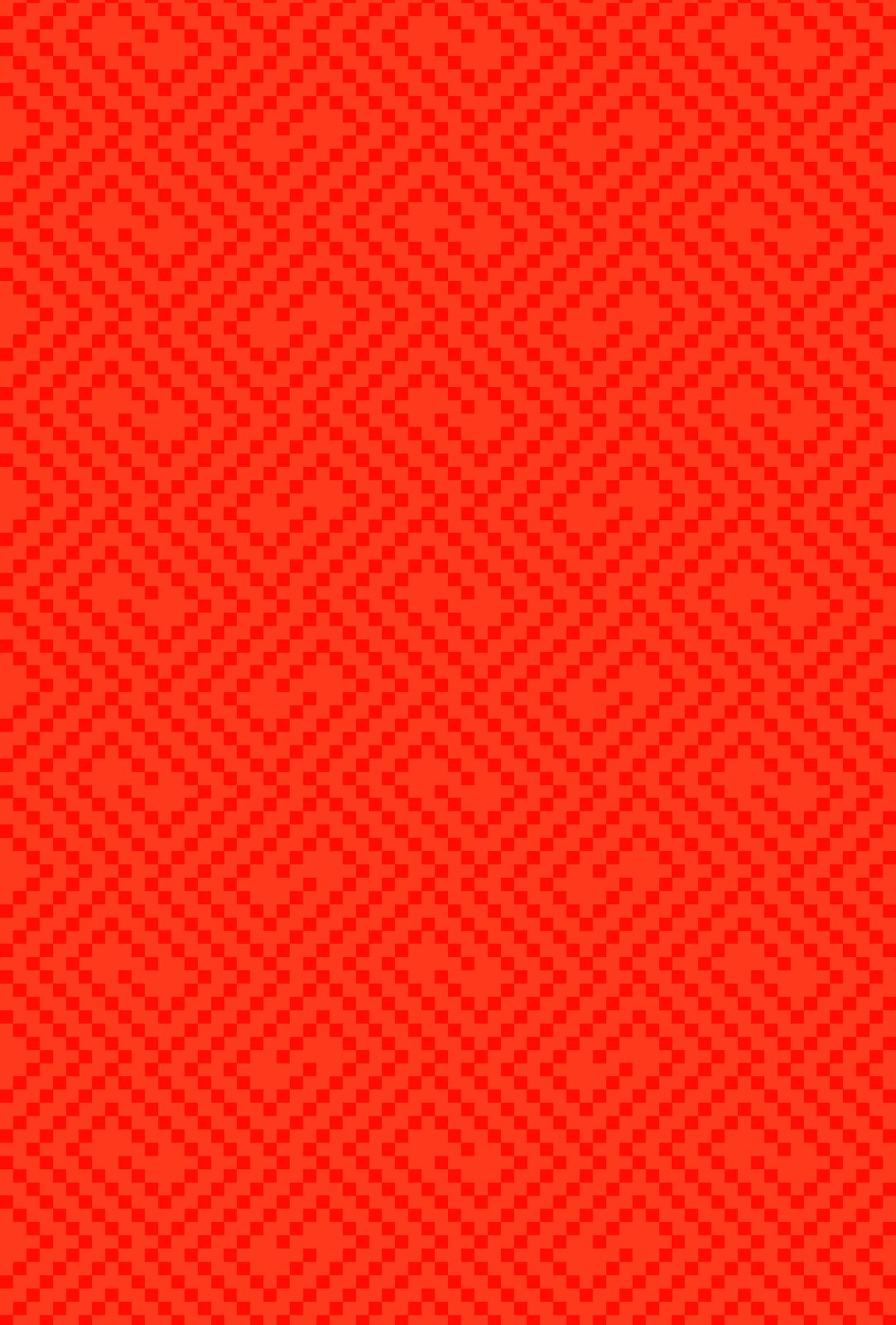


AUKANTÜN

**JUEGOS MAPUCHE
PARA EDUCACIÓN PARVULARIA**



ej ediciones
delajunji



Junta Nacional de Jardines Infantiles

Aukantün: Juegos mapuche para educación parvularia
[texto impreso] / Junta Nacional de Jardines Infantiles
— 1ª ed. — Santiago: JUNJI, 2017.
40 p.: 17x25 cm. (Serie Niños y niñas del mundo)

ISBN : 978-956-8347-98-7

I. Juegos infantiles 2. Juegos mapuches I. Título. II. Serie.

Dewey : 980.43 --- cdd 21

Cutter : J95a



Fuente: Agencia Catalográfica Chilena

AUKANTÜN
JUEGOS MAPUCHE PARA EDUCACIÓN PARVULARIA

Programa Intercultural
Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI)
Región de la Araucanía



Textos Elisa Padilla / Marcos Nahuelcheo
Sistematización Elisa Padilla / Marcos Nahuelcheo / Fernando Calfunao
Fotografías Bernardo Aedo / Lídice Luman / Lorena Kunz / Patricia Millapi / Marcos Nahuelcheo
Edición Rosario Ferrer / Marcelo Mendoza
Diseño y diagramación Macarena Balcells

Primera edición nacional: octubre de 2017

Registro de Propiedad Intelectual 282.212
ISBN 978-956-8347-98-7

© Junta Nacional de Jardines Infantiles
Marchant Pereira 726
Santiago de Chile
www.junji.cl

Impreso en Chile por Maval

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la portada, puede ser reproducida, transmitida o almacenada, sea por procedimientos químicos, electrónicos o mecánicos, incluida la fotocopia, sin permiso previo y por escrito de la Junta Nacional de Jardines Infantiles.

AUKANTÜN

**JUEGOS MAPUCHE
PARA EDUCACIÓN PARVULARIA**

Índice

Presentación	7
Introducción	9
Aukantün	10
Estrategias de formación mapuche	11
Newenkantun: juego de la fuerza	14
Püpülkantun: juego variante del palín	16
Trentrikawe: juego de zancos	18
Kawell Aukantün: juego del caballo	20
Elkawkantun: juego de las escondidas	22
Lefkantun: juego de carreras	24
Rukankantun: juego de las casitas	26
Trekan Magullo: juego del magullo	28
Trewa Ka Marra: juego del perro y la liebre	30
Awarkuzen: juego de las habas	32
Kechu Kawe: juego con dado de 5 caras	34
Dullikam: juego de recoger semillas	36
Glosario mapuzungün	38

Presentación

Rescatar la ludodiversidad (es decir, preservar expresiones de juego y recreación provenientes de comunidades y culturas del mundo) es una necesidad imperiosa y compartida que debiera darse en favor de atesorar prácticas que hablan de cómo se es y se concibe el entorno, para luego valorarlas, proyectarlas y enseñarlas a fin de que no se olviden y permanezcan presentes en el acervo cultural.

