pueden experimentar cambios en su identidad a medida que adquieren nuevas experiencias, conocimientos y perspectivas, se destaca la capacidad de las personas para definir y expresar su propia identidad de acuerdo con sus valores y creencias personales. La identidad se construye a través de un proceso continuo de autodescubrimiento, autorreflexión y negociación con las expectativas y normas sociales, las experiencias de vida, las interacciones sociales, los roles desempeñados y las influencias culturales y contextuales.

Benjamin (2016) por su parte, aporta una dimensión histórica a la noción de identidad. la cual no puede entenderse sin considerar el contexto histórico y las transformaciones sociales y culturales que han ocurrido a lo largo del tiempo. La identidad no es un fenómeno aislado, sino que se construye en relación con la memoria colectiva y los recuerdos históricos. La identidad individual y grupal se ve influenciada por las narrativas históricas, las tradiciones y los acontecimientos que se transmiten de generación en generación. El contexto histórico en el que una persona o grupo se encuentra influye en cómo se ven a sí mismos y cómo son percibidos por los demás. Los eventos históricos, las luchas políticas, los

movimientos sociales y los cambios culturales pueden tener un impacto significativo en la construcción de la identidad. Estos acontecimientos pueden generar una sensación de continuidad o ruptura, y pueden influir en la manera en que las personas se identifican y se relacionan con su pasado y su entorno.

Es fundamental tener en cuenta que la identidad es un proceso continuo y fluido en lugar de algo estático. Los seres humanos no poseen una única identidad fija, sino que pueden tener múltiples identidades que se entrelazan, transforman a lo largo del tiempo y varían según el contexto en el que una persona se encuentre y las diferentes interacciones que allí tenga.

Por su parte, García Canclini (2012) aporta una perspectiva sociocultural al concepto de identidad, sostiene que vivimos en un mundo globalizado y multicultural, donde las identidades ya no son fijas y homogéneas, sino que están en constante flujo y transformación. Según Canclini, la identidad se forma a través de la interacción entre diversas prácticas culturales y sociales, y se nutre de elementos tanto locales como globales. El mestizaje cultural y la hibridación son aspectos clave en la formación de la identidad contemporánea, ya que las personas incorporan y combinan diferentes influencias culturales en su construcción identitaria.

El mestizaje cultural implica la combinación de diferentes tradiciones y expresiones culturales, mientras que la hibridación se refiere a la mezcla y superposición de elementos culturales diversos en la creación de nuevas formas de expresión. En este sentido, la identidad contemporánea en esta Era Digital se nutre de elementos locales y globales, y las personas incorporan y combinan diversas influencias culturales en su construcción identitaria.

La construcción de la identidad implica entonces una serie de procesos y elementos interrelacionados. Estos incluyen la autopercepción, las experiencias individuales, las relaciones sociales, la pertenencia a grupos o comunidades, y los contextos culturales e

históricos. La autopercepción se refiere a cómo una persona se ve a sí misma y cómo se define a través de características personales, como la personalidad, las habilidades y los intereses. Las experiencias individuales también desempeñan un papel crucial en la formación de la identidad, ya que los eventos y las interacciones vividas moldean la visión que una persona tiene de sí misma y de su lugar en el mundo.

Es importante mencionar que la identidad no es homogénea dentro de un grupo cultural determinado. Dentro de una misma cultura pueden existir múltiples identidades y subgrupos con sus propias características y manifestaciones culturales. Sumado a esto, como las identidades culturales no son estáticas, sino que cambian y se transforman a medida que las sociedades cambian y se interconectan, se van nutriendo de la historia, el patrimonio y de todas las interacciones socioculturales, como los juegos.

Territorio, de Valparaíso a la Población Miramar de Playa Ancha

El territorio se puede analizar desde tres perspectivas diferentes. En primer lugar, se encuentra la materialidad de la realidad concreta de la tierra, que se refiere a la geografía física donde ocurren las acciones humanas. En segundo lugar, está la dimensión psicológica individual, donde el territorio se identifica con las relaciones emocionales y sociales que las personas establecen con la tierra. Por último, se encuentra el ámbito de las representaciones colectivas, sociales y culturales en las que el territorio está involucrado (Nates, 2011).

Por otro lado, Guy Di Méo propone otra trilogía de conceptos en los que el territorio participa. Primero, lo considera como un espacio político, es decir, la organización concreta, en cualquiera de sus niveles, de los poderes que gobiernan y establecen las normas de una comunidad o grupo de personas en un área geográfica determinada. Esto implica la existencia

de estructuras políticas institucionales que dividen el territorio en naciones, estados, regiones o ciudades. En segundo concepto propone que el territorio se concibe como un espacio en el que se articulan sistemas de acción, es decir, las divisiones que se producen como resultado de la interacción de diferentes grupos de actores humanos con la geografía. Estos grupos perciben, se apropian y comparten el territorio. En tercer lugar, se considera como un territorio vivido, que consiste en una red discontinua de lugares que forman parte de nuestra experiencia cotidiana. Estos lugares están separados por espacios más o menos conocidos y están conectados por flujos más o menos identificados. El territorio vivido incluye nuestra experiencia directa de habitar en esos lugares, así como los recuerdos, los sueños y los proyectos que tenemos sobre ellos (Di Méo, 2011).

Desde esta perspectiva, los territorios son vividos como espacios de interacción social y su función es garantizar la continuidad y reproducción de un grupo determinado. La territorialidad, ya sea real o simbólica, es el proceso a través del cual se utilizan las limitaciones ambientales para establecer fronteras de grupo a las que se les asigna un valor cultural específico, y que forman parte constitutiva de la identidad.

En el caso particular de Valparaíso y sus cerros, estos conceptos adquieren relevancia para comprender la dinámica territorial y la relación entre la ciudad y su entorno geográfico. Valparaíso es conocido por su entramado de cerros, que se extiende sobre un territorio accidentado y se entrelaza con la vida cotidiana de sus habitantes. Estos cerros, con su topografía única, juegan un papel importante en la identidad y la apropiación emocional de los habitantes hacia su territorio.

Desde que fue descubierta por el capitán don Juan de Saavedra, integrante de la expedición que venía por el Pacifico desde Perú hacia Chile liderada por Diego de Almagro en 1536, la llamada bahía de Alimapu, parte del valle de Quintil, se ha caracterizado por ser

un territorio clave para el desarrollo económico del país. Su dualidad de ciudad-puerto, y la relación de esto con el anfiteatro natural de cerros que rodean a la bahía, ha marcado la historia del sector y a sus habitantes. El auge del desarrollo de la ciudad, se da durante el siglo XIX, donde se transforma en un punto clave dentro de las rutas marítimas entre Europa y el Pacifico, por esta razón, Valparaíso recibe toda la influencia y avances traídos por los inmigrantes, quienes comenzaron a establecerse rápidamente en la ciudad, dotándola de multiculturalidad y transformándola en la segunda ciudad más importante del país.

Si lo analizamos desde la perspectiva de Nates (2011), la materialidad geográfica de los cerros de Valparaíso representa una realidad concreta. Estos cerros forman parte de la realidad física de la ciudad, influyendo en la configuración urbana y en las actividades humanas que se desarrollan en ellos. Los cerros del puerto de Valparaíso son testigos de la acción humana a lo largo de su historia, la cual se refleja en la adaptación del lugar para ser habitado, como en las calles y escaleras empinadas que serpentean en los cerros y quebradas, y las en coloridas que se amontonan unas sobre otra apegadas a las laderas. Este entorno geográfico único constituye un componente esencial de la realidad material del territorio Valparaíso.

Por otro lado, la dimensión psicológica individual del territorio se manifiesta en la relación emocional y social de las personas con los cerros de Valparaíso. Cada cerro tiene su propia identidad y comunidad, generando un sentido de pertenencia y arraigo en quienes habitan en ellos. Las personas establecen vínculos emocionales con su cerro, construyendo una conexión afectiva con el territorio. Los cerros de Valparaíso se convierten en espacios donde se desarrolla la vida cotidiana, donde las personas construyen sus historias personales y comparten experiencias sociales. Esta dimensión subjetiva del territorio es fundamental para comprender la relación de los habitantes con los cerros de Valparaíso.

Desde la perspectiva de Di Méo (2011), los cerros y plan de Valparaíso también pueden ser analizados como un espacio político, un espacio vivido y una sustancia de toda acción. Como espacio político, los cerros de Valparaíso suponen la constitución de diferentes organizaciones concretas que interactúan con los poderes institucionales que gobiernan la ciudad. La administración municipal y las decisiones políticas influyen en la gestión y el desarrollo de estos cerros, estableciendo, en algunos casos por sus características geográficas, políticas urbanas diferentes a las de otras ciudades más comunes y planas, que afectan la vida de sus habitantes.

En cuanto al espacio vivido, los cerros de Valparaíso son lugares de experiencia cotidiana, conformando un tejido discontinuo de lugares que se entrelazan en la vida de las personas. Las escaleras y los miradores ofrecen espacios de encuentro y sociabilidad, donde los habitantes interactúan y comparten su vida diaria. Las quebradas y los cerros que se enfrentan otorgan un paisaje único de intercambio. Así, los cerros de Valparaíso no son solo una geografía física, sino también un escenario para las relaciones sociales y las prácticas cotidianas de la comunidad.

Además, la topografía de Valparaíso y lo accidentado de sus cerros son la sustancia de toda acción. Estos han influido en la forma en que se desarrolla la vida en la ciudad, generando desafíos y oportunidades para sus habitantes. Las escaleras, calles y ascensores repartidos por la ciudad, representan vías de movilidad vertical, los que conectan diferentes niveles de los cerros y el plan, facilitando así el acceso a los hogares y lugares de trabajo. Estos elementos son parte integral de la identidad de Valparaíso y su vida urbana.

La historia de Playa Ancha, o mejor conocido como la República Independiente de Playa Ancha por sus habitantes es un testimonio del desarrollo urbano y las transformaciones que ha experimentado a lo largo del tiempo. Desde los descubrimientos arqueológicos de

vestigios de la presencia del pueblo Chango en lo que hoy es la población Eleuterio Ramírez (La Puntilla) y en la quebrada La Tortuga, límite natural con la Población Miramar (Silva, 2014) , Los distintos cambios, y propietarios con los diversos desarrollos de proyectos urbanísticos, han ido moldeando su paisaje y su carácter como un sector emblemático de Valparaíso. (Devia, Carmona, Hidalgo, 2014)

Esto, según algunos historiadores, tiene su comienzo rodeando el año 1627, cuando el capitán Domingo García Corbalán otorgó las tierras al sur de Valparaíso a los Agustinos, quienes fueron conocidos desde entonces como "los señores de la montaña". Entre 1650 y casi el 1700, estas tierras se dividieron y pasaron por diferentes manos hasta que la Compañía de Jesús adquirió una parte importante de ellas, manteniéndose en su poder hasta 1839. Posteriormente, los Agustinos recuperaron estos terrenos para venderlos a Arturo Fernández Niño, quien a su vez vendió los lotes a varios empresarios que llevaron a cabo el proyecto urbanístico que caracteriza al sector bajo de Playa Ancha. (Devia, Carmona, Hidalgo, 2014)

Entre los primeros inversionistas destacan el inglés Joshua Waddington, quien adquirió terrenos en 1841, estableciendo en sus terrenos la población Bueras, vecina de la población San Juan del Puerto y ubicada entre las calles Taqueadero y del Membrillo; y Elías Río Frío, quien en 1870, construyó otro asentamiento importante, población Río Frío, ubicada entre la Av. Playa Ancha y la quebrada sur del Cementerio Nº 3. (Vera, 2016). Estos terrenos adquiridos se convirtieron en el punto de partida para la construcción de las primeras viviendas, dando forma a los barrios que luego en su conjunto, recibirían el nombre de Playa Ancha. Cada una de estas contribuyó a la configuración del barrio y a la diversidad de su paisaje arquitectónico y social. Estos asentamientos reflejan la dinámica demográfica y las transformaciones urbanas que experimentó la zona durante ese período

A principios del siglo XX, el cerro de Playa Ancha fue promovido como el lugar del nuevo desarrollo de Valparaíso. Las Torpederas, el Parque de Playa Ancha y las grandes avenidas con arboledas por las que circulaba el tranvía comenzaban una tradición arquitectónica y cultural en el sector. Luego del terremoto de 1906. la comunidad inglesa vio en el sector un refugio y construyó grandes casas en la continuación del Camino Cintura, al cruzar la calle Carampangue, vía a la que se le llamó rápidamente Avenida Gran Bretaña y que se caracteriza en la actualidad por sus adoquines y tramos convertidos en hermosos miradores naturales. Las casas inglesas de Playa Ancha son de estilo victoriano, similar a las de ciudades como San Francisco, Auckland, Sidney o Wellington. Se destaca también la presencia de distintas ramas de Las Fuerzas Armadas, quienes son una institución significativa en la formación del espacio urbano de Playa Ancha. El Regimiento Maipo, La escuela Naval, el faro Punta de Angeles, o el Servicio Hidrográfico de la Armada son prueba de aquello.

Otra explosión demográfica importante se comenzó cercano al inicio de la década de 1970, esto debido a la reubicación de víctimas del terremoto que afectó a la zona central de Chile por esos años. La Corporación de la Vivienda (CORVI) construyó varias poblaciones conocidas como "los sectores". Entre ellas se encuentran el 3er. Sector (Camilo Henriquez) en 1970, el 4to. Sector Antiguo en 1960, el 5to. Sector (Ignacio Carrera) y el 6to. Sector (Los Pinos), ambos en 1975. También, los damnificados se comenzaron a instalar terrenos de la Armada dando lugar a nuevas poblaciones como René Schneider y Villa Esperanza. Además de esto, las tomas espontáneas de terrenos llevaron a la formación de poblaciones como Costa Brava, Costa Brava 2, población Vista al Mar, La Costa, Milenium y Tercer Milenium, algunos de los cuales fueron regularizados por el Estado en la siguiente década (Romero, 2010). A principios de la década de 1980, la Municipalidad de Valparaíso construyó la

población Montedónico y en 1986 se levantó la población Joaquín Edwards Bello. (Devia,

Carmona, Hidalgo, 2014)

Urbanización de la parte alta de Playa Ancha, En la foto se ve parte de “los sectores”, Quebrada los lucumos, Marina mercante, y más hacia la esquina superior derecha, la Población Miramar. 1960. Foto de Carlos Olivares

Este proceso de formación de poblaciones y barrios se vuelve vital para el desarrollo de las expresiones del ser humano. Para una persona, su barrio puede tener una importancia significativa en su vida diaria y en su sentido de identidad. El barrio es un entorno social y cultural en el que las personas viven, interactúan y establecen relaciones con sus vecinos.

Según Jacobs (1961), los barrios son espacios donde las personas experimentan una vida urbana densa y vibrante, donde se promueve la interacción social y se desarrollan lazos comunitarios.Aquí es donde se encuentran sus hogares, escuelas, lugares de trabajo, tiendas y servicios locales. La familiaridad con el entorno físico y la proximidad de los lugares de interés facilitan la realización de tareas sin necesidad de desplazarse largas distancias, fomentando la interacción social y la participación en la vida comunitaria. Cada barrio tiene su propia historia, cultura y tradiciones que se transmiten de generación en generación. Las personas se identifican con su barrio y se enorgullecen de su pertenencia a él. Estos lazos de

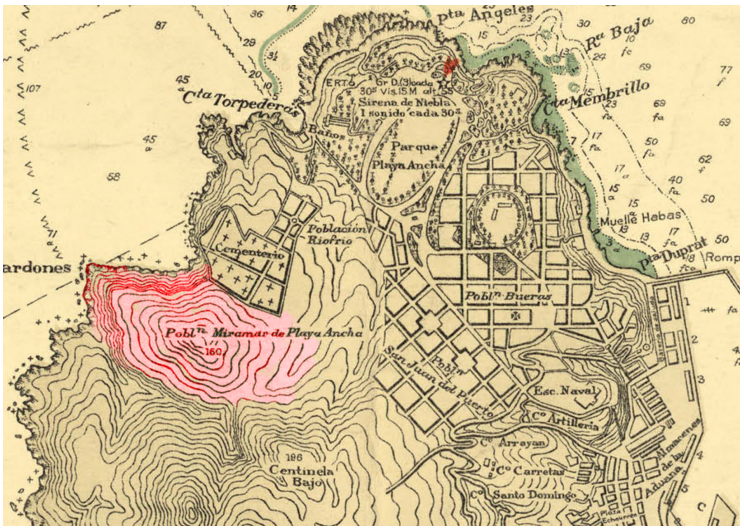
identidad pueden estar arraigados en el origen étnico, la historia migratoria, las tradiciones culturales o la participación en actividades comunitarias específicas .

