

## El juego y el juguete en el mundo indígena en Norteamérica: aportes a la visibilidad y educación de la infancia<sup>1</sup>

Gemma Muñoz-García<sup>2</sup>; Emma Sánchez-Montañés<sup>3</sup>

Recibido: 29 de octubre de 2019 / Aceptado: 26 de febrero de 2020

**Resumen.** Analizamos la importancia del juego y el juguete en la infancia en el contexto de las culturas indígenas de América del Norte, tomando como referencia los estadios evolutivos culturales propuestos por E. Service. El objetivo es valorar el significado de estas actividades en el seno de las distintas sociedades estudiadas, el papel que juegan como actividad de aprendizaje dentro de la propia cultura, determinar qué juegos y qué juguetes son los más característicos en cada cultura, y finalmente de qué manera la organización social y cultural de estos pueblos determina el tipo de juguetes o juegos que los niños practican. Para ello partimos de la consideración del juguete como objeto que ha transitado desde su significado utilitario, a su estatus como *objeto artístico* conservado en museos de corte antropológico. Hemos empleado para este fin el análisis de fuentes bibliográficas, en particular históricas, como diarios de viaje, y arqueológicas, así como el análisis y estudio de diferentes piezas museológicas. Este trabajo pretende visibilizar la infancia poniendo de manifiesto la importancia de la actividad lúdica para la regulación social del grupo, que servirá como aprendizaje y preparación para la edad adulta en el seno de las culturas nativas de Norte América.

**Palabras clave:** Juego; juguete; indígenas americanos; educación; infancia.

### [en] Games and toys in the North American native world: contributions to visibility and children education

**Abstract.** We analyze the importance of games and toys during childhood in the context of North American native cultures, taking as a reference the cultural evolutionary stages proposed by E. Service. The objective is to assess the meaning of these activities within the different studied societies and the role they play as a learning activity inside the culture. We also aim to determine what games and toys are the most typical for each culture and, eventually, decide how the social and cultural organization of these societies defines the type of toys and games children use. For this purpose we assume a toy is an object that has moved from its functional meaning to its status of artistic object preserved in anthropological museums. We have used the analysis of bibliography, particularly historical sources, such as travel diaries, archaeological sources, as well as the analysis and study of different museum pieces. This piece of work, which intends to draw attention to childhood, exposes the importance of the ludic activity for the group social regulation and the learning and preparation for adulthood within the native cultures of North America.

**Keywords:** Play; toy; American native people; education; childhood.

<sup>1</sup> Este trabajo se enmarca en el Proyecto de Innovación Docente PIE-Nº16, *Aula de Memoria. Recursos didácticos para recuperar la historia de los olvidados*. Dicho proyecto ha sido impulsado por el Vicerrectorado de Calidad de la Universidad Complutense de Madrid en la convocatoria Innova Docentia 2019-20

<sup>2</sup> Universidad Complutense de Madrid (España)  
E-mail: gemunoz@ucm.es  
<https://orcid.org/0000-0002-0406-2634>

<sup>3</sup> Universidad Complutense de Madrid (España)  
E-mail: sitka@ghis.ucm.es  
<https://orcid.org/0000-0002-2440-6449>

**Sumario:** 1. Introducción. 2. El juego y el juguete en el contexto indígena Norteamericano. 2.1. Juegos y juguetes entre los pueblos cazadores recolectores del Ártico. 2.2. La singularidad del juguete en las tribus del Suroeste: las *kachina* hopi. 2.3. Juegos y juguetes entre las jefaturas tradicionales americanas: La Costa Noroeste. 3. Conclusiones. Referencias.

**Cómo citar:** Muñoz-García,G.; Sánchez-Montañés, E. (2020) El juego y el juguete en el mundo indígena en Norteamérica: aportes a la visibilidad y educación de la infancia. *Arte, Individuo y Sociedad* 32(4), 969-987.