En lo que se refiere al trabajo educativo que la JUNJI realiza con sus párvulos de todo el país de diferentes culturas originarias y migrantes, dicho rescate cultural a través del juego es fundamental. Y no sólo porque el juego es concebido en la JUNJI como el medio natural de aprendizaje de niños y niñas y su recurso para relacionarse con el entorno, sino pues él también es un vehículo de conocimiento que permite a los párvulos –y a sus familias y comunidad educativa– descubrir costumbres y cosmovisiones de un grupo humano determinado.

El juego como tal, con sus normas y procedimientos, no sólo da cuenta de una actividad recreacional valiosa –que obviamente es–, sino también, dependiendo de su proveniencia, del grupo humano que lo desarrolla y que imprime en cada regla valores, costumbres y formas de ser que le son inherentes. Acá no hace falta la complejidad, los elementos accesorios ni la tecnología: piedritas, cuerdas, trabas, hilos o elementos muy simples fabricados a partir de la naturaleza son los que dan cuenta de un mundo interno que no debe perderse.

La práctica de juegos tradicionales motiva la creatividad, afianza la relación entre los niños y su jardín y entre éste y la familia, que se ve comprendida y aceptada en su integridad. Así va rescatándose la cultura en la JUNJI, pues cada práctica educativa y planificación curricular –también lo espontáneo que surge en el aula– reflejan el contexto donde se da. Eso es calidad y bienestar integral: el patrimonio cultural inmaterial inmerso en el juego es un derecho, reconocido por la Unesco, que nos obliga a fomentar la actividad lúdica en los niños como un acto de ocio positivo y apoyar la promoción de los juegos originarios del mundo.

Cada práctica será una manifestación viva del ser humano y de los grupos donde se desarrolla. De ahí la importancia de transmitirla y brindar a niños y niñas la oportunidades de crear nuevos juegos. Así podremos decir que ésta es un indiscutible productor de cultura.

Desirée López de Maturana Luna

Vicepresidenta Ejecutiva

Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI)



Introducción

Consecuente a su misión institucional, la Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI) asume el desafío de favorecer una educación parvularia pública de calidad y asegurar el bienestar integral de niños y niñas en etapa preescolar con una perspectiva de territorialidad: desde una visión de sociedad inclusiva y de una infancia con derechos que reconoce las potencialidades educativas de los contextos familiares, sociales y culturales de los párvulos para incorporarlos y dar pertinencia a los aprendizajes.

A través del presente libro, el Programa Intercultural de la JUNJI en la Región de la Araucanía pretende compartir la recopilación de juegos mapuche *Aukantün*, diseñada como una estrategia que busca relevar elementos propios del territorio regional que provienen de jardines infantiles interculturales, como aporte a otras comunidades educativas y a quienes se interesan por el rescate y preservación cultural.

Como didáctica mapuche y eje integral para abordar diversos ámbitos del aprendizaje, *Aukantün* es una estrategia globalizadora y complementaria que aporta al logro de los diversos aprendizajes esperados de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, de forma inclusiva y relacional. También aborda la complementariedad, ya que los niños y niñas o *pichikeche* (*pichi*: pequeño; *che*: persona) pueden lograr aprendizajes vinculados a ámbitos como el de formación personal y social, comunicación y relación con el medio natural y cultural, y enriquecerlos mediante elementos mapuche de diversos territorios de la región. Es decir, la práctica de los *Aukantün* en los jardines infantiles puede ser orientada a un ámbito de aprendizaje en particular, según los intereses y necesidades de aprendizaje que se determinen.

Así, esta didáctica genera múltiples beneficios para los párvulos, pues involucra la articulación entre el desarrollo motriz, social, cultural y afectivo, además de la visibilización y revaloración de elementos culturales centrados en el *kimeltün* o formas de enseñanza mapuche y el idioma mapuzungün, de lo que se desprenden distintos métodos de aprendizaje como el *Gülam*, *Rakim*, *Az che* y *Az mapu*.

Aukantün

El juego es la actividad central y natural durante la niñez y su principio es la diversión. Se trata de una actividad que involucra al *pichikeche* en su totalidad –en sus aspectos físicos, cognitivos y emocionales– puesto que el juego es la herramienta innata que utiliza para investigar y descubrir lo que se encuentra a su alrededor.

Así, el juego se considera primordial para el crecimiento humano, pues a través de él niños y niñas interactúan entre sí y se involucran con su medio natural, social y cultural desplegando todo su gran potencial: descubren, inventan, imaginan, simulan, toman acuerdos, comparten valores, deciden, actúan, crecen.

Por su parte, el *Aukantün* o juego en la cultura mapuche tiene un importante sentido formativo y educativo, pues fortalece el aprendizaje y el desarrollo de la persona desde que nace. Asimismo, se visualiza como un instrumento que permite la recreación y adquisición de conocimientos socioculturales básicos que preparan a los *pichikeche* para su vida adulta.

Según el pueblo mapuche, los juegos se pueden clasificar en dos grandes categorías: *Kuifike Aukantün*, donde se recrean situaciones culturales y cotidianas siempre ligadas a un aprendizaje valórico y cultural; y *Ayekan Aukantün*, que los *pichikeche* desarrollan de manera espontánea casi siempre en espacios al aire libre.

Al mismo tiempo, el juego para el pueblo mapuche contiene una carga aún mayor como concepto ancestral, pues a través de su práctica sucesiva, heredada de generación en generación, va transmitiendo el acervo cultural.

De ahí el afán por la valoración del juego, su rescate cultural y su presencia en salas cuna y jardines infantiles, respondiendo a su trascendencia y su defensa en la Convención de los Derechos del Niño, como actividad recreativa indispensable durante la niñez.



Estrategias de formación mapuche

La práctica del *Aukantün* permite el rescate y la visibilización de distintos elementos que se pueden considerar en el desarrollo formativo de los *pichikeche* desde la visión y el conocimiento mapuche. Así, se insta a que niños y niñas pequeños aprehendan y conozcan el sistema de normas y valores inherente a esa cultura, la misma que los ayudará en su preparación para la vida adulta.

Las formas de enseñanza mapuche que se incorporaran de manera transversal en todos los *Aukantün* son:

MAPUZUNGÜN

El idioma se incorporará entregando algunas instrucciones a los *pichikeche* para realizar el *Aukantün*. Esto permitirá que los niños se inicien y desarrollen una comprensión lingüística del *mapuzungun* en situaciones auténticas y cotidianas.