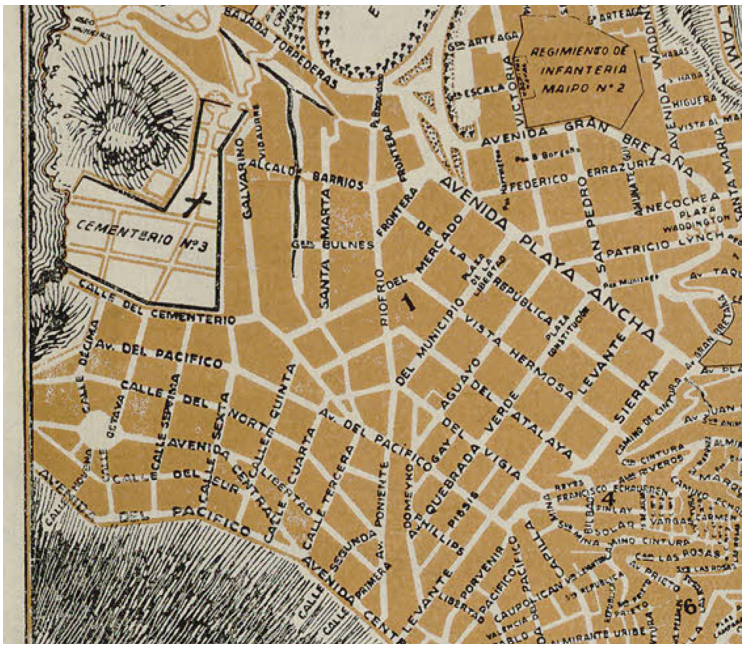
Además, el barrio puede influir en la vida de una persona a través de su acceso a recursos y oportunidades, Algunos barrios pueden tener acceso limitado a servicios básicos, como atención médica, educación de calidad o empleo. Esto puede afectar la calidad de vida de las personas que viven en el barrio y limitar sus perspectivas de desarrollo personal y profesional. Por otro lado, algunos barrios pueden tener una infraestructura más sólida y una mayor concentración de recursos, lo que brinda a sus residentes mayores oportunidades y ventajas sociales (Jargowsky, 1997).

Volviendo al ámbito local, el desarrollo urbanístico y demográfico de Playa Ancha ha experimentado un constante proceso de expansión, extendiéndose desde las zonas bajas hasta las cumbres de los cerros que anteriormente eran áreas principalmente agrícolas. Es así como a fines del siglo XIX, en la que entonces era la parte alta de Playa Ancha, la periferia de Valparaíso, se estableció el barrio de la Población Miramar, atrayendo a migrantes rurales en busca de empleo por el gran auge económico de la ciudad debido a su actividad portuaria y comercial.

Miramar comenzó a desarrollarse entonces como una zona residencial a finales del siglo XIX y principios del XX. Se construyeron casas y edificios en la ladera del cerro, ofreciendo vistas panorámicas del océano Pacífico y convirtiéndose en un lugar atractivo para vivir. Durante el primer tercio del siglo XX, se introdujo la electricidad en Playa Ancha con la instalación de un transformador en la esquina de la calle Porvenir con Héctor Vigil. En cuanto al suministro de agua potable, inicialmente se obtenía de pequeños estanques de albañilería y concreto, algunos construidos por la Municipalidad y otros por la Dirección de Agua Potable, que se llenaban mediante camiones cisterna. de todas formas, a mediados de la década de

1940 se construyó una red de tuberías de agua potable que se extendió hacia las zonas altas de Porvenir. ((Devia, Carmona, Hidalgo, 2014)





Extracto de Mapas de Valparaíso de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Se puede ver como en el primer caso aparece nombrado el Sector de la Población Miramar, pero aun siendo parte de la periferia no poblada. En la segunda foto, se ve como ya existe una demarcación de calles. Archivo Memoria archivo Fotográfico Patrimonial.

A lo largo del siglo XX, Miramar continuó creciendo y consolidándose como una zona residencial, conservando su carácter residencial y su ambiente tranquilo. En la actualidad, Miramar sigue siendo valorado por su ubicación privilegiada, sus vistas

panorámicas y su cercanía tanto al centro de Valparaíso como a las playas de la costa. Estas características hacen que el desarrollo de una vida de barrio se haya dado de manera natural y espontánea, afiatando los lazos de los habitantes por generaciones. En ese sentido, el desarrollo de tradiciones locales, como la quema del Judas en la esquina de las calles Juan XXII, Libertad y Souper, demuestra que el territorio, el barrio, y sus habitantes comparten componentes culturales que se transmiten intergeneracionalmente. El territorio aporta claramente entonces a la formación de nuevos juegos, a partir de bases establecidas y aceptadas de forma tradicional, plantando su importancia en el concepto de cultura e identidad cultural propios de cada individuo.

El Judas en la esquina de Avenida Juan XXIII, Souper y Libertad. De fondo se puede ver la micro 16 “Miramar” (que se diferenciaba de la 16 “Mercante”), años 90, Archivo Junta de Vecinos 111.

Los Juegos de Cerro y Población

Winnicott plantea que la persona debe existir antes del uso del instinto, argumentando que el sentimiento de placer en las áreas de juego permite a las personas mantener también su salud. El autor plantea la pregunta fundamental de qué es la vida más allá de la enfermedad o

la ausencia de ella. A su vez, cuestiona qué significa la vida en sí misma, partiendo de la premisa de que los psicoanalistas han restado importancia a las experiencias instintivas. Winnicott considera la salud en términos del estado relacionado con las defensas del yo. Previamente se creía que la satisfacción instintiva era lo que llevaba a un ser humano a comenzar a "ser" y a "vivir". Sin embargo, esta satisfacción instintiva es solo parcial. Según Winnicott, "la persona debe existir antes de su uso del instinto; el jinete debe cabalgar sobre el caballo, no ser arrastrado por él". Podemos recurrir a la frase de Buffon para ilustrar este concepto: "Le style est l'homme même" (El estilo es el hombre mismo). Al hablar de un individuo, nos referimos a él junto con la acumulación de sus experiencias culturales. El todo constituye una unidad (Winnicott, 1982 p. 133).

La teoría de Winnicott enfatiza la importancia del juego en el desarrollo humano y la construcción de una identidad saludable. Según el autor, el juego proporciona un espacio en el que el niño puede experimentar libremente y establecer una relación con el mundo que lo rodea. A través del juego, el niño explora su entorno, desarrolla habilidades sociales y emocionales, y aprende a regular sus propias emociones.

En su obra, Winnicott también destaca la importancia de los “objetos transicionales", y los describe como elementos intermedios que facilitan la transición entre la realidad interna del individuo y la realidad externa del mundo, utilizados por los niños para establecer una conexión entre su mundo interno de fantasía y el mundo real, proporcionando una sensación de continuidad, seguridad y confort emocional. Los objetos transicionales más comunes incluyen juguetes, mantas, muñecos de peluche u otros objetos a los que el niño se apega. Estos actúan como una fuente de consuelo y seguridad para el niño, especialmente durante momentos de separación o ansiedad. Según Winnicott, el objeto transicional se convierte en

una extensión del ser y desempeña un papel vital en el desarrollo del sentido de continuidad y la capacidad para relacionarse con el mundo externo de manera saludable.

En el proceso de crecimiento y exploración de los niños, los objetos y experiencias transicionales desempeñan un papel fundamental. Según Piaget, el juego es una actividad central en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite adquirir conocimientos y resolver problemas (Piaget, 1961). Estos juguetes y juegos barriales facilitan la integración de los niños con sus pares y fortalecen su sentido de pertenencia a la comunidad. Al participar en juegos en conjunto, los niños aprenden a colaborar, comunicarse y compartir con otros (Piaget, 1961). Esta interacción social promueve el desarrollo de habilidades sociales, el respeto por las normas compartidas y el aprendizaje cultural (Winnicott, 1951). Además, los juguetes y juegos populares transmiten la memoria colectiva y los valores de la comunidad, permitiendo que los niños se conecten con su identidad cultural y fortalezcan su sentido de pertenencia (Winnicott, 1982).

En el caso de Valparaíso la relación entre los juegos barriales y sus habitantes adquiere un significado profundo en la vida cotidiana de la comunidad. Durante la segunda mitad del siglo XX, los juegos barriales, tanto en las calles como en los cerros de Valparaíso, se convirtieron en una parte esencial de la sociabilidad, la recreación y el desarrollo de habilidades físicas y cognitivas de los habitantes.

La relación entre los juegos barriales y la sociedad de Valparaíso también está influenciada por el contexto político y económico de la época. Durante el siglo XX Valparaíso experimentó cambios significativos en su estructura social y económica. La migración desde zonas rurales a la ciudad, la industrialización y el desarrollo del comercio marítimo influyeron en la configuración de la vida cotidiana de los habitantes. Los juegos barriales en Valparaíso reflejan las transformaciones sociales y económicas que ha experimentado la

ciudad a lo largo del tiempo. Son un reflejo de las dinámicas de cambio, resistencia y adaptación de la comunidad frente a los desafíos que han surgido.

La relación entre los juegos barriales y los habitantes de Valparaíso también se vincula con el sentido de pertenencia y arraigo a la ciudad. Valparaíso es reconocido por su patrimonio arquitectónico, su cultura bohemia y su identidad única. Los juegos barriales en los cerros de Valparaíso no solo son una forma de diversión y recreación, sino que también fortalecen el sentido de pertenencia de los habitantes a su entorno y contribuyen a la preservación de la identidad territorial de la ciudad.

Estas prácticas recreativas han sido parte integral de la sociabilidad, la diversión y la construcción de la identidad porteña. Para comprender en mayor profundidad la relación entre estos juegos y la ciudad de Valparaíso, y más precisamente en la Población Miramar de Playa ancha, es necesario explorar los aportes y formas de jugar de tres prácticas lúdicas tradicionales, como lo son el volantín, las carreras de carretones y el fútbol de barrio.

El volantín, también conocido como papalote o cometa, es un juego tradicional que ha sido practicado en Valparaíso por generaciones. Esta actividad, que implica elevar un cometa con hilos y luchar por mantenerlo en el aire, ha sido objeto de estudio por investigadores como Manuel Canales, quien destaca su importancia como parte de la identidad y las tradiciones populares de Valparaíso. Según Canales, el volantín permite la sociabilidad entre los participantes y crea lazos de comunidad, al tiempo que fomenta la destreza manual y el desarrollo de habilidades motoras.

El fútbol callejero también ocupa un lugar destacado en la vida de los habitantes de Valparaíso. Las calles y plazas de la ciudad se convierten en escenarios improvisados para partidos de fútbol entre vecinos y amigos. El fútbol callejero en Valparaíso permite la

inclusión social, la creación de lazos comunitarios y la recreación, al mismo tiempo que promueve el desarrollo de habilidades físicas y técnicas en los jóvenes.

Las carreras de carretones, por su parte, son una actividad lúdica que ha perdurado en Valparaíso a lo largo de los años. Consiste en competir con carretones de madera tirados por niños, quienes se deslizan por las empinadas calles de la ciudad. Esta práctica ha sido objeto de investigación por parte de la antropóloga chilena Francisca Márquez, quien destaca su valor como una forma de resistencia y de apropiación del espacio público por parte de los niños de Valparaíso. Márquez resalta que las carreras de carretones fomentan el espíritu de competencia, la camaradería y la integración social, además de ser una experiencia emocionante y divertida para quienes participan.

Estos juegos, el volantín, el fútbol callejero y las carreras de carretones, tienen en común su arraigo en la cultura y la historia de Valparaíso, así como su capacidad de generar encuentros y lazos entre los habitantes de la ciudad. En un contexto más amplio, la práctica de estos juegos también se ve influenciada por aspectos socioeconómicos y políticos.

Juegos de velocidad: el carretón o la chancha

"El Carretón" fue un instrumento y una herramienta de utilidad doméstica que servía para desplazar por las pendientes de los cerros mercaderías, pescados, balón de gas o cualquier artefacto de contundente peso. Este con el tiempo, gracias a la influencia geográfica del territorio y a la mente lúdica y creativa de los niños se transformó en un instrumento de juego, y es en este contexto donde se logran unir en forma espontánea componentes del juego y la cultura.

De esta forma definió, en una placa de información cultural, el Club Deportivo Carretones de Valparaíso a la práctica del descenso en carretones, también conocidos como chanchas, durante una fecha clasificatoria del torneo comunal de carretones de Valparaíso. Este evento tuvo lugar en el mes de julio de 2018 en la plaza Waddington y sus alrededores. Como parte de las festividades, se llevaron a cabo diversos talleres de construcción, presentaciones de música en vivo y emocionantes carreras de carretones y otras actividades para el disfrute de los asistentes.

Podemos considerar entonces a un carretón como un elemento que es parte del patrimonio y memoria de los habitantes, una herramienta que ha evolucionado hacia un juguete lleno de adrenalina, un instrumento de juego que es un puente hacia la cultura, y en su esencia más simple, como un vehículo de 4 ruedas, con un eje delantero dotado de un pivote en el centro que permite darle dirección. Los carretones se podrían considerar entonces como juguetes que eran construidos principalmente por niños, y generalmente con la ayuda de algún otro amigo más grande, hermano mayor, o padres y tíos, a partir de un conjunto de elementos que recolectaban dentro de las cosas en desuso o cachureos.

Los elementos recolectados tenían que cubrir la construcción de una base, un eje delantero, la unión de eje con la base, ruedas, dirección y frenos, obteniendo así un vehículo

de diseño simple pero funcional. Para esto, se valían de distintas maderas, listones, tablas, cajones de fruta o palos de cualquier tipo, además de clavos o pernos para unir los elementos.

Para lograr la base, el objetivo era tener un rectángulo lo suficientemente grande para alojar al conductor y a algún acompañante Las ruedas estaban hechas de rodamiento o eran mandadas a hacer. Esta característica de las ruedas genera que el carretón sea un vehículo de muy baja altura.

El control del carretón se realizaba mediante una cuerda atada a ambos extremos del eje delantero. El conductor, sentado en la parte frontal de la base, debía tener cierta fuerza y habilidad en los brazos. Para girar, debía tirar de un lado de la cuerda, lo que generaba el movimiento en el eje delantero y permitía cambiar de dirección. Sin embargo, era importante tener precaución con la velocidad del carretón, ya que girar rápidamente podía causar accidentes y volcamientos.

Para frenar, se utilizaban trozos de neumáticos usados o, en algunas versiones, se empleaba goma de las suelas de zapatillas viejas. Al presionar estos materiales contra las ruedas delanteras o el suelo, se lograba el frenado del carretón.

El juego de niños descendiendo por los cerros en carretones o chanchas es una tradición instalada en la memoria colectiva de Valparaíso. Durante mucho tiempo, ha sido una actividad común en las empinadas calles y pendientes de la ciudad, incluyendo a la Población Miramar en Playa Ancha.

Es en este contexto, convergen de manera espontánea elementos de actividad física, juego y cultura. Este juego implica habilidad, destreza y manipulación, así como la capacidad de construir y crear el medio de desplazamiento. Estos factores contribuyen a forjar el concepto de cultura tradicional de la zona.

Cada calle posee características singulares, como su longitud, la cantidad de vías, el tipo de pavimento o si es de tierra, el tráfico, entre otros factores, que influyen en el diseño del carretón. Las vías pavimentadas y en buen estado, permiten carretones más anchos y las ruedas de rodamiento corren mejor; mientras que en tierra, se necesitaban ruedas más robustas, como de algún triciclo viejo. Esto implica el rescate de un vehículo que solía ser una herramienta de trabajo en la zona pesquera y en los mercados, el cual posteriormente se transformó en una forma de entretenimiento para niños y jóvenes. Este proceso representa un atributo auténtico de nuestra identidad, que debemos reconocer y preservar como parte esencial del Patrimonio Cultural Intangible de Valparaíso.

A pesar de su arraigo cultural, el uso de los carretones experimentó un declive con la popularización de los automóviles, especialmente en los cerros. Esto se debió, en gran medida, a las restricciones impuestas por las autoridades con el objetivo de prevenir accidentes. Estas medidas limitaron su uso y contribuyeron al descenso en su popularidad como medio de juego y entretenimiento.

No obstante, es importante destacar que los carretones no se limitaron únicamente al ámbito lúdico. Estos vehículos han sido y siguen siendo utilizados como herramientas de carga, especialmente en ferias y mercados. Su baja altura, resistencia, durabilidad y costo relativamente bajo los convierten en elementos fundamentales para el transporte de cajones que contienen frutas, verduras y otros tipos de carga. Y aunque su uso haya evolucionado con el tiempo, es crucial reconocer tanto el valor cultural como la funcionalidad de los carretones en distintos aspectos de la vida cotidiana y económica de Valparaíso.

La tabla con vela

Era la forma más económica de desplazarse cerro abajo, cuando no se contaba con un carretón o chancha, y consiste en deslizarse cuesta abajo sobre una tabla, utilizando el peso del cuerpo para cambiar la dirección y frenar. Aunque no existen reglamentaciones formales para este juego y puede resultar riesgoso, ha perdurado como una actividad emocionante y desafiante, transformándose es un juego tradicional que ha sido parte de la diversión de niños y adultos durante muchas generaciones

La fabricación de la tabla era simple y económica. Se utilizaba una tabla de madera resistente lo suficientemente ancha como para poder sentarse en ella y se le aplicaba cera de vela o grasa de eje de carreta en la cara inferior. Esta capa de lubricante permitía que la tabla se deslizara suavemente sobre la superficie, mejorando su desplazamiento. Dependiendo de la disponibilidad de materiales, algunos también utilizaban otros tipos de sustancias deslizantes, como aceite o incluso mantequilla.