## 1. Introducción

El ser humano es, entre otras cosas, porque camina erguido, piensa y además juega. Estos tres aspectos definen su andadura a lo largo de la historia como señaló Johan Huizinga en su ya clásica conceptualización sobre el juego, *Homo ludens*, a principios de los años setenta del s. XX. El autor caracterizaba el juego humano frente a aquel realizado por otras especies como una actividad libre, desinteresada, una ocupación en definitiva destinada por y para el recreo, que da satisfacción a ideales de expresión y convivencia, y que tiene limitaciones establecidas por el tiempo y el espacio. Persigue la creación de un orden en torno a la propia actividad lúdica que busca resolver una situación de tensión, incertidumbre o azar (Huizinga, 2007, pp. 20-29). A continuación, veremos cómo el juego ayuda a regular y a educar en torno a las normas de convivencia, el mundo simbólico, los patrones de organización social y de subsistencia, o el rol que ejerce un individuo vinculado al género en su sociedad. Permite al niño y a la niña experimentar desde la infancia aquellas prácticas que le serán propias de cara a su integración en la sociedad a su llegada a la edad adulta.

La obra de Huizinga se completó con aportaciones como la de R. Caillois, quien, reconociendo la importante contribución de *Homo ludens* en lo referido al estudio del juego, a la vez señaló la omisión en esta obra de descripciones y clasificaciones de los propios juegos, dando por hecho que todos respondían a las mismas necesidades y manifestaban la misma actitud psicológica (Caillois, 1986, pp.27-28). Añadiría Caillois a la definición lúdica de Huizinga, el hecho de tratarse de una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia (1986, pp. 37-38). Avanzando un paso más hacia la significación social de la actividad lúdica, y acercándose a la idea de ésta como objeto de aprendizaje, destacamos las aportaciones de Brougere (2013), quien habla del concepto de *cultura lúdica* que se caracterizaría por estructurarse en una serie de procedimientos que hacen posible el juego, por estar compuesta de esquemas que permitirían dar inicio a dicho juego, las propias reglas del juego, y también se añadirían las reglas no explicitadas del mismo (aquellas que derivan de la realidad social observada por el niño). Además, esta *cultura lúdica* se nutre de elementos de la cultura del entorno del niño y se diversifica en base a criterios como los medios sociales, la edad y sobre todo el género. La *cultura lúdica* propuesta por Brougere sería producida por el llamado *sujeto social* (Brougere, 2013, pp. 3-5).

Muchas son en definitiva las disciplinas que se han aproximado al juego. La sociología, la pedagogía, la filosofía o la psicología son buena muestra de ello. Sin embargo, es nuestro interés la perspectiva cultural y social de este ámbito del desarrollo humano, y en particular la aportación desde la antropología americanista,

al centrar ésta nuestro objeto de estudio. Por ello, conscientes de la enormidad de obras y perspectivas que podrían ilustrar esta introducción, queremos recoger algunas de ellas, clásicas, que se aproximan principalmente a la idea de la actividad lúdica desde el punto de vista del reflejo e importancia en la cultura en la que se inserta. Numerosos estudios desde la óptica antropológica ya habían mostrado interés, tiempo antes de la publicación de *Homo Ludens* de Huizinga, pero con una intensidad intermitente. Muchos de estos trabajos, ya desde el s. XIX, atendían a las particularidades que ofrece el continente americano, dentro del cual se circunscribe este trabajo. A continuación, presentamos algunas de esas obras, para después, ir centrándonos en aquellas vinculadas a nuestro objeto de estudio, culturas indígenas de América del Norte.