AZKINTUN

Esta acción está presente en todos los juegos y es importante que los *pichikeche* desarrollen la observación, no solamente el observar, sino que también detengan la mirada minuciosamente y con persistencia para lograr los objetivos de los diferentes juegos.

AZ CHE

El énfasis que tiene cada juego permitirá enseñar a los *pichikeche* la importancia de la formación del ser persona desde el *mapuchekimün*, para lo cual en cada uno de los juegos se los orientará para que tengan acciones de *kimche* (persona sabia), *norche* (persona recta) y *newenche* (persona con fuerza).

INAWENTUN

Recreación de algunas prácticas culturales que conforman la cotidianidad del mundo mapuche y que se practican mediante el juego.

ALKUTUN

Esta acción se enfatiza cuando los *pichikeche* aprenden a escuchar el *Gülam* o consejo y las instrucciones que entrega el adulto para el desarrollo del juego.

KEYUNKAPEPILKAN

"Participar y hacer", es una estrategia importante para el sistema educativo mapuche, ya que los *pichikeche* pueden desarrollar aprendizajes significativos cumpliendo tareas y roles familiares y comunitarios.

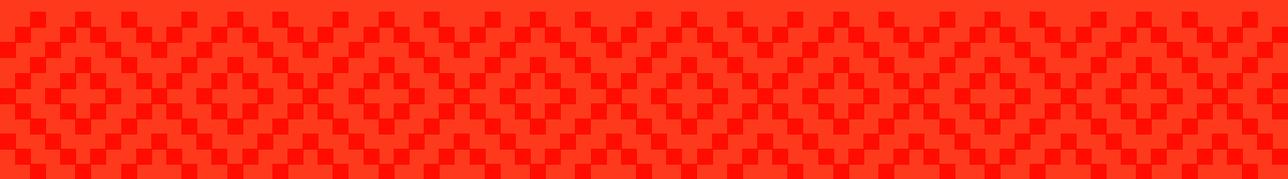
GÜLAM

Se refiere al consejo relacionado a las normas y valores que deben respetar los *pichikeche* al jugar con sus compañeros y vincularse con la naturaleza o el espacio donde se desarrolle el *Aukantün*.



AUKANTÜN

La recopilación de juegos de origen mapuche que se presenta a continuación fue obtenida en determinadas localidades de la Región de la Araucanía, en Chile. En esos lugares, señalados en el siguiente mapa, el equipo que realizó la investigación pudo contactarse con personas que enseñaron y transmitieron oralmente cada detalle y referencia de las actividades recreativas que acá se exponen, del mismo modo que la cultura mapuche se ha difundido por años hasta nuestros días, sin escritos, sólo mediante la palabra.



OCÉANO PACÍFICO

REGIÓN DEL BIOBÍO

ARGENTINA

Newenkantun

Elkawkantun

Trekan magullo

Kawell aukantün

Trentrikawe

Kechu kawe

Dullikam

Püpülkantun

Awarkuzen

Lefkantun

Rukankantun

Trewa ka marra

Angol

Purén

Lonquimay

Lautaro

TEMUCO

Nueva Imperial

Padre Las Casas

Budi

Freire

REGIÓN DE LOS RÍOS



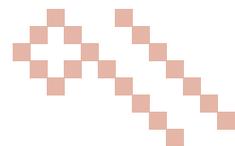
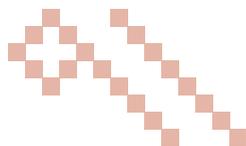
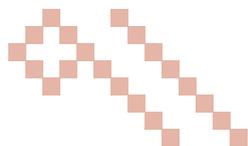


NEWENKANTUN

Juego de la fuerza

Este es un juego que se utiliza comúnmente para desarrollar fuerza y resistencia entre los niños o *pichikeche*. Además, otorga importancia al respeto (*yam*) entre pares, ya que no sólo se trata de desarrollar la fuerza física, sino también de compartir con el *kon* o compañero de juego y fortalecer los lazos de amistad con el *wenui* o amigo. A través de este *Aukantün* se busca fortalecer la formación del *pichikeche* como *newenche* (persona con fortaleza física y espiritual).

Este *Aukantün* fue investigado en Chacaico, en la comuna de Angol.



FICHA NEWENKANTUN

MATERIALES

1 palo, coligüe o varilla resistente de aproximadamente un metro.

PARTICIPANTES

2 *pichikeche* como mínimo (siempre pares).

INSTRUCCIONES

A dos niños se les pide sentarse en el suelo uno frente del otro, uniendo las plantas de los pies, mientras con sus manos toman un colihue o palo resistente. Luego, a la cuenta de *küla* (tres), intentan con fuerza levantarse entre ambos jalando el palo hacia el propio cuerpo. Quien primero se levanta, gana.

Otra forma de ejecutar este *Aukantün* consiste en que cada niño se levanta por turnos, acordando previamente quién lo deberá intentar primero. Esto resulta pertinente cuando son varias o al menos dos parejas de niños las que están jugando.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social
Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Autonomía
Convivencia
Relaciones Lógico Matemáticas y Cuantificación

INSTRUCCIONES EN MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Anuge: sentarse

Wenuntuy / wütrantuy tamixür: levanta a tu compañero

Wenun: levantar

Wente: arriba

Newentugeymun: con fuerza

ELEMENTOS CULTURALES

Newenche: persona con fortaleza

Kon: compañero

Yam: respeto

Afafan: grito para dar fuerza





PÜPÜLKANTUN

Juego variante del palín

Este *Aukantün* es una variante del juego del *palin*, practicado por los niños del pueblo mapuche desde pequeños. Según el territorio, es o no de exclusiva práctica de los *pichiwentru*.

Con este *Aukantün* los niños comienzan a adquirir distintas habilidades como fuerza, coordinación, movilidad y estrategias, por medio del dominio tanto el *wiño* (chueca) como del *pali* (pelota de madera cubierta con cuero). También se trata de una forma sencilla de generar en los pequeños habilidades básicas para el manejo de herramientas que utilizarán en la vida adulta, junto con fortalecer la necesidad de trabajar en equipo en virtud del logro de objetivos comunes.

El *püpülkantun* entrega un sinfín de variantes según el territorio donde se practique, con el sentido de desarrollar en los niños la capacidad de resolver conflictos con los nuevos desafíos que entrega el espacio o terreno donde se desarrolla el *Aukantün*.

Este *Aukantün* fue investigado en Lafkenche, sector del lago Budi.