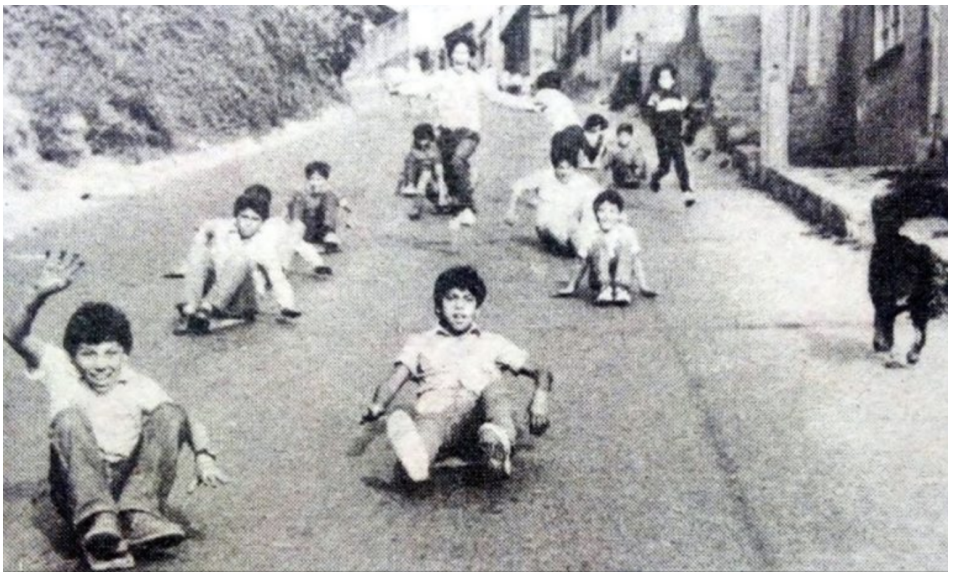
Una vez preparada la tabla, los jugadores buscaban terrenos adecuados para disfrutar de este emocionante juego. Preferentemente, se elegían caminos de adoquines o con pavimento de piedra, ya que proporcionaban una superficie lisa y deslizante. También se jugaba en áreas cubiertas de pasto o hierbas, donde la tabla podía deslizarse con facilidad.

El juego comenzaba cuando un jugador se sentaba sobre la tabla, sosteniéndose con las manos y manteniendo los pies libres. Una vez listo, se impulsaba cuesta abajo utilizando sus piernas y el impulso inicial. A partir de ese momento, el jugador dependía de su habilidad para controlar el desplazamiento de la tabla.

La dirección y la velocidad se controlaban principalmente mediante el peso del cuerpo. Inclinarse hacia un lado u otro permitía cambiar la dirección, mientras que inclinarse

hacia atrás o hacia adelante permitía frenar o acelerar, respectivamente. Era importante mantener el equilibrio y estar atento a las irregularidades del terreno para evitar caídas o colisiones.

"La tabla" no solo requería habilidad y coordinación, sino también valentía. Al ser un juego sin reglamentaciones formales, los jugadores se desafiaban entre sí para ver quién era el más valiente al deslizarse cuesta abajo en calles o quebradas. La competencia se basaba en la velocidad, la destreza y la capacidad de mantener el control en situaciones vertiginosas.



Niños tirandose en carretón y tablas por las calles del Cerro Placeres, El juego es transversal en todo Valparaíso. Taller del Patrimonio Local, Mauricio Ampuero.

Sin embargo, debido a la falta de reglas y medidas de seguridad, "La tabla" podría resultar peligroso. Las caídas y las colisiones eran situaciones comunes, especialmente cuando se jugaba en áreas transitadas por peatones o vehículos. Además, la velocidad alcanzada durante el descenso podía ser considerable, lo que aumentaba el riesgo de lesiones en caso de accidente.

La tabla, con su espíritu audaz y su capacidad de brindar diversión y emoción, se ha convertido en un símbolo de valentía y destreza en las calles y quebradas de Valparaíso. Es un recordatorio de la importancia de preservar y celebrar las tradiciones y expresiones populares que forman parte de nuestra identidad cultural. A través de juegos como la tabla, podemos mantener viva la esencia de nuestra historia y transmitirla de generación en generación, fortaleciendo así nuestro patrimonio cultural intangible.

Juegos de aire: volantín

En la tarde del domingo
se eleva mi volantín,
se va volando a las nubes
como si buscara el fin.
A veces una cambucha
se le cruza en el camino,
él la saluda galante
porque es de papel muy fino.
Pero si es un enemigo
de esos con hilos cura'os
toma vuelo y en picada
siempre lo mandan a corta'o.
Y cuando llega la noche
entre la luz de un farol,
no sueño como si fuera
un solo rayo de sol.

Volantín, sube hasta el cielo

a la celestial mansión

y pregúntale a San Pedro

si quiere echar comisión.

"El volantín", Ángel Parra

El volantín es el nombre que reciben en Chile las cometas. Tradicionalmente, los volantines chilenos tienen una estructura cuadrada y están hechos de un fino papel de colores. Se sujeta con un hilo que se une a otros tres que se atan a los palillos en forma de trípode invertido. Aunque algunos volantines pueden tener cola para mayor estabilidad, en las versiones más grandes (como los pavos/jotes) no se les agrega. También pueden tener flecos en los costados y pequeñas colas llamadas "aretes" en cada lado, que pueden ser útiles cuando están desequilibrados. Además, los volantines chilenos necesitan un hilo de algodón como elemento de proyección. (Ilabaca, 2014)

Aunque el origen exacto de las cometas es incierto, se cree que surgieron en China hace más de 2.500 años. Hay varias leyendas sobre su origen, como un sombrero de bambú de un campesino llevado por el viento, la vela de un navío o la obra del filósofo Mo Ti, quien construyó una cometa con forma de ave que voló durante tres días, imitando a los pájaros.

Las cometas se extendieron desde China a través de su área de influencia, llegando a países del sudeste asiático como Corea, el archipiélago malayo, Indonesia y Birmania, así como a Japón y la India. Aunque se desconoce cuándo ocurrió esta expansión, es probable que haya ocurrido en un corto período de tiempo, ya que las cometas pronto se difundieron por la Polinesia, llegando incluso a lugares tan lejanos como la Isla de Pascua. También se

extendieron hacia el oeste a través de la India, llegando a la península arábiga y el norte de África.

En Europa, en el siglo XII, los niños ya jugaban con cometas a las que les agregaban cuerdas para hacerlas sonar. Las cometas también se utilizaron como equipos de medición atmosférica. El político e inventor estadounidense Benjamin Franklin utilizó una cometa para investigar los rayos e inventar el pararrayos. Además, las cometas fueron utilizadas para tomar fotografías aéreas, como lo hizo George Lawrence. Hoy en día, las cometas siguen siendo populares entre niños de todas las culturas, y cada lugar les da un nombre distinto.

Los primeros volantines llegaron a Chile durante el período colonial, principalmente traídos por misioneros católicos, especialmente de la Orden Benedictina. Se dice que personajes clásicos de la época, como el gobernador Ambrosio O'Higgins, participaban entusiasmados en las competencias de volantines. El deporte era tan popular que en 1795 se emitió una orden que condenaba a seis días de prisión a aquellos que causaran daños al elevar volantines, después de que muchas personas resultaran golpeadas por tejas debido a las acrobacias de un volantín. (Ilabaca, 2014)

Valparaíso, como puerto, tiene una cultura y tradición popular muy arraigada, pero además cuenta con la geografía propicia para jugar con el viento. Sus cerros y quebradas invitan a practicar este antiguo juego popular, siendo el viento una constante invitación.

Los volantines cumplen su ciclo en el juego, son creados para elevarse con el viento sin saber si regresarán. Por lo general, los volantines se adquirían en los mercados populares, pero también eran elaborados por expertos volantineros, quienes creaban piezas de diversos diseños y colores. Aunque los volantines se realizaban de manera tradicional con papel volantín de colores variados, también se confeccionaban con otros materiales, principalmente bolsas de plástico. Estos volantines se elaboraban con los palos o varillas que quedaban de

volantines rotos, atrapados en árboles y ramas, donde la única solución era recuperar las varillas a costa de dañar el volantín. Se utilizaba una bolsa de plástico lo suficientemente grande como para cortar un cuadrado del tamaño de las varillas (pudiendo ser de un volantín, jote, mini jote o ñecla). Muchas veces, la bolsa provenía de una tienda o supermercado, por lo que el volantín llevaba una marca, lo más cercano en aquellos tiempos a tener un "patrocinador". Junto con el plástico y las varillas, se necesitaba hilo para amarrar la bolsa a los cuatro extremos resultantes de la unión entre la varilla lisa y la curva. A veces, se incluía un relleno de algodón al amarrar y tensar la varilla lisa, generando una ligera curvatura hacia la parte frontal del volantín.

El vuelo de un volantín depende en gran medida del viento y de la habilidad del operador. Los volantines se elevan y vuelan aprovechando la resistencia frontal, lateral o horizontal del viento. Un suave tirón y un buen viento son lo que todo volantín necesita. El volantín divide el viento en dos, creando un vacío que produce una especie de succión. Además, se puede observar que se curva hacia la persona que lo eleva.

Los volantines se elevan durante el mes de septiembre, cuando coinciden las condiciones climáticas de la primavera con la celebración de las Fiestas Patrias en Chile. Por eso, uno de los diseños más tradicionales es el que lleva la figura de la bandera chilena.

Entre los juegos tradicionales con volantines está el de "echar comisiones", que se define como una batalla aérea en la que los jugadores intentan cortar el hilo del volantín contrario mediante la fricción entre los hilos, generalmente tratados con una sustancia especial. Es importante destacar que a mediados de 2013 se implementó una ley que regulaba el uso de hilos tratados y los limitaba solo a competencias bajo reglamentos legales y establecidos, la cual fue publicada en el Diario Oficial el 17 de septiembre de 2013.

Generalmente, hay dos formas de ganar este juego. En el "alargue", se intenta cortar el hilo del volantín adversario y dar hilo hasta cortarlo por completo, o hasta que se acabe en alguno de los participantes y deba tirar (o recoger) hilo, facilitando así el corte al rival. Por otro lado, en la "recogida", cuando el rival está lejos y se expone con un volantín que está elevándose a poca altura, es posible que este último baje o recoja rápidamente su hilo, enredando el hilo del adversario y apropiándose de él. Esta acción es arriesgada y no siempre es bien vista por los volantineros.

El duelo de dos volantines "al alargue" genera emoción no solo entre los volantineros, sino también entre los niños que esperan el corte de alguno de ellos. Los niños también compiten por apropiarse del hilo tratado perdido, conocido como "carreteo", el cual muchas veces tiene buena calidad según la experiencia del volantinero. Sin embargo, es posible que esté desgastado o a punto de romperse en algunos puntos debido al uso o los nudos, lo que disminuye su competitividad.

Otra forma de jugar consiste simplemente en elevar el volantín lo más alto posible. Puede jugarse solo o en grupo, sin que los volantines crucen sus hilos. De alguna manera, se van retando entre sí, ya que si alguien llega más lejos, el otro quiere superarlo, y así sucesivamente. Este juego permite que los volantines se vean a grandes distancias. No hay un objetivo claro en este juego, ya que depende de la persona que lo eleva si quiere dejar de jugar o si su volantín empieza a descender hasta tocar el suelo.

Cambucha

La cambucha es un juguete similar al volantín, pero con materiales más simples y económicos. Se elabora doblando una hoja de diario u otro papel similar en forma de

triángulos para crear una especie de cono o bola de papel. Luego, se ata un hilo en la parte superior de la cambucha y se corre con ella en busca del viento que la elevará.

A diferencia del volantín, la cambucha no permite un gran dominio de vuelo y no requiere un alto nivel de habilidad para ser disfrutada. Sin embargo, se considera una alternativa popular al volantín por dos razones principales. En primer lugar, la cambucha es más económica de hacer o adquirir en comparación con un volantín tradicional. En segundo lugar, cuando hay mucho viento, es posible amarrar la cambucha a una lienza y elevarla de manera similar a un volantín, brindando una experiencia similar de vuelo.

Tanto la cambucha como el volantín son juguetes aéreos comunes en Valparaíso, generalmente se lanzan en las quebradas de los cerros, en los desplayes o incluso en los techos de las casas. Estos juegos tradicionales son apreciados por su simplicidad y la diversión que brindan a personas de todas las edades.

Juegos de fútbol: pichangas en el barrio

"...la verdadera verdad de las cosas

es que nosotros éramos gente de acción

a nuestros ojos el mundo se reducía

al tamaño de una pelota de fútbol

y patearla era nuestro delirio

nuestra razón de ser adolescentes

hubo campeonatos que se prolongaron hasta la noche

todavía me veo persiguiendo

la pelota invisible en la oscuridad

había que ser búho o murciélago

para no chocar con los muros de adobe

ése era nuestro mundo"...

Extracto "Los Profesores", Nicanor Parra. (1971)

Actualmente, el fútbol es uno de los deportes más populares del mundo, si no el más popular. Se estima que cuenta con al menos 265 millones de seguidores en todo el planeta. Por esta razón, no sorprende que sea practicado por personas de todas las edades y en diferentes formas y terrenos. Sin ir más lejos, la forma en que se practica en los barrios y calles de Valparaíso es una de las más desafiantes. Jugarlo en subida, o bajada, dependiendo del equipo al que se pertenezca, ya es una costumbre arraigada en los habitantes que crecieron en los Cerros de la Ciudad.

Se dice que los chinos fueron los primeros en divertirse dando patadas a pelotas y metiéndolas en redes como deporte en el siglo III a.C.. Uno de los juegos más antiguos con características similares al fútbol moderno se llama "cuju". El cuju se jugaba en China durante la dinastía Han, alrededor del siglo II a.C. Era un deporte popular que consistía en patear una pelota de cuero y anotar goles en una red o arco. Además de ser un entretenimiento, el cuju también se utilizaba como una forma de entrenamiento militar y ejercicio físico.(Molero, Rivera, 2012)

A lo largo de la historia de China, el cuju evolucionó y se desarrollaron diferentes variantes y estilos regionales. Durante la dinastía Tang (618-907 d.C.), se establecieron reglas más formales para el cuju, y se convirtió en un deporte competitivo y popular entre los nobles y la clase alta. Si bien el cuju es un precursor del fútbol moderno, no se puede trazar una línea directa desde el cuju chino hasta el fútbol tal como se juega en la actualidad. Otros juegos similares se encuentra en Mesoamérica, la vasta región histórica que se extiende desde México a Costa Rica, muchos de los pueblos que habitaban esa región jugaban un deporte con una pelota pesada hecha de una sustancia derivada de la resina de los árboles.

No está claro dónde se inventó exactamente el deporte, pero era popular en muchas de las culturas mesoamericanas, como los teotihuacanos, los aztecas y los mayas, hace unos 3.000 años.

El fútbol también tiene una historia interesante en las culturas mesoamericanas, especialmente en la región que abarca actualmente México y América Central. Antes de la llegada de los europeos, se practicaban diversos juegos de pelota que compartían similitudes con el fútbol en términos de uso de los pies y una pelota.

Uno de los juegos más destacados es el conocido como "juego de pelota" o "tlachtli" en la cultura azteca. Este juego se practicaba en canchas especiales llamadas "tlachtli" y tenía un significado religioso y ceremonial. Los jugadores usaban sus caderas, muslos y pies para golpear una pelota de hule y trataban de pasarla a través de un aro vertical colocado en el muro del tlachtli.

El juego de pelota también se jugaba en otras culturas mesoamericanas, como los mayas y los olmecas, aunque con algunas variaciones en las reglas y el diseño de las canchas.

Estos juegos tenían un significado ritual y eran considerados eventos importantes en la vida de las comunidades.

Es importante destacar que estos juegos de pelota mesoamericanos no son exactamente iguales al fútbol moderno en términos de reglas y objetivos. Sin embargo, comparten elementos como el uso de los pies y una pelota, y son considerados antecedentes culturales del deporte que conocemos hoy en día.

El origen que se le da al fútbol moderno se remonta a la Inglaterra victoriana, Según Bueno (2010) , para pasar el aburrimiento de los días Domingo. Generalmente solían reunirse una multitud masiva e indistinguible en medio de una competencia caótica por el balón. Este tipo de competencia era más bien del tipo "todos contra todos", sin reglas aparentes ni límite de jugadores. Cada uno de los participantes usaba su fuerza para intentar anotar en la portería del rival. Este tipo de confrontaciones se llevaban a cabo principalmente durante festividades y se consideraban descendientes de antiguas costumbres populares. Los informes sobre tales eventos representan para muchos la única forma de fútbol practicada en el período antes de la difusión de la versión codificada que se originó en las escuelas públicas inglesas en el siglo XIX. (Bueno, 2010)

El fútbol tal como lo conocemos entonces, se empezó a hacer popular en las escuelas de las elites de la Inglaterra del 1800, Harvey (2012) lo atribuye un comentarista que aprobaba que el fútbol, el cricket, la esgrima y los ejercicios militares eran "ejercicios juveniles enriquecedores" y debían estar presentes en todas las grandes escuelas. A partir de esto, se puede ver que a principios del siglo XIX el deporte comenzó a ser cada vez más apreciado y popular, fundando diversos clubes deportivos, los que darían origen a ligas de competencia y recreación en muchas de las principales escuelas y universidades de Inglaterra. Ya en 1863 la Football Association (FA) en Inglaterra estableció las primeras reglas oficiales

del juego, incluyendo la prohibición del uso de las manos, excepto para el arquero, y la definición de las dimensiones del campo de juego, reglas que se han mantenido hasta nuestros días.