Autores como E. B. Tylor, S. Culin, M. Coxe Stevenson, J. Harrington, A. Kroeber, B. Haile, F. Boas, M. Mead, C. Geertz, o C. Miles entre otros, sentaron las bases del estudio del juego y el juguete entre las culturas amerindias. De estas primeras aproximaciones destacó la visión ofrecida por el particularismo histórico encabezado por Boas, con especial énfasis en las culturas nativas del subcontinente norte. Sin embargo, en no pocos de estos primeros ejemplos el resultado fue muy superficial y limitado, sin mostrar especial interés en dar significado a las expresiones materiales (juguete) o inmateriales (el juego) de estas prácticas lúdicas dentro de sus respectivos contextos culturales. Ejemplo de todo ello podría ser el trabajo de Stewart Culin, *Games of the North American Indians*, en el que, en un total de 846 páginas, dedica nada más que media y dentro de un apartado de “divertimientos menores” a unos comentarios superficiales sobre los juegos infantiles (Culin, 1975, pp. 715-716). No existe, por ejemplo, ni la más mínima mención a muñecas, un juguete universal como veremos más adelante. Otro ejemplo interesante podemos encontrarlo en otro libro también dedicado a América del Norte, el de Charles Miles, *Indian and Eskimo Artifacts of North America*, en el que se encuentra al menos un apartado de juguetes (Miles, 1963, pp. 202-205). Recoge el autor aquí toda una serie de fotografías de muñecas, armas en miniatura, “cacharritos” de cestería, de piedra y de cerámica, o animalitos.

Ya en nuestro contexto más próximo, estudios en torno al juguete pero más especialmente en torno al juego desde una perspectiva antropológica, han visto la luz en los últimos años. Estos tratan de sistematizar, por una parte, la evolución historiográfica del juego y por otra la presentación de un compendio taxonómico de los diferentes tipos y formas de juego asociados a diferentes culturas (García 1995; García-Hoz 1996; Bantulà i Janot 2006; Enriz 2011).

En lo que respecta a la función de la actividad lúdica, la historiografía, de manera generalizada, coincide que ésta es algo consustancial a la esencia humana. Pero ante la creencia de que el marco planteado por Huizinga se circunscribe especialmente al ámbito externo del juego y su capacidad para generar un proceso de aculturación (García, 1995, p. 126), se desarrollan tesis que buscan destacar la función interna que implica la actividad lúdica en el seno de una cultura. Por ello, y a diferencia del animal, el juego humano se caracteriza porque crea y traslada cultura de manera acumulativa a través de la difusión y dentro de cada sociedad mediante la enculturación (García-Hoz, 1996, pp. 89-94). Ello supondría la tendencia a emplear el juego como un proceso de socialización y transmisión de padres a hijos, a través esencialmente de la imitación. De esta forma se transmiten las convenciones culturales o roles adquiridos en un grupo, asociados a la diferencia de género dentro de prácticas

orientadas al juego simbólico. Bantulà i Janot acerca el modelo funcionalista a esta postura, distinguiendo entre el punto de vista de la *enculturación* citando a autores como Salter o Malinowski; o desde la *aculturación*, con autores como Sutton-Smith, Heider o Farrer (Bantulà i Janot, 2006, pp. 29-30).

Especial contribución ofrece el modelo simbólico en el contexto de *culturas primitivas*<sup>4</sup> señalado por Huizinga, a través del cual vinculaba el juego a la idea de *misterio y secretismo*, que pretendía romper con la cotidianeidad dentro del grupo (2007, pp. 26-44). De esta forma el concepto lúdico pasaría a formar parte de las ceremonias y ritos, de la creación y expresión del mundo mítico, acompañado de la consiguiente parafernalia que aportaba intensidad a la narrativa escenificada. Un claro ejemplo de ello se aprecia en las descripciones que Boas (1895) realiza sobre sociedades secretas Kwakwaka'wakw del área cultural del Noroeste americano, como la ceremonia caníbal hamatsa.

Toda esta vinculación del aspecto lúdico con el mundo mágico y ceremonial confiere un alto grado de importancia al juego, al permitir mantener el orden social dentro de un grupo. Al mismo tiempo nos habla de actividades lúdicas no sólo vinculadas con la infancia y los distintos ritos de paso que tienen lugar durante la adolescencia, sino también con la edad adulta. A este modelo se adhieren autores como Frazer (Bantulà i Janot, 2006, p. 30), y conecta con las tesis de E. Fink (1969), para quien en las culturas indígenas lo sagrado queda determinado por el juego, convirtiéndose este en un símbolo de la cultura en su conjunto. Para Fink, la persistencia de ciertos juegos en el tiempo permitiría hablar de la existencia de patrones comunes.