FICHA PÜPÜLKANTUN

MATERIALES

1 *wiño* o palo con punta encorbada o chueca.

1 *pali* o pelota de madera cubierta con cuero.

PARTICIPANTES

2 *pichikeche* como mínimo.

INSTRUCCIONES

En un terreno amplio, el *pichikeche* toma el *wiño* con ambas manos y se desplaza dirigiendo la pelota o *pali* a su compañero, quien la recibe y repite la acción. Los compañeros de juego movilizan el *pali* con el *wiño* realizando diferentes pases, con el objetivo de trasladar la pelota al lugar o posición indicada por el adulto. Originalmente se propone que el *pali* quede arriba del *pichi winkul* (cerrito) sin que pase de largo de la punta de éste. Otras variantes puede ser que el *pali* atraviese un arco pequeño construido especialmente para el juego, que el *pali* entre en un agujero o que pase una línea designada. El juego culmina cuando los *pichikeche* logran el desafío propuesto.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Autonomía

Relaciones Lógico Matemáticas y Cuantificación

Seres Vivos y su Entorno

INSTRUCCIONES EN MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Trekage: camine

Ponwi: adentro

Wekun: afuera

Manpüle: derecha

Welepüle: izquierda

ELEMENTOS CULTURALES

Wiño: chueca

Pali: pelota

Winkul: cerro

Palin: juego mapuche

Kon: compañero de juego

Wenüy: amigo





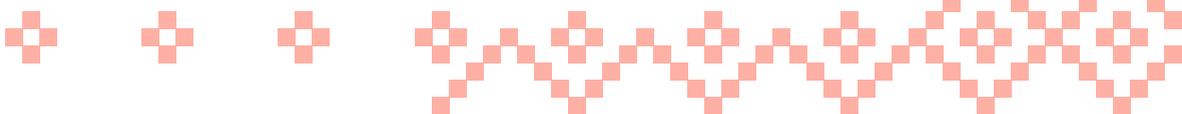
TRENTRIKAWÉ

Juego de zancos

Antiguamente fue un juego practicado por adultos, cuya finalidad era conocer las destrezas de los participantes y su habilidad en torno al equilibrio, motricidad y rapidez. También fue considerado una prueba para la elección de líderes en diversas situaciones.

Originalmente este *Aukantün* se realizaba con coligues de gran tamaño donde los competidoras entrelazaban sus dedos. También se sujetaban del extremo superior con las manos como especies de zancos. Como recreación a esta antigua práctica, los *pichikeche* participaban mediante caminatas o competencias con zancos más pequeños construidos con troncos de madera atados con cuerda.

Este *Aukantün* fue investigado en Temuco.



FICHA TRENTRIKAWÉ

MATERIALES

Coligües, tronquitos para construir zancos.

PARTICIPANTES

Muchos (dependerá de la cantidad de zancos que se posea).

INSTRUCCIONES

En un terreno amplio, los *pichikeche* se suben con ambos pies a una plataforma o a pequeños troncos que se utilizarán como *trentrekawe*, habiendo tomado previamente la precaución de regular los lazos según el tamaño de los niños y niñas.

Los pequeños deberán comenzar a levantar un pie y luego el otro, a fin de generar una coordinación mano-pie. Luego, se invitará a los niños a caminar trayectos cortos con el *trentrekawe*. Cuando se desarrolle la habilidad de equilibrio y coordinación básica, se puede desafiar a los *pichikeche* a desplazarse con diferentes velocidades en distintos lugares o espacios. Se recomienda comenzar con tarros o cubetas de plástico como base hasta que los niños desarrollen seguridad, fuerza y equilibrio.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Autonomía

Relaciones Lógico Matemáticas y Cuantificación

INSTRUCCIONES EN

MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Ñochi: lento

Trekage: camine

Manpüle: derecha

Welepüle: izquierda

ELEMENTOS CULTURALES

Kimche: persona con sabiduría

Newenche: persona con fortaleza

Azche: característica de la persona





KAWELL AUKANTÜN

Juego del caballo

El *kawell* es un animal de mucha relevancia para el pueblo mapuche, ya que está presente en distintos *Aukantün* tanto para niños como para bebés y en diversas ceremonias como la del *Guillatun*.

El juego utiliza el *mamullkawell* o caballo de madera para demostrar cómo el *kawell* es usado en la cultura mapuche como medio de transporte y elemento fundamental en ceremoniales. La idea es simple: a través de este juego, los niños deben aprender a andar a caballo.

Este *Aukantün* fue investigado en el territorio de Agua Fría, de la comuna de Lautaro.

FICHA KAWELL AUKANTÜN

MATERIALES

1 coligüe o palo que represente ser un caballo.

PARTICIPANTES

Muchos (dependerá de la cantidad de *mamullkawell* que se posea).

INSTRUCCIONES

El *pichikeche* ubica el *mamullkawell* entre sus piernas simulando tomar las riendas al caballo con ambas manos. Se invita a los niños y niñas a desplazarse por el espacio en diferentes velocidades, caminando, trotando o galopando, y a recrear las maniobras del jinete. Se aconseja a los niños sobre el uso del *mamullkawell* y el *yam* (respeto) hacia los animales. Se propone también que los *pichikeche* representen acciones propias de la ritualidad en ceremonias donde se utiliza el *mamullkawell*.

ÁMBITO SUGERIDO

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Seres Vivos y su Entorno

Grupos Humanos, sus Formas de Vida y Acontecimientos Relevantes

Relaciones Lógico Matemáticas y Cuantificación

INSTRUCCIONES EN MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Kawellawka: caballo loco

Rüngkun: saltar

Lefün: correr

Wallontü: en círculo

Puran: montarse

Rupan: pasar por aquí, de allá hacia acá

ELEMENTOS CULTURALES

Guillatun: ceremonia mapuche

Norche: persona recta

Kumeche: persona buena

Ixofilmoñen: biodiversidad





ELKAWKANTUN

Juego de las escondidas

El *elkawkantun* o jugar a esconderse surge antiguamente como actividad lúdica cuando los *pichikeche* acompañaban a sus padres en el cuidado de animales o en otras actividades a campo abierto. También se cuenta que este juego es una representación de situaciones reales, como cuando se perdía un animal y toda la comunidad mapuche se organizaba y participaba en su búsqueda.

Este Aukantün fue investigado en Purén.

FICHA ELKAWKANTUN

MATERIALES

Un espacio de recreación amplio donde esconderse y/o elementos significativos para esconder.

PARTICIPANTES

Muchos.