Esto generó que a medida que el fútbol ganaba popularidad en Inglaterra, se comenzaba a expandir a otros países a través de los imperios coloniales británicos y la migración de trabajadores y estudiantes. En poco tiempo, el fútbol se convirtió en un deporte global y comenzaron a surgir asociaciones nacionales de fútbol en diferentes países.

En Chile, el fútbol comenzó a llegar con los inmigrantes europeos. Los británicos residentes en Valparaíso comenzaron a llamar la atención de los jóvenes porteños, "cientos de pobres diablos que, día a día, rumiaban su hastío junto a los malecones , se entretenían, por los atardeceres, mirando a estos gringos locos que con agilidad felina corrían tras una pelota, dando cada brinco y pegando cada patada, que hacían cerrar los ojos a más de un pusilánime" (Diaz Omnes,1952, p12). Era un deporte rudo y sencillo al que dichos extranjeros llamaron foot ball y sus adeptos chilenos ya empezaban a organizarse para poder jugar también, logrando su objetivo en un 15 de agosto de 1892 con el nacimiento del Santiago Wanderers, fundado por jóvenes criollos en respuesta al Valparaíso Wanderers. Desde ahí en adelante, la práctica del fútbol profesional y el surgimiento de competencias y campeonatos nacionales comenzaron su camino de subida, pero eso es materia de otro cuento.

Por otra parte, la cultura del fútbol de barrio en los cerros de Valparaíso es única y diversa. Las experiencias de fútbol están influenciadas por el entorno geográfico único de la ciudad. Los cerros proporcionan un escenario pintoresco y emblemático para el fútbol de barrio, creando una conexión emocional con el lugar y reforzando la identidad local, pero además, ofrecen terrenos irregulares y empinados, planteando desafíos y oportunidades para los jugadores. Los niños, sin embargo, aprenden a adaptarse a las condiciones del terreno,

desarrollando habilidades técnicas y tácticas específicas. Las canchas de fútbol, o una especie de potrero si se quiere, son improvisadas en cualquier pasaje o terreno baldío, muchas veces tienen el desnivel característico de cerro: un arco de subida, otro de bajada. (Valenzuela, Vergara, 2013)

Es importante destacar que el fútbol de barrio en los cerros de Valparaíso también enfrenta desafíos y dificultades. La falta de infraestructuras adecuadas, la limitada disponibilidad de espacios para jugar y la falta de recursos son obstáculos que dificultan el desarrollo del fútbol de barrio en esta área. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, los niños continúan encontrando formas creativas de jugar al fútbol, adaptándose a las condiciones y creando su propia cultura futbolística.

No obstante, lo anterior, el fútbol en cuanto a producto cultural puede ser usado para el desarrollo y expresión de identidades regionales. A nivel simbólico, el fútbol puede ser visto como una forma de narrar identidades. Es común ver los postes de pintados de verde y blanco en alusión al "Wanderito" en varios sectores de Playa ancha y de otros lugares de Valparaíso. Los niños y jóvenes aprovechaban cualquier material para crear una "pelota", ya sea pateando latas o cajas, o pelotas hechas de trapo u otros materiales. Cada barrio comenzó a tener terrenos para poder jugar, aprovechándose de terrenos baldíos o calles con muy poco tránsito para poder jugarlo de manera continua, El grito de "¡Auto!" era el único que podía detener la pichanga, para darle paso a los vehículos y así puedan atravesar la calle, que en ese momento era el campo de juego, tratando de esquivar la portería, que podían ser dos piedras entre sí, o cualquier elemento que hiciera bulto. El fútbol de barrio ha sido una actividad fundamental en la vida de los niños y jóvenes, no sólo como un juego físico, sino también como una experiencia social, cultural y de identidad.

Marco metodológico

Criterios de selección del territorio

La elección de este territorio se basa en su condición de barrio con una rica historia que ha contribuido a forjar su identidad a lo largo de los años. Mediante el análisis de mapas y relatos, es posible situar la fundación del barrio a principios del siglo XX, aunque antes de esa fecha ya existía una zona conocida como Sector Miramar, aunque carecía de una delimitación formal de calles. A partir de 1906, refugiados y migrantes provenientes de las zonas interiores se establecieron en la parte alta de Playa Ancha, dando inicio así al crecimiento de la población y al establecimiento de relaciones entre sus habitantes.

Por esta razón, la población Miramar, que en algún momento de la historia fue considerado la periferia o la parte alta de la ciudad, posee un carácter social distintivo que fomenta la realización de actividades en la calle y en grupos numerosos. Las distintas formas de Juego se desarrollaban en distintos sectores, teniendo diversos territorios lúdicos para poder ser identificados. Además, desde mi propia experiencia al haber crecido en este barrio, he tenido la oportunidad de presenciar y participar en diversas formas de juego dentro de esta comunidad, por lo que el rescate y puesta en valor de la relación de juego y territorio cobra un especial sentido en el entendimiento de la identidad.

Según Castells (2005), los barrios son espacios urbanos en los que se generan y desarrollan relaciones sociales que dan forma a la identidad de sus habitantes. El barrio no solo es un conjunto de calles y edificios, sino también un entramado de interacciones sociales, una red de relaciones tejidas a lo largo del tiempo. La identidad de un lugar se construye a partir de la memoria colectiva, es decir, de las historias, recuerdos y tradiciones transmitidos de generación en generación.

Geertz (1973) por su parte, sostiene que la cultura es un sistema simbólico que se expresa a través de prácticas, discursos y objetos materiales, y que es compartido por un grupo de personas que comparten una identidad común. En este sentido, el barrio se convierte en un escenario donde se despliegan y se preservan múltiples expresiones culturales que refuerzan la identidad colectiva de sus habitantes. Estas interacciones han dado forma a una cultura barrial única, caracterizada por tradiciones, expresiones artísticas y prácticas cotidianas que le confieren una identidad propia.

La identidad del barrio se construye a partir de la interacción entre el sentido de pertenencia que surge de la historia, las actividades sociales que se desarrollan en su espacio público, la cultura que se desarrolla entre sus habitantes y el patrimonio que se preserva y transmite de generación en generación. En el caso de este barrio, su identidad se ha construido a lo largo del tiempo y continúa evolucionando a medida que nuevas generaciones aportan sus vivencias y perspectivas al tejido cultural y social de sus habitantes.

Es por esto que la elección de este barrio como objeto de estudio tiene relevancia. El potencial para explorar las interacciones entre territorio y juego, y por consiguiente, cultura, patrimonio e identidad es único debido a su historia de fundación y a la historia misma de Valparaíso. A través de la investigación de sus prácticas culturales y del testimonio de sus habitantes, será posible comprender cómo estos elementos de interacción lúdica se entrelazan y se refuerzan mutuamente, contribuyendo así a la definición, resguardo y puesta en valor de la identidad de la Población Miramar de Playa Ancha.

Criterios de selección de los juegos

Los juegos tradicionales son parte fundamental de la cultura y la identidad de una comunidad. En el caso de Playa Ancha, y de la población Miramar, la práctica de actividades lúdicas dentro de su territorio da luces sobre las características de sus habitantes y su relación con el territorio. En ese sentido, la búsqueda de juegos que sean representativos de esta relación simbiótica con el espacio se vuelve el factor determinante en la elección de estos. Se necesitaba encontrar juegos que dependan del territorio en su extensión, no en un nivel íntimo, como sería jugar al corre el anillo o saltar la cuerda, si no que el escenario del juego sea parte del territorio de ocupación de la población. Los juegos como el volantín, el fútbol y la carrera de carretones han adquirido un significado especial para sus habitantes por esta misma relación que tienen con el espacio. Estos juegos no solo representan formas de entretenimiento y diversión, sino que también reflejan la relación íntima entre la comunidad y la topografía particular del territorio, necesitan de este para poder desarrollarse, necesitan de un ambiente abierto y de la ocupación del espacio público para que puedan practicarse.

El fútbol necesita una cancha, y en este territorio se juega en pendiente, por lo que adquiere un nivel de dificultad mayor. El volantín, que necesita condiciones de terreno y climáticos particulares para poder practicar, encuentra en las quebradas y laderas de cerro un lugar ideal para practicar y competir. Y en los juegos de velocidad y descenso encuentras variaciones en cuanto a las diferentes calles y veredas en bajada, las cuales invitan a ser recorridas. por lo que estas actividades adquieren reglas, normas y formas de jugarlos únicos.

La topografía de Playa Ancha, caracterizada por sus cerros y laderas, ofrece amplios espacios abiertos donde los volantines pueden elevarse sin obstáculos. En ese sentido la ubicación de la población Miraras y su cercanía al mar facilita la entrada de vientos marinos que vienen del sur, entrando por la quebrada la tortuga y los lucumos, direccionando la

elevación del volantín, entregando la fuerza necesaria para mantener los volantines en el aire durante largos periodos de tiempo. Este viento viene desde el sector de Porvenir hacia la población Miramar, y por la otra cara del cerro, desde la población Miramar hacia Playa ancha bajo y hacia el mar. Esta combinación de factores naturales permitía a los habitantes del territorio la dualidad de ser tanto "encumbradores", como también, "pescadores" de los volantines cortados que se encumbraron desde Porvenir, convertido a la población en un lugar emblemático para la práctica del volantín.

El fútbol, al ser considerado uno de los deportes más populares de Chile, es natural que se quiera practicar en todos los sectores del país. Sin embargo, al ser Valparaíso uno de los primeros lugares que vieron la llegada de este deporte por parte de los ingleses, es natural que se haya desarrollado un interés mayor.

El problema se encontraba en la topografía característica de la ciudad, que sin embargo, supo ser superada por los niños y jóvenes de la ciudad, transformando el juego en una pasión que se juega en pendientes. Los jugadores de fútbol de los cerros, de Playa Ancha, y de sus sectores como Miramar desarrollaron habilidades específicas que los distinguen de otros futbolistas de otras latitudes. La adaptación al terreno inclinado desarrolló una capacidad para realizar pases y tiros precisos en pendientes, considerando la fuerza variable que se tenía que tener para patear el balón dependiendo del equipo para el que se jugará. Si tocaba atacar pendiente abajo, había que tener especial cuidado al momento de hacer un gol, ya que la regla popular indicaba que el que la tira, la va a buscar, de esta forma se regulaba la fuerza en bajada porque después el trayecto para ir por la pelota podría ser de cuadras cerro abajo o peor aún, caer a la quebrada, donde se volvía mucho más difícil recuperar el balón.

Es en este sentido que cobra relevancia el estudio de este juego, ya que los terrenos utilizados para su práctica tienen que tener ciertas características particulares. Por esto,

encontrar la relación entre las llamadas pichangas y el territorio de la población Miramar donde se practicaban resulta significativo en la búsqueda de una identidad de barrio.

Nuevamente la topografía de Valparaíso, con sus numerosas cuestas y calles empinadas, proporciona el escenario perfecto para la carrera de carretones. Este juego de carreras en carritos artesanales sin motor por las empinadas cuestas de los cerros requería habilidad, destreza y valentía por parte de los participantes, y las características de la población miramar, sumado a su origen de inmigrantes agrícolas, hacia que los carretones fueran parte cotidiana del sector.

La carrera de carretones no solo representa un desafío físico, sino que también fomenta la creatividad y la habilidad manual, ya que los carritos son construidos por los propios participantes utilizando materiales reciclados o encontrados en las quebradas. En ese sentido, la cultura de microbasurales que tenía (o tiene) la ciudad, generaba sin fin de lugares con materiales potenciales. El camino costero, desde la quebrada la tortuga hasta el faro punta de angeles, era un lugar recurrente en la recolección de materiales, dejados ahí por personas que veían a los acantilados como un lugar lejano, ideal para dejar sus escombros. Esta conjugación de terrenos, por un lado, la población con sus pendientes, y por el otro, estos microbasurales con material disponible hacían que el cachurear en búsqueda elementos de construcción fuera habitual.

Esta actividad promueve la competitividad sana, el compañerismo , la creatividad. Los participantes buscan el reconocimiento a la valentía y al atrevimiento de parte de sus pares, logrando un juego lleno de adrenalina y emoción. En ese sentido, la elección de este juego también da cuenta sobre las características identitarias del sector a través de los años. La práctica estos no solo refleja la diversión y el disfrute, sino también la riqueza cultural y social de Playa Ancha.

Identificación del segmento demográfico de estudio

A lo largo de los últimos 100 años, se han identificado en la humanidad diferentes generaciones con características y valores distintos. Cada generación ha sido influenciada por los acontecimientos históricos y las transformaciones socioculturales de su tiempo marcando el comienzo o el final de una era y afectar la forma en que las generaciones siguientes ven el mundo y se relacionan entre sí. Sin embargo, la relación de estas generaciones con el territorio no varía mucho, Se sigue ocupando el mismo terreno de la misma forma, las variaciones en cuanto a la ocupación del territorio son mínimas. Desde su origen, la población Miramar, como así otros territorios, han tenido la misma disposición de calles, y su uso residencial no ha cambiado.

Por esta razón es importante definir la generación del habitante sujeto de estudio, dada su relación con los cambios de era, y por ende, cambios de cultura. Por ejemplo, según Prensky (2001), las generaciones perdida y silenciosa, ubicadas antes de 1950, vivieron el final de la era victoriana y el comienzo de la era moderna, mientras que los baby *boomers* experimentaron el auge de la cultura contracultural de los años 60 y 70. Las generaciones posteriores, como los millennials y la generación Z, han sido moldeadas por la revolución digital y la globalización, marcando una nueva era de conectividad y cambio rápido.

Es importante destacar que la clasificación exacta de las generaciones puede variar dependiendo de la fuente y la región, sin embargo se establece para las características de estudios, como primera generación a los *baby boomers*, llamados así por el aumento significativo en la tasa de natalidad después de la Segunda Guerra Mundial, esta generación vivió en una época de prosperidad económica y cambios culturales, incluida la lucha por los derechos civiles de las décadas de los 50 y mitad de los 60.

El grupo siguiente es el conformado por la Generación X, que va desde 1965-1979. Esta generación creció en una época de incertidumbre económica y cambios rápidos. Son considerados más independientes y adaptativos, y han participado en los nacientes avances tecnológicos significativos como el auge de las computadoras y el inicio de Internet.

Los Millennials o Generación Y, con nacimiento entre 1980-1994 son los que han sido testigo de una rápida globalización y avances tecnológicos. Han crecido en la transición hacia la era digital, con el auge de Internet y las redes sociales, por lo que son generaciones que comenzaron jugando en el barrio, pero que a medida que crecían y con la aparición de los videojuegos más masivos, ya sea de consolas de casa como o los llamados “videos”, locales específicos para jugar con las máquinas de juegos, han visto cómo nos conectamos cada vez más a un espacio globalizado y nos desconectamos del barrio.

Por último, consideramos la Generación Z o Centennials, naciendo entre 1995 y 2010, como punto de no retorno en la disminución y término de los juegos y barriales, ya que los miembros de esta generación son nativos digitales y han crecido en un mundo altamente conectado.

En ese sentido, además, 1995 se considera un año clave para la era digital debido a varios acontecimientos significativos que tuvieron lugar en ese periodo. Microsoft lanzó su sistema operativo Windows 95, por lo que la conexión a Internet se hizo más accesible para el público en general, generando un crecimiento significativo en el número de proveedores de servicios de Internet y el número de usuarios de Internet en todo el mundo. Además, ese año se lanzaron plataformas y servicios en línea populares, Internet Explorer, Netscape, Amazon, eBay y Yahoo los que contribuyeron al desarrollo del comercio electrónico y la popularización del uso de Internet en la vida cotidiana.

Es por esto que las generaciones para este estudio se considerarán las generaciones nacidas entre 1950 y 1995, que hayan desarrollado su etapa infanto-juvenil y/o participación de actividades lúdicas efectuadas en la Población Miramar del Cerro Playa ancha de Valparaíso. Hay que destacar que, aunque cada generación cuenta con características propias por su experiencia con el territorio y con la transición tecnológica, poseen similitudes en cuanto al desarrollo de actividades lúdicas en el barrio, ya que aún no estaban inmersos en la era digital y todo el proceso de hiperconexión y globalización que ello conlleva. Es importante tener en cuenta además que estas características son generalizaciones y que las experiencias individuales pueden variar ampliamente dentro de cada generación. Además, existen diferencias y matices dentro de cada generación debido a factores como la región geográfica, la cultura y los contextos socioeconómicos específicos.