En el presente trabajo hemos partido del modelo evolutivo sociopolítico de E. Service (1962), vigente en la antropología americanista, para aproximarnos al juego y al juguete en el contexto de las culturas amerindias. Este modelo es el apuntado también por Bantulà i Janot, quien presenta un compendio de estudios taxonómicos en relación al juego, si bien no se circunscriben únicamente al ámbito americano. Entre estos, fundamentalmente se distingue entre criterios morfológicos y funcionales. Ya el autor critica que muchos de los juegos propuestos pueden atribuirse a varias categorías a la vez. En este sentido Culin (1975, pp. 102-103) sí atribuía en su obra, que los juegos de los indígenas de América del Norte podían circunscribirse a dos categorías taxonómicas que determina en base a los registros de viajes: la destreza o el azar. Veremos a continuación que estas dos categorías no recogen toda la complejidad sociocultural que da sentido al uso y costumbres de juegos y juguetes en culturas nativas norteamericanas.

Lo que parece evidente es que la actividad lúdica implica, en el ámbito de la estructura social, un elemento transformador indispensable mucho más profundo que el definido por Huizinga; que adquiere una función social a la hora de introducir, por una parte al niño en las convenciones culturales de su grupo, a la vez que lo conecta con este a través del mundo simbólico y ritual. Esta facultad transformadora plantea cuestiones que pueden determinar la acción lúdica como el género, la edad, el momento del día o del año en que se celebra, el contexto en el que se desarrolla el juego, su vinculación o no con ciclos temporales o espaciales naturales, el número

---

<sup>4</sup> Terminología anacrónica, que puede ser sustituida por otros términos como *originarias, indígenas, nativas*, etc. Recogemos en este caso su acepción literal, tal y como la define Huizinga en su obra.

de jugadores implicados en la acción, la forma de relación entre los participantes, las habilidades que se ponen en práctica para la consecución del objetivo del juego o tipos de objetivos de juego.

Ahora bien, qué papel desempeña el juguete en la actividad lúdica. En sociedades preindustriales como las que son especialmente nuestro interés en este trabajo, el juego predomina sobre el juguete (García-Hoz, 1996). Pero algunos autores como Miles (1963, p. 202) recuerdan que entre los objetos contenidos en museos de corte antropológico, los juguetes son rarezas. Sin embargo, insiste en que su aparición en todas partes indica que alguna vez fueron comunes. Han sobrevivido sobre todo los realizados con materiales no perecederos, como hachitas de piedra, muñecas y animales de cerámica o aves de marfil. Pero también otros realizados con materiales más frágiles, cunas de cestería, arcos y flechas en miniatura o muñecas de cuero. Como muestra de los museos de corte etnológico de nuestro entorno más próximo podemos recoger algunos ejemplos concretos de juguetes expuestos en el Museo de América y Museo Nacional de Antropología, ambos en Madrid, como pequeñas figuras antropomorfas talladas en marfil asociadas a la cultura inuit (la atribución de la función de estos plantea dudas en algunos casos, al haberse interpretado como juguetes o amuletos), modelos de embarcaciones típicas del Ártico (kayaks), muñecas hopi y cunas portátiles con muñecas cheyenne.

Estas evidencias, expuestas en numerosos museos, nos acercan a concepciones que tienen mucho que ver con la idea contemporánea de aprender jugando, que en la actualidad se han venido desarrollando no sólo en torno al aprendizaje no formal e informal, sino al formal o institucionalizado desde la escuela. Así, han cobrado impulso metodologías de aprendizaje basadas en el juego, ayudando a potenciar en la educación estandarizada la creación de individuos *aptos* para incorporarse a la sociedad o grupo de pertenencia, por medio del conocimiento del sistema de normas, usos y costumbres que confieren la identidad de una sociedad.