INSTRUCCIONES

Mientras los *pichikeche* mantienen sus ojos cerrados, un adulto esconde un elemento que es conocido de antemano por todos. Luego, se invita a los niños a comenzar su búsqueda, a quienes se los va orientando dando pistas generales como *manpule* (derecha) o *welepule* (izquierda). El *Aukantün* finaliza cuando los niños y niñas encuentran el objeto escondido.

Una primera variante de este juego consiste en que un *pichikeche* se esconde en algún lugar seguro y conocido por el adulto que acompaña el grupo. Mientras, el resto de los jugadores cuenta hasta 20 en *mapuzungün* y cuando se termina de contar, todos se dirigen al encuentro del *kuñifal* (niño que se halla solo). Cuando el *kuñifal* es encontrado, debe quedarse en silencio para que el resto de los niños del grupo lo encuentre también.

La segunda variante del juego consiste en que uno o dos *pichikeche* cuentan en *mapuzungün*, sin mirar a los demás, mientras el resto del grupo se esconde. Se rotan los *pichikeche* que cuentan, hasta completar todo el grupo.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Autonomía

Relaciones Lógico Matemáticas y Cuantificación

Seres Vivos y su Entorno

INSTRUCCIONES EN MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

¿Chew mulya?: ¿dónde está?

Tiye: allá

Doy üyew: más allá

Faw: aquí

Wúnetu püle: por atrás

Wente püle: por sobre

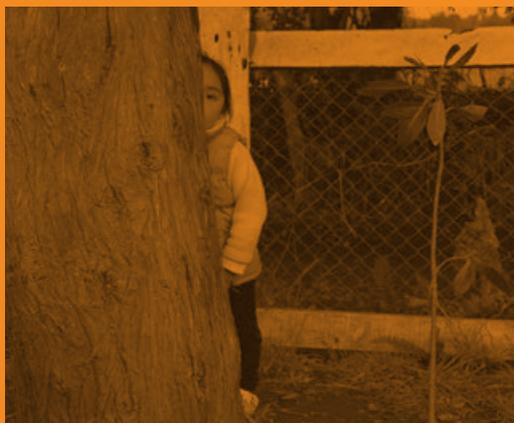
Nag püle: por abajo

ELEMENTOS CULTURALES

Az mapu: características del territorio

Ixofilmoñen: biodiversidad

Kizulelay: no dejar solo





LEFKANTUN

Juego de carreras

Este juego nace de la espontaneidad de los *pichikeche*. Su énfasis consiste en desarrollar agilidad en los niños y niñas para que ellos logren moverse y desplazarse rápidamente. Antiguamente, este *Aukantün* se realizaba para conocer las habilidad que poseían los niños y así designarles diferentes roles domésticos.

Los niños más rápidos jugarán de *wechuntufe* o *katrikalwe* (puntero), los que tengan más fuerza serán *inapitüfe* o *weñepali* (jugador del medio) y los que posean mayor habilidad serán los *gijilwe*.

Este *Aukantün* fue investigado en Padre Las Casas.

FICHA LEFKANTUN

MATERIALES

Un espacio amplio.

PARTICIPANTES

Muchos.

INSTRUCCIONES

Se define un punto de partida y uno de llegada, ambos conocidos por todos los *pichikeche*. Luego, se da la partida y los niños y niñas corren lo más rápido posible hasta alcanzar el punto objetivo.

Para complejizar el juego, en la carrera se puede agregar puntos intermedios a modo de obstáculos, como pequeños cerros o troncos. Ello hará que los niños deban saltar o zigzaguear para eludir dificultades.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Autonomía

Grupos Humanos, sus Formas de Vida y Acontecimientos Relevantes

INSTRUCCIONES EN

MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Nor püle: seguir derecho

Lef: rápido

Kiegechü o kiñelelu: primero

Epegechi o epulelu: segundo

Rüngkun: saltar

ELEMENTOS CULTURALES

Norche: persona recta

Chekalul: cuerpo humano

Newentun: fortalecerse

Kume magen: la buena vida





RUKANKANTUN

Juego de las casitas

Este juego se practica para que los niños y niñas puedan identificar y recrear las labores propias del hogar. También se juega para practicar los distintos protocolos mapuche, como el *witrán* (recibir una visita).

Tiene como objetivo que los niños se familiaricen con los protocolos básicos de la cultura mapuche, por ejemplo saludar o utilizar el *manpüle* (lado derecho donde se sirven los alimentos).

Este Aukantün fue investigado en Padre Las Casas.

FICHA RUKANKANTUN

MATERIALES

Elementos propios del hogar: *rali* (platos), *metawe* (vasos), entre otros.

PARTICIPANTES

Mínimo dos.

INSTRUCCIONES

Se presentan distintos elementos propios de las casas de los niños y niñas y se los ubica a libre disposición.

A los niños y niñas se les solicita que formen distintos grupos y recreen situaciones típicas del hogar. Los grupos, que estarán desarrollando actividades distintas, podrán visitarse y así recrear normas básicas del protocolo mapuche.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Convivencia

Identidad

INSTRUCCIONES EN

MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Fauple: adelante, pase

Wenkopule: siéntese

Chaltumay: gracias

ELEMENTOS CULTURALES

Chalin: saludo

Pentukun: presentación

Witrán: visitarse

Mizawün: compartir alimentos





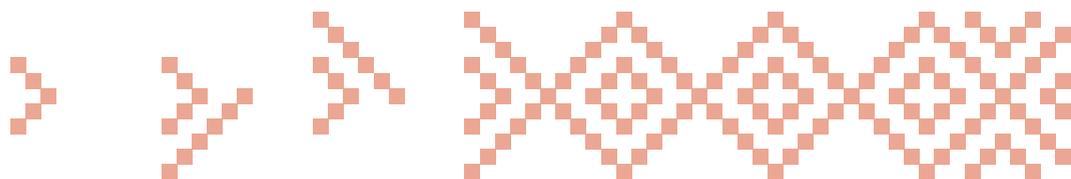
TREKAN MAGULLO

Juego del magullo

El *magullo* es una herramienta que aún es utilizada en el pueblo mapuche pewenche. Consta de una circunferencia de coligüe u otra madera flexible en la que se teje una red interna a partir de tiras de cuero, cuya finalidad es sujetar los pies y así poder caminar en la nieve, minimizando la posibilidad de enterrarse.

Esta actividad se transforma en un juego con el objetivo de que los niños y niñas aprendan a utilizar la herramienta y desarrollen el equilibrio y la marcha. Al mismo tiempo, podrán disfrutar de su entorno con las condiciones climáticas que le ofrece su territorio.