Descripción del método de recolección y tipo de datos

Metodología

Esta etapa se enfocará en estrategias cualitativas, utilizando una de las herramientas disponibles en esta era digital. Se realizará una encuesta alojada en la plataforma de formularios de Google, compartida a través de vías digitales a distintas personas que habitan y/o habitaron el cerro Playa Ancha, usando medios de difusión y redes sociales de organizaciones locales y juntas de vecinos, especialmente la de la población Miramar. Con esto se espera llegar al público objetivo de manera transversal e intergeneracional, asegurando un muestreo variado que responda a los intereses de este estudio.

En este formulario digital de preguntas, tipo cuestionario, se identificarán tanto los habitantes y su participación en los juegos seleccionados, como también, reglas o acuerdos

tácitos en torno al desarrollo de estos. Se espera también segmentar a la población de estudio según rango de edad, sexo, lugar de desarrollo de su etapa infanto-juvenil e identificación del territorio de juego. De la misma forma, se obtendrá información sobre otros juegos anexos y la evolución y continuidad de estos a través de los años.

La encuesta consta de una primera parte con la identificación de la persona encuestada, individualizándolos por nombre, sexo y rango de edad, haciendo la separación etaria según la clasificación de los cambios generacionales. Esto deja como primer grupo a los participantes de entre 18 a 29 años, como generaciones post adaptación a la era digital; de 30 a 35 años y de 36 a 45 años como partícipes de comienzo y adaptación a la Era Digital; y de 46 a 60 años, de 61 a 80 años y de más de 80 años, como jugadores de una época totalmente análoga y habitante de los espacios locales. Con esto se espera tener una muestra de las conductas lúdicas por cada generación, confirmando así si los juegos y el territorio de práctica se mantienen intergeneracionalmente.

A continuación, se consulta sobre el barrio en que habitó durante su infancia, dejando una lista extensa de nombres para no condicionar su respuesta hacia nuestra población de estudio.

En la etapa de desarrollo de la recolección de datos para este estudio, se consulta a los encuestados sobre su conocimiento de los tres grupos de juegos propuestos. Si la respuesta es negativa, se conduce al entrevistado hasta la etapa anexa al final, si la respuesta es positiva, se le consulta a los encuestados sobre conocimiento específico de cada juego.

Iniciando por los juegos de velocidad, se le consulta al entrevistado si jugó al carretón o chancha, incluyendo también sobre el conocimiento de tabla con cera o vela, como una variante más simple al carretón. Si la respuesta es negativa, se conduce al encuestado hacia el

próximo juego. Si la respuesta es positiva, se consulta sobre el lugar donde jugaba, de qué forma lo jugaban o si existía alguna regla especial. También se consulta sobre el horario en que desarrollaban el juego, separando el día en 4 franjas horarias. Se consulta además el rango de años en que jugaron en la Población, estableciendo el límite más antiguo el año 1950.

El siguiente juego es el Volantín, que mantiene las mismas preguntas sobre el lugar donde practicó el juego, en qué época y en qué horario jugaba. Se agrega la consulta sobre variantes del juego o formas de jugarlos, buscando encontrar formas distintas de practicar el volantín según el lugar de origen del entrevistado. La siguiente pregunta va en relación a la construcción de volantines, consultando sobre si los fabricaron o no y con qué materiales, tratando de identificar, esta forma, diferentes costumbres según sus generaciones. Para finalizar la sección de volantín, se consulta sobre si conoce, lo que podríamos llamar un juego anexo, el "ir a la Pesca", donde lo practicaba y si usaba algún elemento para la ayuda, esperando encontrar lo que tal vez es un juego anexo, dependiente del volantín, que pudiera dar luces sobre costumbres culturales del sector.

Jugar a la pelota, fútbol, o pichangas entre equipos es lo último en la encuesta, coincidiendo con las preguntas sobre lugar, horario y época. Se pregunta sobre la forma de jugar, buscando identificar reglas especiales y cantidad de jugadores o equipos. Se consulta sobre la variante "jugar al 25", como una búsqueda de adquirir datos sobre esta forma, tal vez autóctona, de juego. Para terminar, se consulta sobre si conocen otra forma de jugar juegos de pelota, buscando encontrar una identificación con reglas o formas de jugarlos.

Con estas preguntas en los tres grupos de juegos se espera encontrar conductas generacionales e intergeneracionales que puedan definir rasgos de costumbres sobre formas de juego y sobre la utilización del territorio como un espacio lúdico, encontrando así la

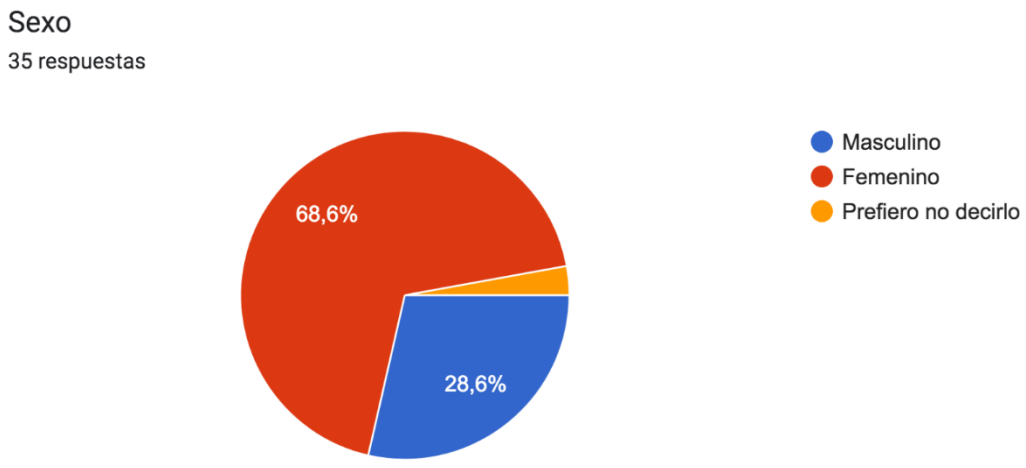
relación entre estos aspectos y la generación de una costumbre. Se espera contar con un insumo que pueda representar una respuesta promedio del habitante, pudiendo demarcar de esta forma los límites y uso que se le da al territorio y la actividad lúdica desarrollada en el, además de factores conductuales como el horario y formas de jugar, lo que será de gran importancia para la puesta en valor de una memoria y puesta en valor de una identidad cultural de la población Miramar, la cual, por su misma naturaleza evolutiva, es sujeta de conservación.

Resultados

A partir de un muestreo que incluyó a 35 participantes residentes en el cerro Playa Ancha en diferentes épocas, se han obtenido resultados que pueden clasificarse en tres grupos principales: caracterización de los participantes, caracterización de los juegos y caracterización del territorio. A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos en cada uno de estos aspectos.

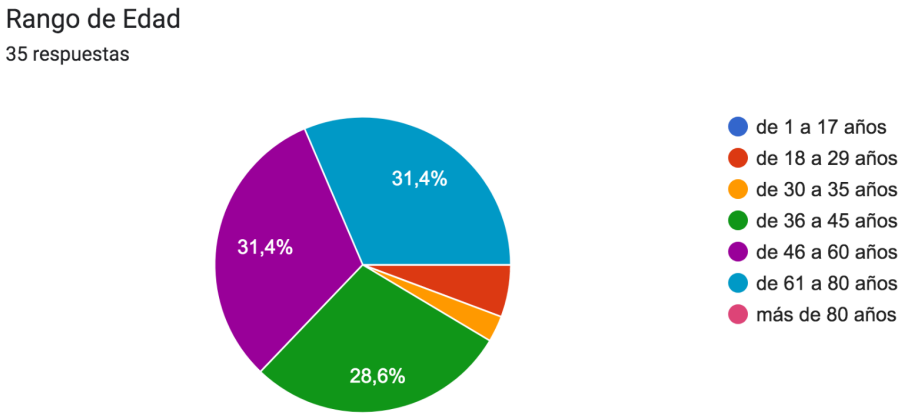
El habitante como transmisor de la cultura del barrio: caracterización de los participantes

Del universo total de muestreo, se obtuvieron 24 respuestas que afirmaron ser de sexo femenino, hubo 1 respuesta que prefirió no especificar, y las respuestas restantes son de sexo masculino. Esto permite que la representatividad de los resultados sea variable y representativa de todos los géneros.



En este muestreo se observa una participación mayoritaria en los segmentos de edad que van desde los 36 hasta los 80 años. Esto indica que el estudio refleja y cumple con los objetivos de la investigación, al abarcar una variedad representativa de edades en la muestra

que son parte de las generaciones de juego pre digitales y transicionales. Adicionalmente, se obtienen bien algunas respuestas de generaciones menores, lo que nos ayudará a comprender el quiebre que ocurre intergeneracionalmente, que da como consecuencia, entre otras, el que ya no se juega en los barrios y territorios.



Además, se realizó una caracterización de los participantes según el barrio donde residieron durante su etapa infanto-juvenil. En esta investigación, se buscó incluir a habitantes no solo de la Población Miramar en Playa Ancha, que representaron más de un tercio de las respuestas, sino también a residentes de otros sectores del Cerro y de Valparaíso en general. El objetivo fue obtener puntos de comparación y perspectivas sobre diferentes áreas de Valparaíso, con la futura meta de crear un mapa de los territorios lúdicos y de juego no solo en Valparaíso, sino también en todo Chile. De esta manera, se busca comprender y valorar las experiencias de juego en distintas localidades, enriqueciendo la perspectiva y el análisis de los espacios de juego en el país.

Con base en los tres parámetros definidos, se puede concluir que los participantes del estudio representan el segmento de interés, independientemente de su sexo. Asimismo, se observa una diversidad en los grupos etarios, lo cual enriquece la muestra y permite obtener una perspectiva más completa.

Además, se destaca que la mayoría de los participantes residen o han residido en la Población Miramar, lo que indica que el pequeño tamaño de la muestra investigada refleja las costumbres y características específicas del territorio elegido. Este hecho confiere validez a los resultados presentados posteriormente, ya que se encuentran respaldados por la representatividad de los participantes en el área de estudio.

Estos hallazgos permiten tener confianza en la representatividad y relevancia de los resultados obtenidos, lo que contribuye a fortalecer la calidad y la validez de la investigación.

El juego como memorias del habitante: caracterización de las formas de jugar

En esta sección se establece la conexión entre los habitantes y los diferentes grupos de juego del estudio. Al mismo tiempo se identifican las costumbres, reglas y formas de jugar.

El primer paso consistió en preguntar a los participantes si habían jugado alguno de los juegos del estudio, obteniendo un total de 31 respuestas afirmativas. Estas respuestas positivas se convierten en nuestro grupo de muestra para explorar las diversas formas y lugares de juego.

A partir de estas respuestas, nos adentramos en las costumbres y prácticas asociadas a cada juego. Realizamos entrevistas y observaciones directas para comprender cómo se juegan y qué significan para los habitantes de Playa Ancha. Descubrimos que cada juego tiene sus propias reglas y variaciones, que se transmiten de generación en generación.

En el caso del volantín, por ejemplo, encontramos que existe una temporada específica en la que se practica con mayor frecuencia, coincidiendo con los días de viento. Los habitantes se reúnen en espacios abiertos, como parques y plazas, para elevar los

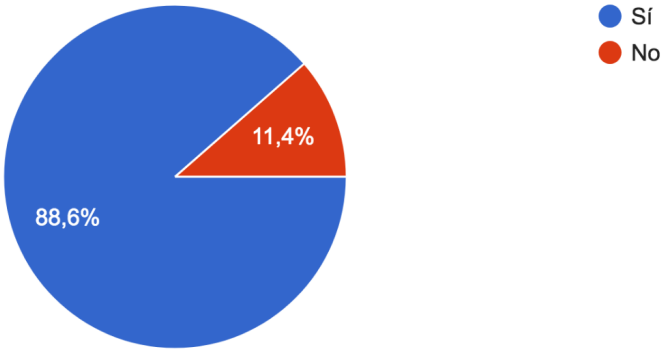
volantines y competir entre sí. Se establecen reglas sobre el tamaño y diseño de los volantines, así como sobre el uso de hilos cortantes para derribar los volantines de otros participantes. Este juego fomenta la destreza, la competitividad y el compañerismo entre los jugadores.

En cuanto al fútbol, descubrimos que se juega en diversos espacios de Playa Ancha, desde canchas improvisadas en las calles hasta campos más formales. Los habitantes se agrupan en equipos y organizan partidos amistosos o torneos locales. Existen reglas establecidas sobre el número de jugadores, la duración del partido y las dimensiones del campo, aunque también hay flexibilidad y adaptabilidad en función del espacio disponible. El fútbol se convierte en un punto de encuentro para los jóvenes y adultos de la comunidad, promoviendo la camaradería y la pasión por el deporte.

En el caso de la carrera de carretones, descubrimos que los habitantes construyen sus propios carritos utilizando materiales reciclados y se reúnen en las empinadas calles de los cerros para competir. Las reglas pueden variar, pero generalmente implican llegar primero a la meta sin perder el control del carretón. Esta actividad combina la destreza física con la creatividad, ya que los participantes deben construir carritos que sean rápidos y manejables en las pendientes pronunciadas. La carrera de carretones es un evento emocionante que involucra a toda la comunidad y fortalece los lazos sociales.

En resumen, al consultar a los habitantes de Playa Ancha sobre su participación en los juegos del estudio, obtuvimos 31 respuestas positivas que nos permitieron explorar las costumbres, reglas y maneras de jugar. El volantín, el fútbol y la carrera de carretones son juegos emblemáticos de la comunidad, cada uno con su propia dinámica y significado. Estos juegos no solo ofrecen diversión y entretenimiento, sino que también promueven la cohesión social, la habilidad física y el arraigo cultural en Playa Ancha.

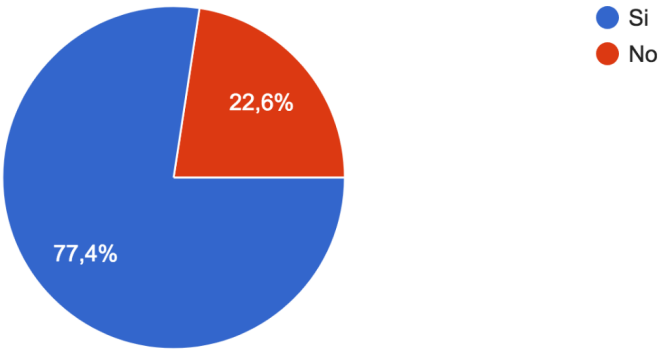
¿Jugó a alguno de estos juegos en su infancia? Carretón/chancha o Tabla con vela o cera - Volantín - Juegos fútbol o pichangas.
35 respuestas



En el segundo filtro, se les consulta a los participantes sobre si jugaron a los juegos, pero esta vez de uno por uno, y no como un grupo como en la consulta anterior.

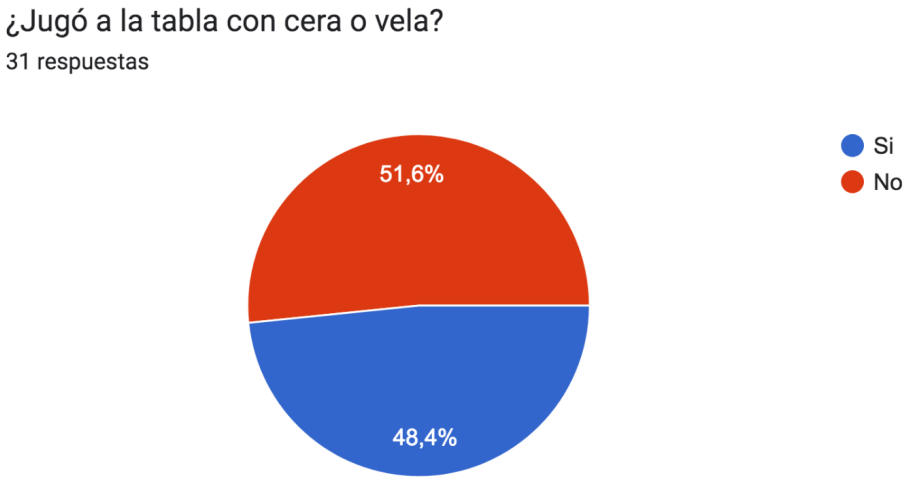
Se comienza la investigación con un primer grupo de juegos, los “Juegos de Velocidad”, partiendo por el Carretón, en donde 24 participantes afirmaron haberlo practicado.

¿Jugó al Carretón o Chancha?
31 respuestas



El horario de práctica se concentra en su mayoría en la tarde, en donde un 45% afirma que lo practicaba. Sin embargo, más de un 37% afirma haber jugado en distintos horarios, por lo que su práctica se podía realizar en cualquier horario. Pese a esto, se hace notar que nadie afirmó haberlo practicado pasado las 21:00 horas, por lo que se asume que la bulla causada por los rodamientos que generalmente usaban los carretones hubiera despertado la ira de algún vecino o vecina, el cual con alguna acción extintora, hubiera apagado las intenciones de cualquier jugador audaz que se hubiera atrevido a hacer sonar esas ruedas. Misma acción se podría aplicar para quien hubiere intentado profanar el sueño antes del mediodía.