Presentamos a continuación la huella que la actividad lúdica desempeñó en diferentes modelos socioculturales del mundo indígena norteamericano a través de una selección de tres áreas culturales, principalmente en época tradicional, pero con referencias actuales también. Estas áreas culturales son: Ártico, Suroeste y Costa Noroeste. Destacamos la creación y usos del juego y especialmente del juguete en dichas áreas a través de ejemplos significativos en culturas representativas, estableciendo un diálogo entre el pasado y el presente, con el objetivo de dotar de visibilidad a la infancia de dichas sociedades. Mantenemos por tanto la idea de cambios y permanencias culturales entre las sociedades mencionadas.

Para esta labor, hemos recurrido a datos proporcionados por fuentes como la arqueología, la museología, y diarios de viaje recogidos en gran medida en el contexto de la Ilustración, a través de expediciones científicas, muy especialmente en el marco de la expedición Malaspina.

## **2. El juego y el juguete en el contexto indígena Norteamericano.**

Nos centramos en América del Norte para llamar la atención sobre la evidente invisibilidad de la infancia y de sus juegos, tal y como hemos referido ya en las obras de Culin (1907), y Miles (1963).

Los tres casos que presentamos a continuación muestran además características muy diferentes relacionadas con su nivel de complejidad social, atendiendo al modelo de Service (1962). En América del Norte no existieron estados antiguos, pero sí encontramos los otros tres tipos de organización sociopolítica (bandas, tribus y jefaturas) y ese contexto socio cultural podría ser significativo para nuestro tema. Se podría pensar que los juguetes y los juegos a los que acompañan, deberían ser muy diferentes en función del tipo de organización social y económica, y de las funciones o roles que desempeñarán los niños y las niñas que serán en el futuro miembros de sus respectivas sociedades. Sin embargo, veremos que esto no es así. Los juguetes utilizados como medio de socialización, de aprendizaje, son muy semejantes en los tres ejemplos escogidos, aunque las fuentes en las que se puede encontrar información sobre el tema son a veces muy diferentes.

El Ártico, ejemplo paradigmático de una sociedad de bandas con ausencia de especialización, pero con una marcada diferenciación del trabajo por géneros, absolutamente necesaria para la supervivencia en un ambiente extremo, es donde se visibiliza mejor el tema de los juguetes y juegos infantiles como medio de aprendizaje, tal vez por esa necesidad de adaptación y supervivencia.

Más brevemente, el Suroeste, y especialmente el pueblo hopi, paradigma de organización tribal, tiene unos peculiares “juguetes”, pero esas muñecas, aun siendo elementos de aprendizaje infantiles, se entremezclan también con el complejo mundo de creencias y ceremonial, que se ha mantenido hasta la actualidad y que ha llamado profundamente la atención de antropólogos y curiosos precisamente por ese arraigo de lo tradicional.

Finalmente, la Costa Noroeste era una sociedad clasista, aunque con una economía cazadora recolectora, de la que ya disponemos fuentes a finales del siglo XVIII que ignoran prácticamente el tema, pero muestran también curiosas e interesantes excepciones. El área es además la cuna de la antropología académica de la mano de Franz Boas a finales del siglo XIX y en las grandes monografías antropológicas, de diferentes fechas, se hace presente la infancia y sus juegos, aunque de modo muy desigual.

## **2.1. Juegos y juguetes entre los pueblos cazadores recolectores del Ártico.**

El área ártica comprende las costas de Alaska en Estados Unidos, las del norte de Canadá y Groenlandia. Sus pueblos tradicionales dependían sobre todo de los mamíferos marinos aun que con una fuerte incidencia de la pesca de salmónidos en Alaska.

La sociedad tradicional de los pueblos del Ártico que en Canadá y Groenlandia hoy se autodenominan inuit, se caracterizaba, entre otros rasgos, por la estricta división del trabajo en función del género. Los hombres eran los cazadores, los únicos proveedores en un medio en el que casi no existían recursos que pudieran ser recolectados, y las mujeres eran las “costureras”, las que realizaban los elaborados y abrigados vestidos sin los cuales hubiera sido imposible la supervivencia en un ambiente tan extremado. Ambos roles eran complementarios<sup>5</sup>.