Este Aukantün fue investigado en Lonquimay.



FICHA TREKAN MAGULLO

MATERIALES

Magullo o tejido de cuero para caminar en la nieve.

PARTICIPANTES

Muchos (dependerá de la cantidad de *magullo* que se posea).

INSTRUCCIONES

Después de dar a conocer los *magullo* a los *pichikeche*, se les debe enseñar a ponérselos en los pies. Con correas, los *magullo* se atan a los zapatos y se invita a los niños y niñas a caminar apoyados por un bastón o wiño.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social
Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Autonomía
Seres Vivos y su Entorno

INSTRUCCIONES EN

MAPUZUNGŪN SUGERIDAS

Trekage: camina

Lef: rápido

Ñochi: lento

Nufinge: con cuidado

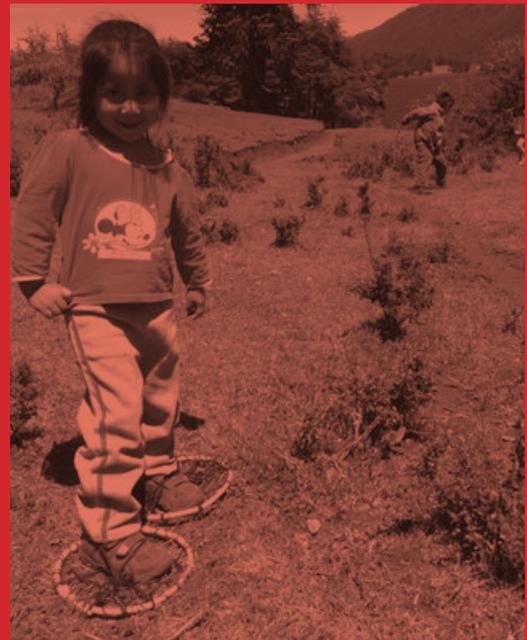
ELEMENTOS CULTURALES

Pukem: invierno

Piren: nieve

Az mapu: características del territorio

Wall mapu: territorio





TREWA KA MARRA

Juego del perro y la liebre

Este juego evidencia la importancia que el pueblo mapuche otorga a los *kulliñ* (animales), a los que categoriza como *ruka kulliñ* o animales domésticos, *che kulliñ* o animales que ayudan al hombre y *lelfün kulliñ* o animales silvestres que viven en la montaña o bosque.

Este juego es una representación lúdica de las actividades cotidianas que se vivencian en la cultura campesina mapuche, específicamente cuando el *trewa* (perro) persigue a la *marra* (liebre). Enfatiza el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños como correr, galopar, saltar, a fin de potenciar el gasto energético y realizar actividad física de manera entretenida.

Este Aukantün fue investigado en Freire, sector Mahuidache.

FICHA TREWA KA MARRA

MATERIALES

Trarilonko o cinta para la cintura y cintillo con orejas de liebre.

PARTICIPANTES

Muchos.

INSTRUCCIONES

Un grupo de niños representará al *trewa* (perro) y otro a la *marra* (liebre). Según el animal, los niños se pondrán un cintillo con orejas de liebre o un *trarilonko* o cinta para la cintura desde donde saldrá una cola.

Los *trewa* deberán perseguir a los *marra*, que deberán correr lo más rápido posible para no ser alcanzados.

La observación de las formas de traslado y locomoción de los animales del campo será crucial a la hora de representar el juego.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Autonomía

Seres Vivos y su Entorno

INSTRUCCIONES EN

MAPUZUNGŪN SUGERIDAS

Lefün: correr

Yemen: ir a buscar

Matukelum: apurarse

Ditun: alcanzar

ELEMENTOS CULTURALES

Ixofilmoñen: biodiversidad

Ruka kulliñ: animales domésticos

Che kulliñ: animales que ayudan al hombre

Lelfün kulliñ: animales silvestres





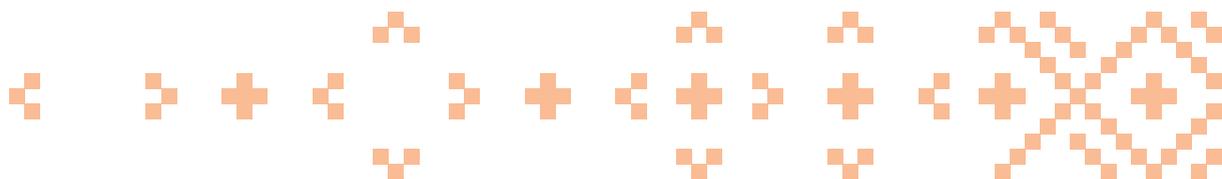
AWARKUZEN

Juego de las habas

De este juego, practicado por adultos y niños, se tienen registros muy antiguos tanto en crónicas como en *epew* (o *apew*, tipo de relato oral que narra sucesos ficticios, habitualmente protagonizados por animales).

Se raspa una cara de la haba y se la pinta con carbón, a modo de confeccionar varias fichas que luego se lanzarán al aire para jugar, compartir entre amigos o, incluso, resolver diferencias. El *rakin* será el conteo los puntos (habas) obtenidos.

Este Aukantün fue investigado en Lafkenche, sector del lago Budi.



FICHA AWARKUZEN

MATERIALES

8 habas pintadas con carbón en una cara.

Makuñ o manta que sirva de tablero.

20 *kow* (palitos, piedras o semillas).

PARTICIPANTES

Muchos, siempre de parejas.

INSTRUCCIONES

Una pareja de jugadores lanza por turnos 8 habas. Cada haba tiene uno de sus lados pelado y teñido con carbón y cada jugador dispone de veinte fichas (*kow*) para marcar el puntaje.

Antes de iniciar el juego, los jugadores presentan un objeto que dará al otro si pierde. Se ubica una manta o *makuñ* en el suelo a modo de tablero y los jugadores se sitúan frente a frente, con las fichas a un costado de su cuerpo.

Los turnos de lanzamiento se componen de varias tiradas. En cada tirada, el jugador lanza sus habas al tablero. Si las 8 habas caen "de espalda" (*paylanagün*), con el lado pintado hacia arriba, o "de barriga" (*lüpünagün*), el jugador se anota 2 puntos y tiene derecho a una nueva tirada. Si cae una mitad de espalda y la otra de barriga, se llama "paro" y vale un tanto, pero también da derecho a una nueva tirada. El turno se acaba cuando no se producen resultados con puntaje.

Quien primero reúna 20 tantos, ganará una ronda. El ganador del juego es quien gane dos rondas seguidas.