Para la Tabla con cera o vela, aquel artilugio simple y extremo, solo 15 participantes afirmaron haberlo practicado, dejando prácticamente equilibradas las respuestas afirmativas y negativas dentro del muestreo que afirmó haber jugado juegos de velocidad



Con relación a la pregunta "¿Con qué y de qué forma lo jugaba?" se recopilaron un total de 14 respuestas en el estudio. La mayoría de los participantes mencionaron el uso de tablas como el principal material utilizado en el juego. Algunos participantes especificaron que las tablas tenían una medida de 1x5, mientras que otro mencionó el uso de "un trozo de

tabla no muy gruesa con vela por una de sus partes". Otro participante describió el juego como "sin reglas, con una tabla ancha y larga, a veces jugado por dos personas, y con algún sistema de frenos de goma". El resto de los participantes afirmó simplemente que jugaban con una tabla, vela o cera, sin especificar reglas adicionales.

En cuanto a las preferencias horarias, la mayoría de los participantes mostró inclinación por jugar en horas de la tarde, específicamente entre las 17:00 y las 21:00. Este horario resultaba ideal después de la finalización de las clases o después de haber almorzado y realizado las tareas correspondientes.

Estos hallazgos reflejan la diversidad de materiales utilizados en el juego y las diferentes formas en que se juega. Aunque existen variaciones en las reglas y los elementos empleados, se observa una tendencia común de disfrutar el juego en las tardes, como una actividad recreativa después de las responsabilidades diarias. Estos resultados proporcionan información valiosa para comprender mejor las prácticas y preferencias de juego en esta actividad específica.

En el contexto de los juegos tradicionales, se destaca un segundo grupo de juegos que involucra el uso de volantines. En relación a esta temática, 26 personas afirmaron haber participado de alguna forma en juegos con volantines. Al preguntarles sobre las variantes o formas de jugar con los volantines, se obtuvieron 26 respuestas, de las cuales 10 mencionaron el juego de "Echarse", mientras que 6 personas mencionaron el desafío de volarlos lo más alto posible.

Sorprendentemente, hubo 2 menciones de una variante poco conocida llamada "los telegramas" o "mandarse cartas". Esta variante parece ser única y poco difundida entre los participantes.

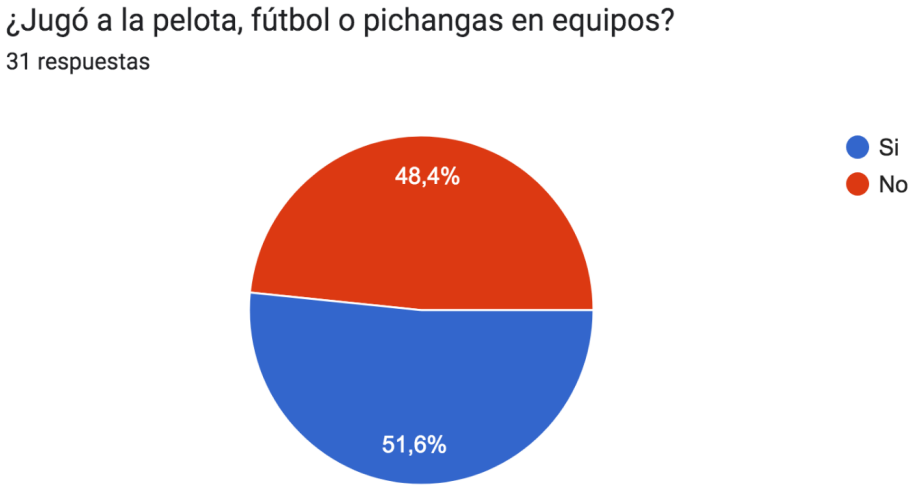
Además, uno de los participantes proporcionó una descripción única de lo que implica "encumbrar" un volantín. Según este testimonio, se debe aprovechar el viento, especialmente en la mañana, con dirección del mar hacia el cerro, y después de las 14:00 horas, del cerro al mar. En ese horario, se utilizaba un tipo de volantín más grande llamado "jote" y un hilo más grueso. También se mencionó una variante llamada "la ñecla", que consiste en un volantín pequeño con papel de diario. Además, se llevaban a cabo competencias de "echarse cortado", generalmente por la mañana con viento suave, donde los participantes intentaban hacer que el volantín se elevara hasta que se viera pequeño.

En cuanto a la fabricación de volantines, 20 personas afirmaron haberlo hecho alguna vez. En términos de materiales, 9 personas coincidieron en utilizar papel volantín o papel seda de diversos colores, cola fría o cola de carpintería como adhesivo, y varillas de coligüe o caña. Por otro lado, 7 personas describieron el uso de bolsas plásticas, ya sean de basura o de supermercado. En este último caso, 2 personas mencionaron específicamente las marcas de supermercados "Las Brisas" o "Santa Isabel" que presentaban diseños de osos panda en el frente. Incluso una persona utilizó papel de diario en la confección de su volantín.

El estudio también incluyó preguntas sobre la actividad de "pescar" volantines, que se considera un juego complementario al de encumbrarlos. Este juego depende de que otros estén volando los volantines para poder ser practicado. Un total de 11 personas afirmaron haber participado en este juego, y entre ellas destacan aquellos que mencionaron haberlo jugado en el sector de Miramar, en el morro y en los cerros junto a sus padres. Estas respuestas coinciden en señalar que el sector del morro o la punta en la población Miramar era un lugar estratégico para observar los volantines y participar en la pesca. Hoy en día, el morro ha sido transformado en un complejo con canchas de baby fútbol.

Otras respuestas mencionaron el parque Alejo Barrios, donde se compartía el terreno de juego con las ramadas durante las fiestas patrias, y también el sector del cementerio, donde terminaban los volantines cortados de Miramar y los más altos de Porvenir, que no fueron capturados a tiempo. Vale la pena destacar la respuesta que menciona la villa Múnich, donde se utilizaban palos o ramas para pescar los volantines. Esto sugiere que la corriente de viento que llegaba a los acantilados de Playa Ancha y descendía desde lo alto del cerro hasta el sector costero, como la villa Múnich, ubicada sobre los astilleros de Asmar, podría haber hecho que algunos volantines terminaran en el mar.

Terminando la selección de juegos encontramos el jugar a la pelota, fútbol o pichangas de barrio, como la utilización colectiva del espacio, 16 personas afirmaron haber jugado.



Con relación a la consulta sobre las formas de jugar, incluyendo la cantidad de jugadores, reglas especiales, entre otros aspectos, se obtuvieron 15 respuestas diversas que reflejan la amplia variedad de variantes que existen en este juego según el territorio y el número de jugadores presentes. Algunas respuestas engloban múltiples tipos de juego, como la siguiente: "Sí, algunas reglas. Tres por lado, dependiendo de la cantidad de participantes,

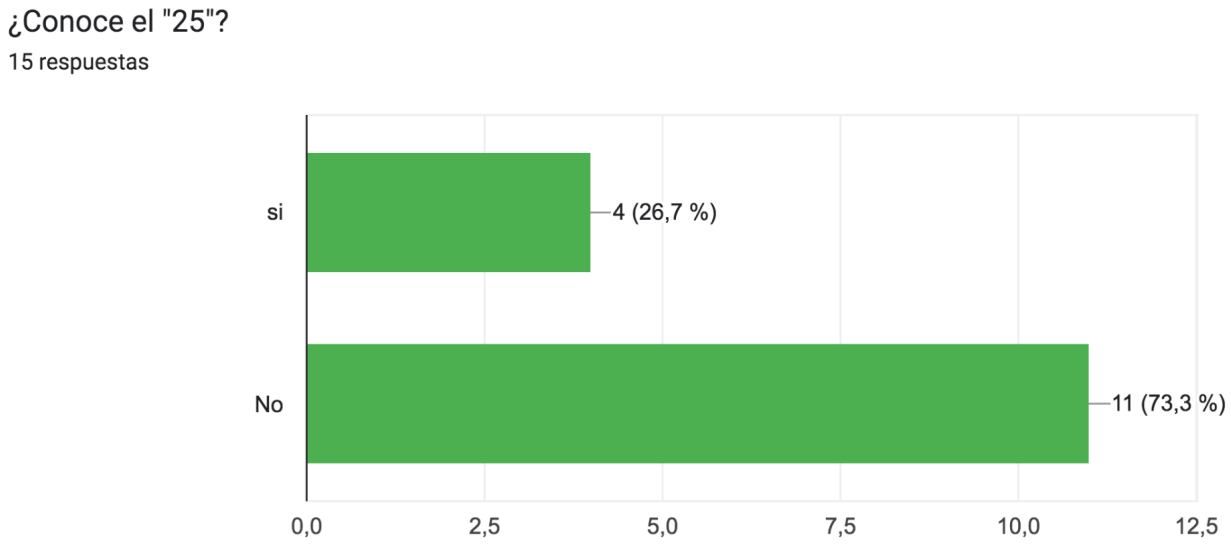
que era espontáneo. La duración se basaba en el gol, 1x2, 2x4, lo que significaba que se cambiaba de lado al llegar a 1 o 2 goles. Los equipos que esperaban debían atrapar la pelota en la calle". Otras respuestas mencionan que las formas de juego dependían de la cantidad de participantes, como "Dependía de cuántos éramos", "5 por lado y al gol con 10 equipos y 11 jugadores amateur", "Con piedras en el arco, todos los que quisieran jugar" o "Con amigos, 6 contra 6 o de a dos a los pases". También se mencionaba el juego "al chute".

Las formas de juego y las reglas se aplicaban en el momento, según la cantidad de participantes que se encontraban. Esto se debía, en gran medida, a que los lugares con canchas eran conocidos por diferentes grupos de amigos de distintos sectores. Cuando se reunía un número mínimo para formar equipos, iban a esas canchas para encontrarse con otros y jugar una "pichanga". En otros casos, las canchas de colegios cercanos, como la Escuela Reino de Suecia en el caso de la Población Miramar, incluso organizaban torneos en la década de 1990, creando un ambiente festivo en el que participaba toda la comunidad, incluyendo personas de otros lugares y sectores cercanos que venían a apoyar a los equipos de su zona. Las calles planas o las pendientes características de Valparaíso eran el campo de juego donde se desarrollaban los partidos más intensos, deteniéndose sólo con la interrupción de un automóvil y con pausas cuando el delantero tenía que recuperar la pelota que había pateado fuera de la calle, según la regla no escrita de "el que la tira la va a buscar".

El sector estudiado, la Población Miramar de Playa Ancha, es un reflejo fiel de cualquier barrio de Valparaíso, con pendientes utilizadas como lugares de juego y terrenos baldíos convertidos en canchas improvisadas. En estos lugares, no se necesitaba más que una piedra o una prenda de ropa de uno de los jugadores para marcar la posición imaginaria de los palos del arco. La altura del travesaño estaba determinada por el tamaño del arquero y el cálculo estimado de su salto, así como la opinión del resto de los jugadores. En situaciones

dudosas, se generaban discusiones sobre si la pelota había entrado o no al arco imaginario, y cuando no había acuerdo, se planteaba la pregunta imperativa de "¿Gol o penal?". Estas discusiones generalmente se resolvían con un duelo entre el pateador y el arquero.

En una consulta adicional, se les preguntó a los participantes si conocían el juego "El 25". De los 15 encuestados, 4 afirmaron conocer el juego, y dos de ellos tenían una idea más clara sobre cómo se jugaba. Uno de los participantes recordaba que consistía en dejar a un amigo en el centro mientras los demás hacían toques para completar los 25 sin que el jugador del centro pudiera recuperar la pelota. El otro participante mencionaba que los goles de chilena tenían un valor de 25 puntos, refiriéndose al sistema de puntuación del juego, donde cada gol anotado al arquero tenía un valor según la forma en que se convertía, ya sea con un chute normal, rabona, cabeza, palomita, taquito u otras formas válidas. El objetivo era llegar a los 25 goles y evitar ser el arquero en ese momento para evitar un castigo o penitencia impuesta por el grupo. Para que el cambio de arquero ocurriera, uno de los atacantes debía fallar su tiro al arco, es decir, enviar la pelota fuera de la línea de fondo, o ser "quemado" por el arquero, quien adquiría esa habilidad al llegar a los 20 goles. Otra regla establecía la cantidad de toques permitidos a los atacantes, que se definía antes de comenzar el juego y podía ser de un solo toque en su versión más difícil, o aumentar a 2 o 3 toques en versiones más "fáciles". Si un atacante tocaba la pelota más veces de lo acordado, debía asumir el rol de arquero y continuar acumulando puntos hasta ese momento.



Además, se les preguntó a los participantes si conocen algún otro juego de pelota, con el propósito de explorar qué otros juegos podrían desarrollarse en un territorio con la particular geografía de pendientes y quebradas en los alrededores. Quince personas respondieron afirmativamente, lo que indica que existen otros juegos de pelota conocidos y practicados en ese tipo de entorno.

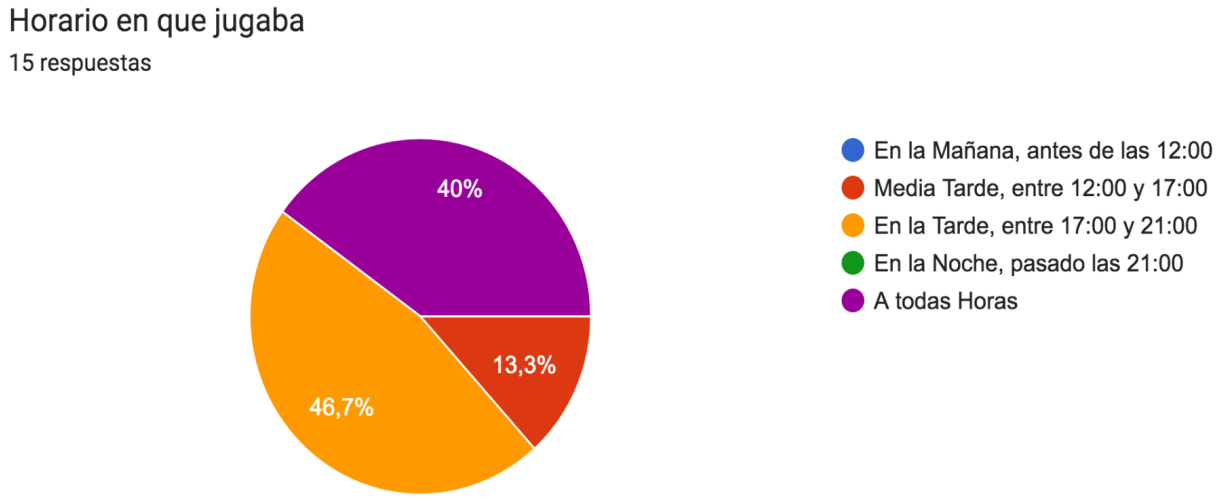
Estos resultados sugieren la existencia de una variedad de juegos de pelota adaptados a la geografía y características particulares del territorio estudiado. Esto amplía el panorama de posibilidades recreativas y lúdicas en el área, destacando la capacidad de los participantes para crear y adaptar juegos según las condiciones del entorno. Estos hallazgos enriquecen la comprensión de las prácticas de juego en el contexto geográfico específico.

En cuanto a las reglas o formas de juego identificadas, se observa la presencia recurrente de juegos como las quemadas, machita patá, los penales, arco a arco y los países. Específicamente en relación al juego de los países, uno de los participantes relata que consistía en lanzar la pelota hacia arriba y gritar el nombre de un país asignado a un

participante o el nombre de una persona, indicando así a quién le correspondía recoger la pelota. Posteriormente, esa persona debía golpear con la pelota a otro participante.

En cuanto al horario de práctica de este juego, se destaca que predomina en la tarde, específicamente después de las 17:00 horas. No obstante, también se registra una participación destacable de respuestas que indican que el juego puede practicarse en cualquier horario, con 7 y 6 respuestas respectivamente.

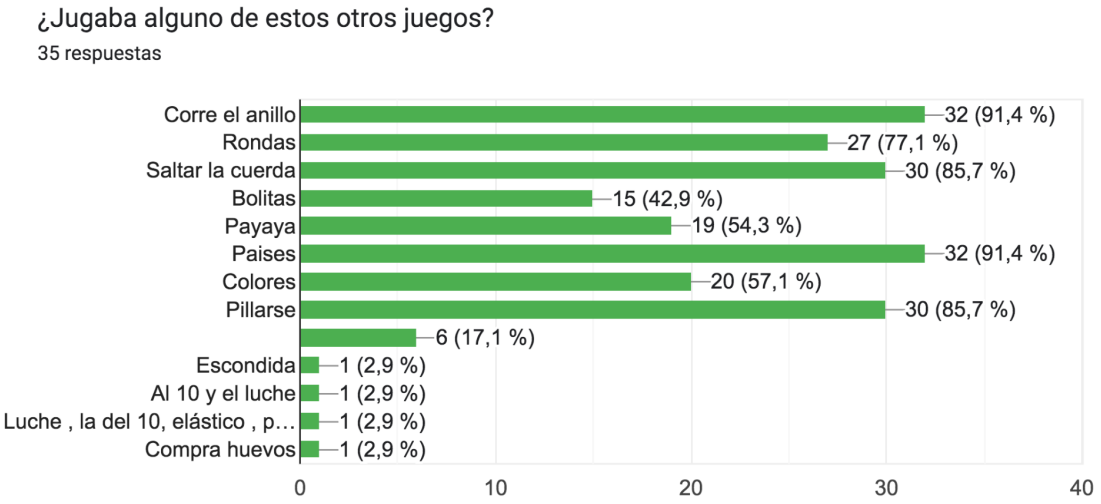
Estos datos proporcionan información relevante sobre las reglas y las preferencias de horario para la práctica del juego de los países, lo cual enriquece la comprensión de las dinámicas lúdicas en el contexto estudiado.