Las armas para la caza implicaban muchas variantes en función del acusado ciclo estacional y de las presas a abatir: mamíferos marinos, mamíferos terrestres, aves,

---

<sup>5</sup> Una visión general de la cultura inuit puede encontrarse en Bailón (2015).

peces... por ello los hombres del Ártico eran capaces de elaborar sofisticados arpones de cabeza desmontable, arcos y flechas, lanza dardos<sup>6</sup>. Pero también construían trineos tirados por perros, de materiales, formas y técnicas variadas en función del medio ambiente y de la necesidad, y los sofisticados kayaks para moverse y cazar en el mar.

Las mujeres preparaban, curtían, cortaban y cosían las pieles, con las que realizaban la elaborada vestimenta, absolutamente imprescindible para la supervivencia. Usando principalmente la abrigada piel del caribú (*Rangifer tarandus*), confeccionaban las parkas, diferentes para el hombre y la mujer, que se convertían en un símbolo de identidad étnica. Además, creaban otras prendas como calzones, gruesas botas, y manoplas necesarias para proteger las manos en las numerosas actividades realizadas al aire libre.

Dada la importancia de las actividades realizadas por ambos géneros, los niños y las niñas se entrenaban desde muy pequeños en la realización y uso de los objetos cuya práctica sería en el futuro necesaria para la supervivencia de todos; aprendían, por lo tanto “jugando” y sus juguetes eran imitaciones a escala de los objetos de sus mayores. El tema debía estar tan interiorizado para los inuit que en una curiosa publicación de los años 50 en la que un nativo de Alaska nacido a comienzos del siglo XX habla de la vida de los “eskimo”, dedica unas pocas líneas a los juegos, pero no hace ninguna mención a los juegos y juguetes infantiles (Green y Abbott, 1980).

Sin embargo, en las monografías tradicionales sobre el Ártico y desde fechas muy tempranas, son constantes las menciones al juego como vehículo de aprendizaje. Sin ánimo de exhaustividad, por razones obvias, el renombrado Edward Sheriff Curtis ya menciona en 1930 y en Alaska que “los niños jugaban imitando los trabajos de los mayores y concretamente los muchachos practicaban con las armas para prepararse para ser cazadores” (Curtis, 1999, p. 79). En los años 20 del siglo pasado y tras sus expediciones al Ártico, especialmente a Groenlandia con ayuda de Rasmussen, Kaj Birket-Smith habla de la infancia en el Ártico, de la libertad total de los niños hasta los ocho años, de que los padres fabrican los juguetes para sus hijos y les adiestran jugando en los que serán sus futuras ocupaciones (1983, p. 189). De nuevo entre los inuit de Thule, en el norte de Groenlandia, el geógrafo Jean Malaurie que convivió largas temporadas con los inuit en los años 50, incide de nuevo en la libertad y el total consentimiento de los niños hasta los 8 ó 10 años, sus juegos, “prácticos”: armas, muñecas e igloos en miniatura... (1981, pp. 203-4) y el aprendizaje por imitación correspondiente. Semejantes menciones al aprendizaje por observación e imitación y de utensilios en miniatura son comunes en otras monografías (v.g. Balikci, 1970, pp. 121-122).

Se encuentran evidencias arqueológicas de la antigüedad de ese tipo de juguetes. Del período neo-eskimo del norte de Groenlandia, entre 1000 y 1100 d.C., proceden pequeñas réplicas de arpones, lanzas, arcos, flechas, trineos, umiaks, kayaks, ulus, cuchillos para nieve, pucheros para cocinar y lámparas (Jordan, 1984, p. 543).