ÁMBITO SUGERIDO

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Relaciones Lógico Matemáticas y Cuantificación

INSTRUCCIONES EN MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Mangelün: invitar

Rakige: cuenta

Paylanagün: de espalda

Lüpünagün: de guata

ELEMENTOS CULTURALES

Ntram: conversar

Rakin: conteo

Rakizuamün: pensar



* En otros territorios se plantea que se juega con 12 habas.



KECHU KAWE

Juego con dado de 5 caras

El *kechu kawe* (*kechu*: cinco) es un juego tradicional muy antiguo practicado en todo el territorio mapuche o *wall mapu* y del cual existen vestigios en los museos de Chile y Argentina desde el siglo XVII y XIX.

Se juega utilizando un dado con forma piramidal denominado *kechukan*, elaborado originalmente de piedra o hueso, y distintos objetos obtenidos de la naturaleza, como piedritas, ramas u hojas. Se dice que en este juego no existe la suerte, sino que el dado recoge el *newen* o fuerza interior que posee el *kechukafe* o jugador.

Este Aukantün fue investigado en Temuco.

FICHA KECHU KAWE

MATERIALES

Dado cónico de 5 caras y 10 fichas.

PARTICIPANTES

Parejas.

INSTRUCCIONES

Antes de que las parejas inicien el juego, los participantes deberán decir: “kechu, kechu, kam, kiñe, reguel”, que se puede traducir como “cinco, cinco o siquiera uno”. Luego, se lanzará el dado que indicará las fichas que el jugador deberá poner en su espacio del tablero y quitar a su compañero. Así, ganará quien se quede con más fichas en su espacio.

En este juego no existe el empate, por lo que si se diera, se deberá volver a jugar.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social

Relación con el Medio Natural y Cultural

NÚCLEO SUGERIDO

Relaciones Lógico Matemáticas y Cuantificación

INSTRUCCIONES EN

MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Wewun: ganar

Mangelün: invitar

Mgumün: esperar

Anün: sentarse

ELEMENTOS CULTURALES

Ntram: conversar

Rakin: conteo

Rakizuamün: pensar





DULLKAM

Juego de recoger semillas

Este juego busca relevar la importancia que da el pueblo mapuche al cuidado y resguardo de las semillas, como también al respeto por la vida, la naturaleza y el conocimiento que se ve reflejado en ella. Asimismo, fomenta el valor de la reciprocidad con la naturaleza, ya que ésta entrega vida, sustento y protección, mientras que la gente retribuye cuidando elementos valiosos como las semillas de árboles y plantas.

Este juego nace cuando los *pichekeche* se integran a las tareas cotidianas y en conjunto con sus familias reconocen y seleccionan las mejores semillas para su cuidado y uso futuro.

Este Aukantün fue investigado en Nueva Imperial.

FICHA DULLIKAM

MATERIALES

Fün (semillas).

Kulko (canasto).

PARTICIPANTES

Muchos.

INSTRUCCIONES

En el suelo se harán diversas hileras de semillas, dependiendo de la cantidad de niños y niñas que vayan a jugar. Al final de cada hilera se se ubicará un *kulko* o canasto u otro recipiente donde los *pichikeche* puedan depositar las semillas que recojan. Los niños se ubicarán detrás de cada hilera hasta que el adulto dé la señal de partida. En ese momento el primer niño de cada fila tomará rápidamente semillas del suelo y las depositará en el canasto, dando paso a la participación del segundo niño y así sucesivamente.

El juego finalizará cuando todas las semillas estén en el *kulko*. Se podrán utilizar semillas de castañas, piñones u otras para trabajar con niños más pequeños. Para aumentar la dificultad, se podrá utilizar semillas de menor tamaño o aumentar la distancia entre unas y otras.

ÁMBITO SUGERIDO

Formación Personal y Social

NÚCLEO SUGERIDO

Relaciones Lógico Matemáticas y Cuantificación

INSTRUCCIONES EN

MAPUZUNGÜN SUGERIDAS

Ñimitun: recoger

Echell: guardar

Nufinge: con cuidado

Ponwi: adentro

ELEMENTOS CULTURALES

Fün: semillas

Kumemogen: reciprocidad con la tierra y los seres vivos

Az mapu: características del territorio



Glosario mapuzungün

Aukantün: juegos mapuches

Wewun: ganar

Wewnon: perder

Kon: compañero

Wenuntuy / wütrantuy tamixür: levantar al compañero

Newentugeymun: con fuerza

Afafan: grito para dar fuerza

Che: persona

Pichi: pequeño

Pichikeche: niño

Newenche: persona con fortaleza

Kimche: persona con sabiduría

Norche: persona recta

Kumeche: persona buena

Azche: característica de la persona

Wenüy: amigo

Yam: respeto

Chekalul: cuerpo humano

Manpüle: derecha

Welepüle: izquierda

Wekun: afuera

Wente: arriba

Trekage: caminar

Lefün: correr

Puran: montarse

Wallontü: en círculo

Rupan: pasar por aquí, de allá hacia acá

Yemen: ir a buscar

Matukelum: apurarse

Ditun: alcanzar

Ponwí: adentro

Ñochi: lento

Lef: rápido

Nufinge: con cuidado

Nor püle: seguir derecho

Rüngkun: saltar

Paylanagün: de espalda

Lüpünagün: de barriga

Newentun: fortalecerse

Anuge: sentarse

Wenun: levantar

¿Chew mulay?: ¿dónde está?