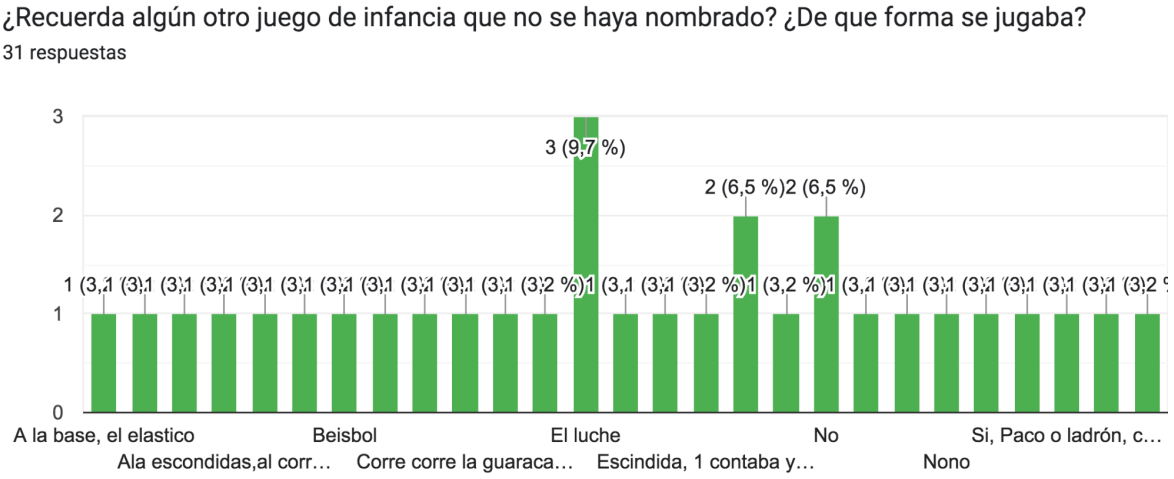


Por último, se les consultó a los participantes si han jugado otros tipos de juegos, proporcionándoles una lista de juegos de referencia y dejando espacio para la descripción de cualquier otro juego adicional. Este apartado tiene como objetivo identificar cualquier otra práctica lúdica que no se haya contemplado previamente y que pueda tener características especiales o propias del entorno estudiado.

Mediante esta pregunta abierta, se busca recoger información sobre juegos únicos, regionales o inventados localmente que los participantes puedan haber experimentado en el área. Estas respuestas podrían arrojar luz sobre prácticas lúdicas específicas y destacar la creatividad y adaptación de los juegos por parte de la comunidad.

Al analizar las respuestas en esta sección, será posible descubrir y comprender mejor las particularidades y singularidades de los juegos practicados en el entorno estudiado, proporcionando una visión más completa de la diversidad lúdica en la zona.





El barrio como territorio del juego: caracterización del espacio de juego

Con relación a los juegos de velocidad y la ubicación en la que se practicaban, los participantes de la Población Miramar proporcionaron respuestas que muestran una coincidencia en la elección de los territorios. Específicamente, se identificaron los siguientes lugares: la Avenida Juan XXIII (también conocida como ex avenida Central), la calle Sur, la calle María Olga y Ramón Cordero, y la calle norte con algunas bajadas hacia el Pacífico.

Avenida Juan XXIII a mitad de los años 90´s. Esta vista desde la esquina con calle Souper nos muestra la pendiente recta, perfecta para el descenso en carretón, tabla, o bicicleta. Archivo Junta de Vecinos 111.

En cuanto a la tabla con vela, también se observó coincidencia en algunos sectores, como parte de la calle Juan XXII y la calle Ramón Cordero, entre Soupper y General Marchant. Además, aunque no pertenezca a la Población Miramar, se menciona la calle José Mora como un territorio cercano.

Estos resultados indican que hay lugares específicos en la Población Miramar y en los alrededores que se han convertido en puntos de encuentro para la práctica de juegos de velocidad. La identificación de estas ubicaciones proporciona información valiosa sobre los

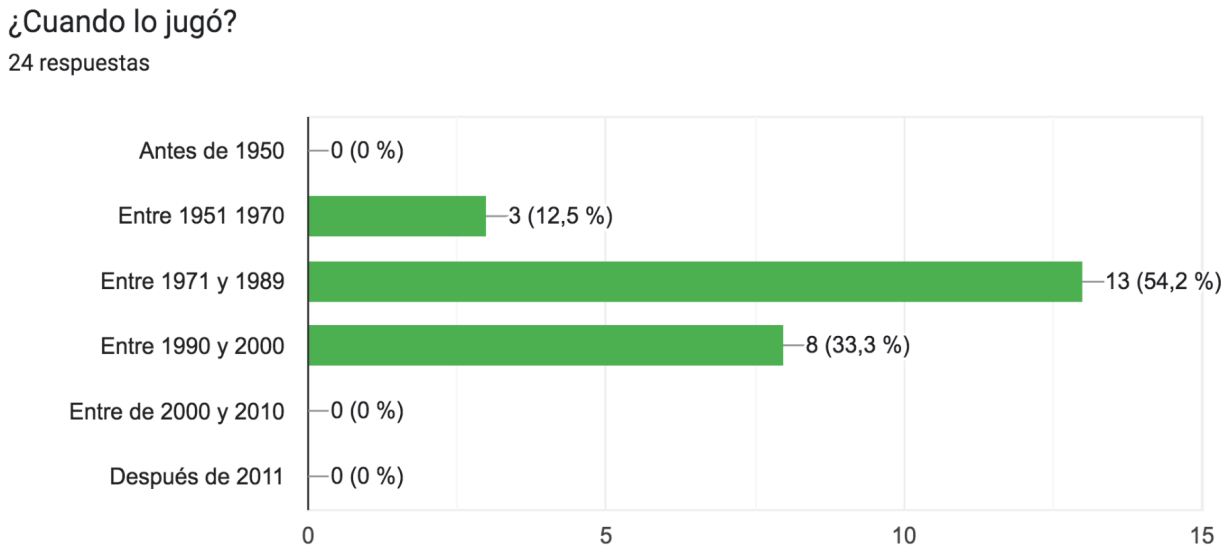
espacios utilizados para estos juegos en el área estudiada, destacando las características geográficas y la configuración de las calles y bajadas que permiten el desarrollo de estas actividades lúdicas.

Identificación del territorio usado para juegos de velocidad. Elaboración propia.

Con relación a la pregunta sobre cuándo se jugaban estos juegos, se observa que la práctica de los mismos se extendió hasta los años 2000. Sin embargo, se identifica un período de mayor popularidad y actividad durante las décadas de los 70 y 80. Estos años representaron un pico en la práctica de los juegos de velocidad, lo que sugiere que en ese período hubo una mayor participación y dedicación a este tipo de actividades lúdicas.

Estos hallazgos indican que los años 70 y 80 fueron momentos destacados para la práctica de juegos de velocidad en el área estudiada, reflejando una época en la que estas

actividades eran especialmente populares y gozaban de una amplia participación por parte de la comunidad.



En respuesta a la pregunta sobre dónde se encumbraban los volantines, los participantes de la Población Miramar mencionaron sectores similares a los mencionados para los juegos de velocidad. Hubo coincidencia en la identificación de la calle Juan XXIII, Ramón Cordero y la calle Norte como lugares comunes para la práctica de esta actividad.

Además, se destaca el sector del Morro, que fue mencionado en más de una respuesta, junto con sectores cercanos, como la explanada. También se menciona la calle Soupper, que cruza la elevación del barrio de forma plana, y los sectores cercanos al cementerio.

Estos resultados revelan los lugares preferidos por los participantes para encumbrar volantines en la Población Miramar y sus alrededores. Se identifican áreas específicas que son reconocidas por la comunidad como espacios propicios para esta tradicional actividad.

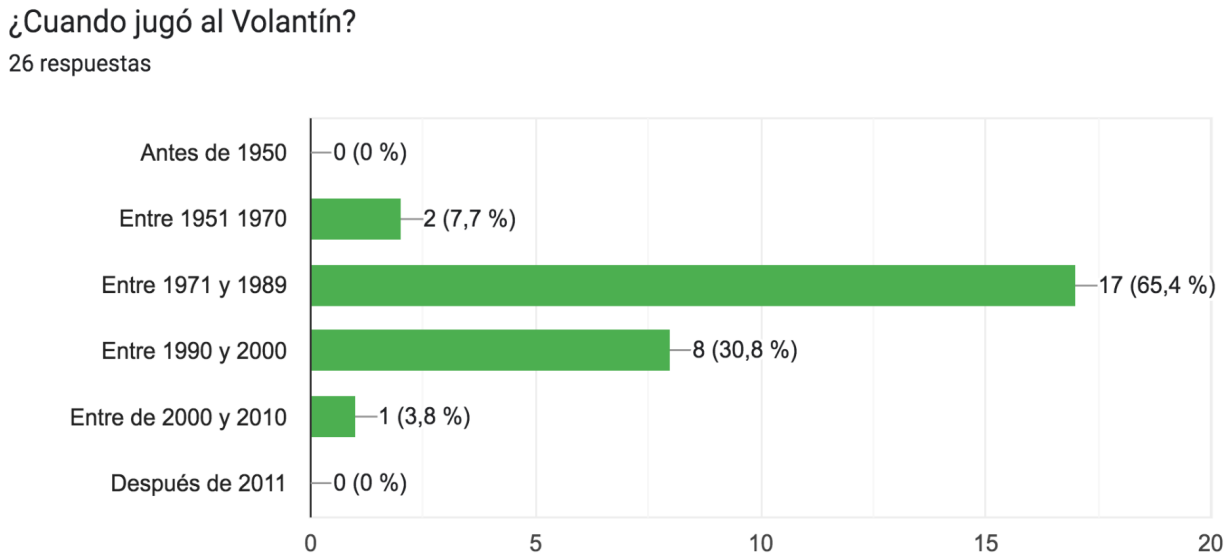
Estos hallazgos enriquecen la comprensión de los lugares y entornos utilizados para la práctica del volantinaje en el área estudiada.

Identificación del territorio usado para juegos de volantín. Elaboración propia.

En cuanto a la época en que se practicaba el volantín, se observan patrones de respuesta similares a los mencionados anteriormente para los juegos de velocidad. Sin embargo, en el caso del volantín, se registran algunas respuestas que indican prácticas tanto en la década del 2000 como antes de 2010. No obstante, la mayoría de las respuestas siguen enfocadas en los años 70 y 80.

Estos hallazgos refuerzan la idea de que los años 70 y 80 fueron períodos destacados para la práctica del volantinaje, aunque también se evidencia una presencia significativa en otras épocas más recientes. Estos resultados señalan que, si bien hubo una continuidad en la práctica del volantín a lo largo de diferentes décadas, los años 70 y 80 siguen siendo

considerados como momentos de mayor actividad y popularidad para esta tradicional actividad lúdica.



Con relación a los territorios para jugar al fútbol, se observa que solían ser espacios más reducidos. Además del barrio, es importante destacar la presencia de un complejo importante para el desarrollo del fútbol amateur en el sector, el parque Alejo Barrios. Este lugar reúne a personas de diferentes edades en torno a la práctica del fútbol, y varios participantes mencionaron este espacio como parte importante de su experiencia futbolística.

Además, se nombraron canchas establecidas, como las del club deportivo Playa Ancha "el DPA". Los habitantes de Miramar identificaron a la calle Norte, la Calle Soupper y la calle Ramón Cordero con calle San Marcos como lugares donde solían jugar al fútbol. También se mencionan la cancha de los Muga, ubicada en la calle norte a la altura de Guillermo Plummer, y la escuela Reino de Suecia, en la esquina de las calles Libertad con Soupper.

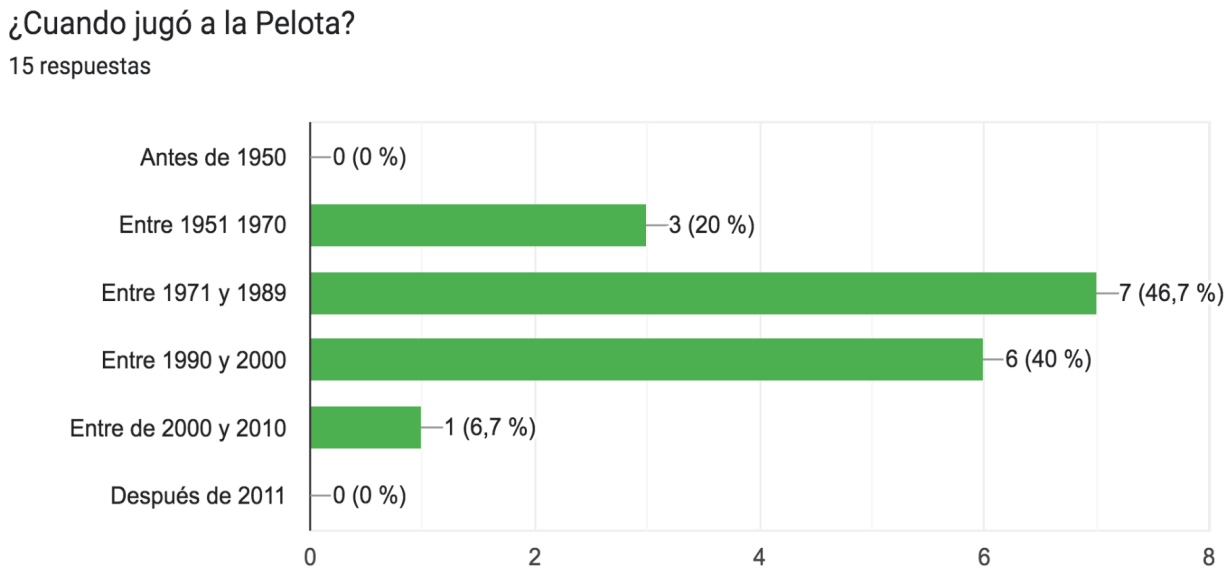
Estos lugares señalados por los participantes representan los territorios en los que se llevaba a cabo la práctica del fútbol en el área estudiada. Tanto las canchas establecidas como

los espacios abiertos y calles específicas fueron identificados como lugares significativos para la práctica de este deporte.

Identificación del territorio usado para juegos de fútbol. Elaboración propia.

Con relación al tiempo en que se practicaron estos juegos, se mantiene la tendencia observada en los juegos anteriores. Existe consenso entre los participantes en que el desarrollo de las actividades lúdicas en las calles alcanzó su mayor intensidad antes del inicio de la Era Digital y ha ido disminuyendo con el paso del tiempo. Esta disminución se atribuye al crecimiento de las nuevas generaciones que se han visto influenciadas por la globalización y el desarrollo de nuevas tecnologías, lo que ha cambiado la forma en que las personas interactúan y se divierten.

Estos resultados reflejan el impacto de los avances tecnológicos y la transformación de los hábitos de juego a lo largo del tiempo. La creciente presencia de dispositivos electrónicos y formas de entretenimiento virtual ha modificado la manera en que las personas, especialmente las nuevas generaciones, dedican su tiempo libre y participan en actividades lúdicas al aire libre.



Conclusiones

Generaciones actuales y nuevos territorios de juegos: conclusiones de cierre

El cambio en las dinámicas de convivencia que han experimentado los seres humanos en los últimos años ha sido evidente, pasando de realizar actividades presenciales únicamente a prácticamente a no tener que salir del espacio que habitan debido a los avances en tecnologías virtuales. Este fenómeno ha tenido un impacto significativo en prácticamente todas las áreas del desarrollo y las interacciones de las personas. Y entre esas áreas, las prácticas de juego tradicionales y populares, también han visto evolucionado su desarrollo, transformando su necesidad de presencialidad a la inmediatez de la hiperconexión global de los videojuegos en línea actuales. Esto ha generado preocupación por la posible pérdida o desaparición de las prácticas de juegos barriales, y también de la relación que tienen estas prácticas con el territorio, quien a su vez se ha visto afectado por otros factores que han aportado al cambio de costumbre de los habitantes, como el crecimiento del parque automotriz y la saturación de las calles o el aumento del sentimiento de inseguridad en la población, lo cual ha llevado a que las familias restringen cada vez más el desarrollo de actividades lúdicas de niños y jóvenes en espacios públicos.