Un apartado destacado de juguetes lo constituyen los “modelos” de diferentes tipos de canoas que se encuentran en museos, como el Museo de América de Madrid. Se clasifican como “maquetas” de kayak, con unas dimensiones entre 73 cm de longitud y 114 cm, que reproducen la estructura de los kayaks tradicionales (Fig.1);

---

<sup>6</sup> Una descripción detallada de estos instrumentos puede encontrarse en el clásico Forde (1966, pp. 125-150).

su armazón es de madera y caña, el revestimiento de cuero, la abertura circular para introducir el cuerpo del cazador, con piel de intestino impermeable. Su peculiar tipología, con la proa bifurcada, es la característica del Pacífico norteamericano<sup>7</sup>. Estos modelos llegaron a convertirse en objetos comerciales, pero es más que probable que, si no estos ejemplares concretos, otros muy similares fueran juguetes. Aprender a hacer un kayak era una tarea que debían emprender todos los niños de la región ártica.



Figura 1. Modelo / juguete de kayak. Cultura chugach. Alaska. Museo de América, Madrid. N° 13894.

Mención especial merecen las muñecas de las niñas. Ya hemos señalado la importancia de la antigua vestimenta para la supervivencia. Como ya indicábamos, la costura era un trabajo femenino, realizado con agujas de hueso con ojo, “hilo” de tendones, dedal, objetos que se guardaban en “costureros”, posesión preciada de las mujeres y que podían encontrarse entre las escasas posesiones que heredaba la hija mayor (Mary-Rousselière, 1984, p. 440). Lo mismo que en el caso de los chicos, las niñas aprendían muy pronto a elaborar esas importantes prendas de vestir y lo hacían –como en muchos otros pueblos tradicionales del mundo- sobre muñecas.

En el ámbito tradicional del noroeste de Alaska, los padres tallaban figuras de marfil para sus hijas que usaban como juguetes, con los brazos muy pegados al torso o incluso formando parte del mismo. Vemos algunos ejemplos de esas muñecas, con los rasgos sexuales claramente representados y otros aditamentos, como cabello o los característicos bezotes masculinos. Los vestidos identificaban además el género de cada muñeco (Burch, 1984, p. 312), del mismo modo que los vestidos para las personas. Encontramos también muñecas en contextos arqueológicos, como en la cultura Thule (McGhee, 1984, p. 372).

Si damos un salto a la época actual, Katleen Westlake, una mujer inupiaq originaria de Kotzebue, Alaska, una auténtica artista que hace muñecas para coleccionistas vestidas al estilo antiguo, cuenta que quería tener una parka tradicional de piel y aprendió a hacer muñecas para practicar con ellas las técnicas de costura. Confecciona las cabezas con madera y papel de lija, y comenta que no es tradicional que una mujer talle. Dentro de la tradicional división del trabajo por géneros, los

<sup>7</sup> Se trata de los objetos catalogados en el museo con los números 13.891, 13.892, 13.893 y 13.894. Por su estilo pueden ser del área ártica, concretamente de la cultura chugach del sureste de Alaska, pero también del norte del área de la Costa Noroeste, eyak o incluso tlingit de la bahía de Yakutat, que también utilizaban este tipo de embarcaciones junto con las canoas hechas de un tronco ahuecado.



hombres se encargaban de trabajar los materiales duros, piedra, marfil, hueso, incluso madera, los materiales del mundo exterior<sup>8</sup>. Los cuerpos, que luego irán cubiertos, los confecciona con trapos (Westlake, 2004, p. 10). En contextos arqueológicos se encuentran también muñecas de madera y con los brazos movibles, como en la cultura Dorset (Maxwell, 1984, p. 364).

## 2.2. La singularidad del juguete en las tribus del Suroeste: las *kachina* hopi.

A rasgos generales el Suroeste comprende la mayor parte de los estados de Nuevo México y Arizona en Estados Unidos y todo el gran norte de México<sup>9</sup>. La gran diversidad geográfica acogió diferentes modelos culturales, tanto prehistóricos como históricos.