Tiye: allá

Ponwí: adentro

Doy üyew: más allá

Faw: aquí

Wúnetu püle: por atrás

Wente püle: por sobre

Nag püle: por abajo

Kiegechü o kiñelelu: primero

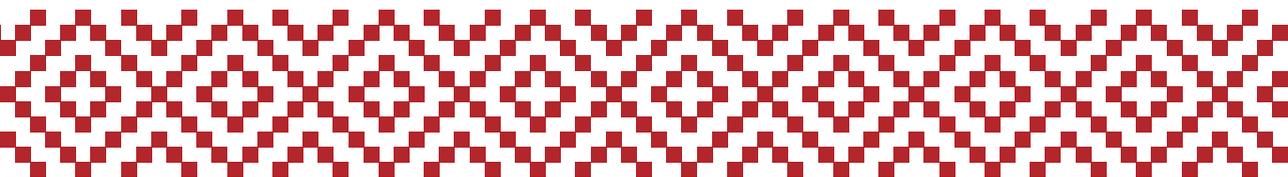
Epegechi o epulelu: segundo

Mangelün: invitar

Chalín: saludo

Pentukun: presentación

Witrán: visitarse

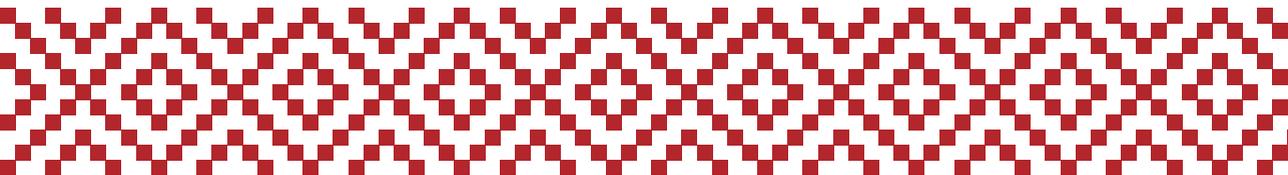


Mizawün: compartir alimentos
Fauple: adelante, pase
Wenkopule: siéntese
Anün: sentarse
Chaltumay: gracias
Ntram: conversar
Rakizumün: pensar
Mgumün: esperar
Ñimitun: recoger
Echell: guardar
Nufinge: con cuidado

Wiño: chueca o palin
Pali: pelota de madera cubierta con cuero
Trentrekawe: zancos
Rali: platos
Metawe: vasos
Kow: fichas
Makuñ: manta
Kulko: canasto

Ruka: casa
Winkul: cerro
Wall mapu: territorio
Pukem: invierno
Piren: nieve
Fün: semillas
Kulliñ: animales
Ruka kulliñ: animales domésticos
Lelfün kulliñ: animales silvestres

Che kulliñ: animales que ayudan al hombre
Txewa: perro
Marra: liebre
Mamullkawell: caballo
Ixofilmoñen: biodiversidad
Az mapu: características del territorio
Kumemogen: reciprocidad con la tierra y los seres vivos



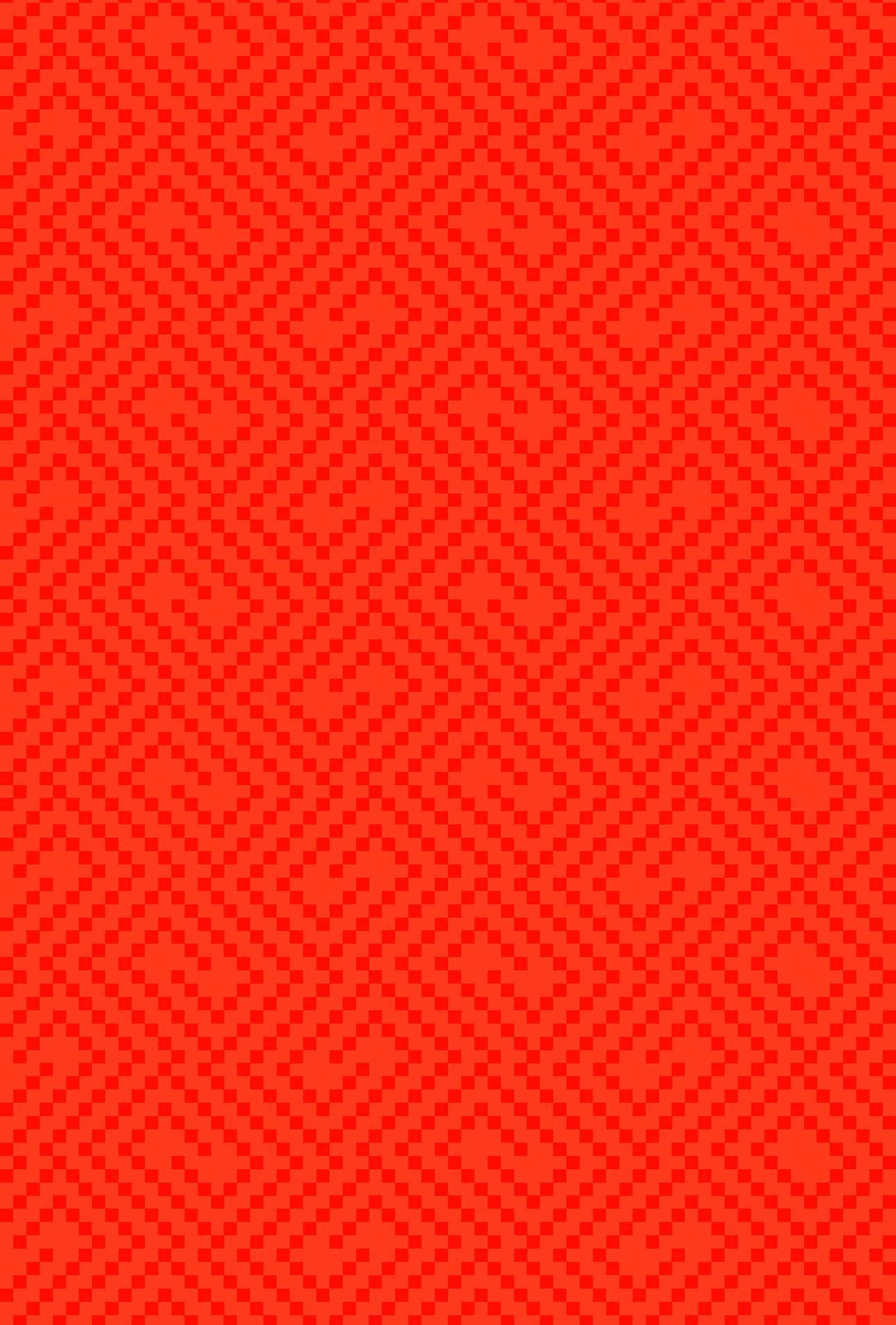
Este libro fue editado por **Ediciones de la Junji**
y se terminó de imprimir en octubre de 2017
en los talleres de Maval.

Se utilizó la familia tipográfica Rambla para textos
y Mazúrquica para títulos. En el interior se utilizó
papel couché opaco de 170 grs., impreso a 4/4
tintas, y para las tapas, papel couché opaco de
250 grs. impreso a 5/1 tintas.



Dirección editorial Marcelo Mendoza
Edición Rosario Ferrer
Diseño Fernando Hermosilla / Macarena Balcells
Producción Pilar Araya

Ediciones de la Junji es fruto del compromiso de la Junta Nacional de Jardines Infantiles por generar conocimiento, creatividad e innovación en educación e infancia, y promover así nuevos medios para el aprendizaje y debate constructivo.



ISSN: 978-956-8347-98-7



9 789568 1347987