Esta pérdida del juego en las calles también ha influido, en algunos casos, en la disminución de la llamada “vida de barrio”. En lugar de interactuar con sus vecinos en los entornos locales, plazas o calles, los juegos ahora se desarrollan en línea o asociados a alguna pantalla al interior de su hogar. Ya no es necesario tener una pelota para jugar fútbol, los juegos de simulación de fútbol te permiten elegir a tu equipo favorito del mundo y tener en tu equipo a las superestrellas del momento. Ya no eres tú y tus amigos contra los del otro barrio.

En esta época ya se han impuesto los comportamientos de las personas que han crecido en la era digital, rodeadas de tecnología y medios digitales desde una edad temprana, llamados también nativos digitales. Esta exposición a dispositivos electrónicos, internet y redes sociales, que han experimentado los nativos digitales ha influido en su forma de comunicarse y relacionarse con los demás. La competencia tecnológica que tienen los nativos digitales hace que tengan una mayor fluidez y habilidades en el uso de las tecnologías digitales, permitiendo que puedan comunicarse de manera más efectiva a través de medios electrónicos como mensajes de texto, correo electrónico, redes sociales, videollamadas, entre otros. (Prensky, 2001)

Debido a su exposición temprana a la tecnología, los nativos digitales son más propensos a realizar múltiples tareas simultáneamente. Esta característica multitarea les permite estar navegando en internet, chateando con amigos y viendo un video al mismo tiempo, afectando de igual forma su capacidad para enfocarse en una sola comunicación de forma personal.

Los nativos digitales están acostumbrados a la comunicación asincrónica, donde las respuestas no son inmediatas, como ocurre en las interacciones cara a cara. Están acostumbrados a enviar mensajes de texto, correos electrónicos o comentarios en redes sociales y esperar una respuesta en su propio tiempo, lo que puede afectar su expectativa de inmediatez en las comunicaciones personales.

Esto también ha llevado a las nuevas generaciones a adoptar elementos de nuevas culturas y expresiones orales más globalizadas, lo que ha ido difuminando una identidad local y la originalidad de los juegos y variaciones locales. El “Macha patá” porteño, que vendría siendo el “Hoyito Patá” santiaguino ya dejarán de ser populares y su nombre característico

asignado según la región de práctica y las formas singulares de jugar de cada grupo se irán desvaneciendo con el tiempo.

Desde 1950, y ciertamente desde antes, los habitantes de los distintos barrios han compartido experiencias, historias y costumbres. En los cerros se adaptan los juegos para poder ser jugados en las calles con pendientes, y las similares formas de juego son compartidas por personas de distintas generaciones. Los recuerdos de un adulto de 40 años en este tiempo son iguales a los de un adulto de 60 o de 80 años. Las formas que tuvieron de construir volantines o las condiciones climáticas y horarios para elevar eran similares. El conocimiento sobre la ubicación de las canchas improvisadas o las mejores calles para jugar fútbol eran transmitidas por los mismos vecinos, los mismos compañeros de juego. Las pichangas en la cancha del Morro, en la calle Ramon Cordero o en la calle Norte eran conocidas por todos los que transitaban el barrio, por lo que se juntaba un equipo y se quería armar un partido, solo se tenía que buscar un oponente por esos sectores, siempre fue así. Era parte del conocimiento y la memoria del barrio, estos juegos se convierten así en elemento cultural de la población, de los pobladores, de quienes habitan o habitaron ese lugar, y la relación Juego-Territorio queda perpetuada en la identidad del individuo.

Sin embargo, el nuevo paradigma en las interacciones sociales humanas ha generado que ahora existan otros territorios de juegos, el campo digital y los avances en la tecnología ahora ponen a disposición del jugador mundos abiertos que pueden recorrer a placer, las conversaciones en la plaza evolucionaron, y pasaron de una sala de chat a un espacio virtual donde cada uno de los usuarios construye su avatar e interactúa en la hiperconexión de la red. La mayor interacción presencial se está dando actualmente en los establecimientos educacionales, en los recreos o en alguna clase de deportes o Educación Física, pero incluso ahí se están desarrollando juegos que requieren de una virtualidad. El territorio de juego de la

nueva era es el espacio virtual, dominado ya por la generación de nativos digitales y por generaciones mayores, denominadas por Prensky (2001) como inmigrantes digitales, quienes han visto en las nuevas tecnologías formas de comunicarse con sus cercanos de forma inmediata y conocer en tiempo real todo lo que sucede en el mundo, entre muchos otros beneficios que nos sorprenden cada día.

Hacia la conservación y re-práctica de juegos tradicionales barriales

Benjamin (2016) reflexiona sobre los cambios producidos por la reproducción técnica en el ámbito del arte y cómo esto afecta a la experiencia estética y la transmisión cultural. Sostiene que la reproducción técnica, como la fotografía y el cine, transforma la relación tradicional entre la obra de arte y su aura única y auténtica. En lugar de ser apreciadas en un contexto específico y en una ubicación determinada, las obras de arte reproducibles se vuelven accesibles a través de la multiplicación y la distribución masiva.

Este cambio tiene implicaciones significativas para la herencia y el legado cultural. Benjamin argumenta que la reproducción técnica permite una mayor difusión de la herencia cultural, pero también conlleva una pérdida de autenticidad y una disminución del valor ritual y original de las obras de arte. La reproducción elimina el carácter único y singular de la obra, su conexión con su origen y su contexto histórico.

Sin embargo, no ve esto necesariamente como una pérdida completa, sino que también señala el potencial emancipador de la reproducción técnica. Al hacer que las obras de arte sean más accesibles y reproducibles, se abre la posibilidad de una participación más activa por parte del público y una democratización del acceso cultural. La reproducción técnica

puede permitir que las obras de arte se incorporen a nuevas narrativas y discursos, adaptándose a diferentes contextos y reinterpretaciones.

Lo mismo puede aplicarse a las demás acciones culturales, el lenguaje o expresiones propias se expanden y masifican a través de los medios de conexión actuales, las imágenes culturales religiosas, como las catrinas mexicanas, en donde su imagen se ha utilizado para generar un sin fin de productos, estampados, maquillajes, bebestibles, y tantas otras cosas más, son un claro ejemplo de como esta masificación cultural y pérdida de raíz han generado que el sentido comunicativo y religioso original se hayan desvanecido, volviéndose genérico y perdiendo el sentido cultural tradicional y, sin embargo, es esta misma masificación la que generó que más personas hayan incorporado expresiones lingüísticas de otras regiones del planeta, se interesen por conocer un poco más sobre la figura religiosa, despertado el interés por comenzar a investigar sobre el elemento cultural, generando así transmisión de conocimiento y preservación de la memoria cultural de la localidad de origen del elemento.

A pesar de los desafíos planteados por la reproducción técnica, Benjamin (2016) sostiene que la herencia cultural y el legado no se pierden por completo, sino que se transforman y se vuelven más dinámicos. La reproducción técnica nos invita a repensar la forma en que concebimos y transmitimos la cultura, y nos confronta con nuevas preguntas sobre la autenticidad, la autoría y la experiencia

Para revertir esta situación y preservar los juegos tradicionales y populares, es necesario promover la participación comunitaria y la creación de espacios adecuados para su práctica. Las autoridades municipales y educativas, en conjunto con la sociedad civil, pueden desempeñar un papel importante en la recuperación y promoción de estos juegos. Es necesario fomentar la conciencia sobre la importancia de estos juegos como elementos de cohesión social, identidad cultural y desarrollo integral de los individuos (Martínez, 2020).

Para ejemplificar, la práctica del subjuego derivado del volantín, “la pesca”, o la versión económica de los carretones, “la tabla con vela”, han dejado de practicarse. Si bien se sigue encumbrando volantines, la práctica se va acotando solo a clubes y asociaciones de volantineros, quienes se juntan a elevar en terrenos abiertos. La práctica de elevar volantín en el barrio y jugar a echarse toda la tarde con cuanto oponente se cruzara, prácticamente ya no se ve; por consecuencia, “la pesca” no tiene motivo de existencia. En el caso de “la tabla con vela o cera”, es la inseguridad de su práctica y el posible daño que podría recibir el jugador a través de diversos accidentes por la velocidad, los que causan la desaparición de su práctica ¿Estamos acaso ante prácticas ya extintas? ¿Es entonces el territorio donde se practicaban un territorio extinto de juego? En estos casos es el cambio en las costumbres de los habitantes los que generaron un cambio en las costumbres y formas de juego en todas las prácticas lúdicas barriales, prácticamente todos los juegos barriales se han ido acabando.

Otra de las formas en que el juego va saliendo de la práctica comunitaria es el cambio del uso de los espacios, un ejemplo de esto es la situación del el crecimiento de las ramadas del parque añejo barrio y de los juegos mecánicos durante el mes de septiembre, lugar de asistencia obligatoria para los porteños y turistas durante las fiestas patrias. Las fiestas patrias son el principal periodo en que se encumbran volantines y cuya práctica también estaba asociada a las ramadas, donde se disponía solo de la mitad de la elipse para la instalación de los puestos, dejando la otra mitad para el juego y disfrute de la familia. Pero con el avance de las políticas económicas y de expansión de los puestos, actualmente consumen todo el territorio de la elipse, lo que prácticamente extinguió el espacio para poder encumbrar y con esto, la práctica del volantín asociado a las ramadas. Esta situación es un ejemplo claro de cómo, aunque existen jugadores y la fecha sea la indicada, el avance en los criterios de instalación y de uso del terreno para una mejora económica, dejan fuera al desarrollo y mantención de costumbres tradicionales que estaban arraigadas en el habitante porteño.

Además, es fundamental crear estrategias que combinen las nuevas tecnologías con la preservación de los juegos tradicionales y populares. Se pueden desarrollar aplicaciones y plataformas digitales que promuevan la práctica de estos juegos, facilitando la interacción entre jugadores y preservando su esencia tradicional. De esta manera, se lograría un equilibrio entre las nuevas formas de entretenimiento digital y la preservación de las tradiciones lúdicas locales

En conclusión, el cambio en las dinámicas de convivencia de las personas, impulsado por el desarrollo tecnológico, el sentimiento de inseguridad, el aumento del parque automotriz y la saturación de las calles, han generado la restricción del juego presencial en las calles. Esta situación ha llevado a la pérdida o difuminación de los juegos tradicionales y populares, así como de la identidad local. Para revertir esta tendencia, es necesario promover la participación comunitaria, crear espacios adecuados para la práctica de estos juegos y combinar las nuevas tecnologías con la preservación de las tradiciones lúdicas locales. La preservación de los juegos tradicionales y populares no solo es importante para el entretenimiento, sino también para la transmisión de valores, normas sociales y habilidades sociales para las generaciones futuras.

Las escuelas o colegios son parte de los últimos bastiones de juego presencial en grupo que van quedando. Y aunque la virtualidad ya se posicionó, hay que considerar el juego como parte de otras estrategias o metodologías de enseñanza. Lenguaje o narrativa pueden incorporar algún juego de mesa cooperativo para ejemplarizar conceptos o ejercicios; o asignaturas como historia podrían complementar su enseñanza, como se hace en algunas localidades de más al sur de chile, con la práctica de algún juego de algún pueblo indígena. Las posibilidades son variadas, aún recuerdo que la confección de un volantín en técnicas

manuales siempre fue un buen ejercicio creativo y un incentivo para practicar el juego, espero siempre sea así.

Referencias

Bibliografía

Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. In K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 2, pp. 89–195). Elsevier.

Baddeley, A. D. & Hitch, G.. J. (1974). Working memory. In G. H. Bower (Ed.), Psychology of learning and motivation, vol. 8 (pp. 47–89). New York: Academic

Benjamin, W. (2016). La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica (Spanish Edition). (n.p.): CreateSpace Independent Publishing Platform.

Bueno, J. (2010) Historia del Fútbol. EDAF

Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica.

Castells, M. (2005). La era de la información: Economía, sociedad y cultura.: I. La sociedad red. España: Alianza.

Di Méo, G. (2011). La territorialidad: una tensión reguladora de las contradicciones territoriales. Obtenido de HAL Archives Ouvertes: https://core.ac.uk/download/pdf/47346323.pdf

Diaz Omnes, M. (1952) Santiago Wanderers: Biografía anecdótica de un club. Ediciones Stadium.

Devia, M., Carmona, J., Hidalgo, C. (2014) Huellas de Playa Ancha, historias de su poblamiento. Universidad de Playa Ancha.

Erll, A. (2012) Memoria colectiva y culturas del recuerdo.Universidad de los Andes. https://www.academia.edu/42814412/Erll_A_Memoria_colectiva_y_culturasdel_recuerdo

García Canclini, N. (2012). Culturas híbridas. México: Penguin Random House Grupo Editorial México.

Geertz, C. (1973). *Interpretation of Cultures*. Basic Books.

Giménez, G. (2009). Cultura, identidad y memoria: Materiales para una Sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas. *Frontera norte*, *21*(41), 7-32.

Giménez, G. (2010). La cultura como identidad y la identidad como cultura, En D. í. Gabriela Castellanos *Llanos, Identidad, cultura y política. Perspectivas conceptuales, miradas empíricas (pág. 35 a 59)*. Cali: Universidad del Valle.

Halbwachs, M. (2004). La memoria colectiva. España: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Harvey, A. (2012). Football: The First Hundred Years: The Untold Story. Reino Unido: Taylor & Francis.

Huizinga, J. (1972), Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial.

Huneeus, P. (1981). La cultura huachaca, o, El aporte de la televisión. Chile: Editora Nueva Generación.

Ilabaca, D. (2014), Volantines en Valparaíso: Geografía del viento y la pendiente. Memoria de Título diseño Gráfico, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Jacobs, J. (1961). The Death and Life of Great American Cities. Vintage Books.

Jargowsky, P. A. (1997). Poverty and Place. Estados Unidos: Russell Sage Foundation.

Larraín, J. (2001). Identidad Chilena. Santiago: Lom Ediciones.

Molano L., O. L., (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera,* (7), 69-84.

Molero, V. & Rivera, J.(2012). *Marketing y fútbol : el mercado de las pasiones*. ESIC Editorial.

Nates, B. (2011). Soportes teóricos y etnográficos sobre conceptos de territorio. Co-herencia, 209 -229.

Ovalle Letelier, A., & Briones Molina, D. (2013). "…Producir hombres de cuerpo y carácter": el fútbol a través de la revista Zig-Zag, Santiago y Valparaíso (1905-1912). *Revista de Ciencias Sociales (Cl),* (31), 39-60.

Plath, O., Müller Turina, K. (2009). Los juegos en Chile: aproximación histórica-folclórica ; ritos, mitos y tradiciones. Chile: Fondo de Cultura Económica.

Plath, O. (1975). Cursos sobre folklore chileno. (n.p.): (n.p.).

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press, Vol. 9 No. 5.

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Purcell, F. (1999). *Diversiones y juegos populares. Formas de sociabilidad y crítica social. Colchagua, 1850-1890*. Centro de Investigaciones Diego Barros Arana (Dibam).

Sánchez M., A., Bosque M., J., & Jiménez V., C. (2009). Valparaíso: su geografía, su historia y su identidad como Patrimonio de la Humanidad. *Estudios Geográficos*, *70*(266), 269–293.

Taylor, C. (2006). Fuentes del yo: La construcción de la edad moderna. España: Paidós.

Trigueros, C., Giles, F., Gutiérrez, M. (2015). El juego tradicional: ¿puente entre culturas? De lo posible a la realidad. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, *1*(1), 81–109

Tulving, E (1972) Episodic and semantic memory. In Organization of memory

(Donaldson, W y Tulving, E. eds). Pp. 381- 403. New York: Academic Press.

Ugarte Yávar, J. d. D. (1910). Valparaíso, 1536-1910: Recopilación histórica, comercial y social. Chile: Imprenta Minerva.

Unesco. (2005). Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales.

Valenzuela Martínez, E., & Vergara Constela, C. (2013). Hacia los imaginarios urbanos de Valparaíso a través del fútbol. El caso de Santiago Wanderers. *Revista de Ciencias Sociales (Cl),* (31), 138-157.

Waisberg, I. M. I.: "El Centro de Investigación de Valparaíso" En Cuadernos Facultad de Arquitectura Mayo 2000.

Whittington E. M. & Mint Museum of Art. (2001). *The sport of life and death : the mesoamerican ballgame*. Thames & Hudson.

Winnicott, D. W. (1982). Realidad y juego. República Dominicana: Gedisa.

Fuentes de Internet

Alarcón, H. (24/08/2012) El Volantín, Historia de una Entretención de Fiestas Patrias. Identidad y Futuro. https://identidadyfuturo.cl/2012/08/24/el-volantin-historia-de-una-entretencion-de-fiestas-patrias/

Archivo Nacional de Chile,

Correa, G. (25/07/2018) Carretones vuelven a juguetear por Valparaíso. Resumen. https://resumen.cl/articulos/carretones-vuelven-a-juguetear-por-valparaiso

Santiago Wanderers, http://www.santiagowanderers.cl/page/26/nuestra-historia.html

Museo Histórico Nacional, Fotografía Patrimonial. https://www.fotografiapatrimonial.cl/