Nos interesan en este momento los llamados por los españoles *indios pueblo*, localizados en la región del “Oasis”, conocidos desde la expedición de Francisco Vázquez de Coronado de 1540-42, hoy habitantes en unos cuantos poblados compactos y permanentes en la meseta semiárida del Colorado (norte de Arizona y Nuevo México). Practicantes de una agricultura intensiva, poseedores de un arte peculiar y de un sistema ceremonial y una visión del mundo propias, han logrado preservar una buena parte de sus territorios y gran parte de su cultura.

Representan el único caso en América del Norte de una continuidad cultural y de una permanencia en el mismo territorio desde hace unos 10.000 años, de lo que son plenamente conscientes.

Los pueblo, poseen una cultura distintiva y muy uniforme, su subsistencia se basa en la agricultura, aunque sus antepasados fueron cazadores y recolectores de alimentos durante cientos de años. La gradual introducción de la agricultura desde el sur llevó primero a la vida sedentaria en aldeas y más tarde en poblados, con casas compactas de piedra y adobe, de varios pisos, organizadas en torno a plazas, los “pueblos” de los españoles. Junto con las plantas cultivadas llegó la cerámica y otras artesanías, las técnicas de riego y un creciente comercio de adornos de concha y cobre, turquesas, plumas de guacamayo y otros objetos (Eggan, 1983, p. 224).

Los hopi son uno de los pueblos más tradicionales, habitan en una reserva en el noreste de Arizona, rodeados por la mayor reserva de Estados Unidos, la de los navajo<sup>10</sup>. Su organización social se basa en clanes matrilineales pero, sobre todo, han llamado la atención de la antropología por su complejo mundo ceremonial que han logrado preservar<sup>11</sup>. Esa dedicación de los estudiosos a su mundo hace casi inexistentes las referencias a juegos y juguetes infantiles, excepto por un caso peculiar.

Su ceremonial principal es el Culto Kachina, cuyo tema central es la presencia de fuerza vital en todos los objetos que pueblan el universo; los seres humanos tienen que interactuar con esas fuerzas para sobrevivir (Barton, 2008, p. 112).

<sup>8</sup> Para esta división dual y complementaria de los trabajos tradicionales masculino y femenino puede verse Graburn y Lee (1990, pp. 38.39).

<sup>9</sup> Más concretamente en Estados Unidos: Nuevo México, Arizona, extremo sur y oeste de Texas, suroeste de Colorado, oeste y sur de Utah y borde sur de Nevada. En México: Sonora, Chihuahua, Coahuila, Durango, Nueva León, Tamaulipas, Sinaloa, Zacatecas y San Luis Potosí.

<sup>10</sup> Para cualquier aspecto de la vida actual de los hopi lo mejor es acudir a su página WEB: <http://www.hopi-nsn.gov>. Para un resumen de su cultura tradicional ver Curtis, 1996.

<sup>11</sup> La bibliografía sobre el tema es inmensa. Traducido al español es recomendable Waters, 1992. Se recopilan aquí mitos, historias, ceremonias, narradas por ancianos hopi.

Desde finales de diciembre a finales de julio, las kachina habitan con los hopi y son representadas en una serie de danzas y ceremonias por hombres enmascarados. El número de kachina oscila entre 300 y 400, algunas aparecen sólo durante uno o dos rituales, a veces esporádicamente, o tienen largos períodos de ausencia. Para que los niños sean capaces de aprender a identificar sin equivocarse a esos mensajeros de los dioses están los *tihu*, las “muñecas” (Fig. 2), que los enmascarados ofrecen en los intermedios de las danzas a los niños obedientes<sup>12</sup>. Esa muñeca kachina es una réplica fiel del danzante enmascarado en sus detalles más significativos, los niños las llevan a sus viviendas y sus familiares le cuentan la historia del personaje, sus leyendas y símbolos relacionados, los detalles del vestido y de los accesorios (Laniel-LeFrançois, 1998, p. 28) y de esa manera aprenden a reconocerlo.



Figura 2. Muñecas kachina tradicionales. Edward Sheriff Curtis, 1922.

El propósito de la *tihu* es también relacionar a las niñas y a las jóvenes con los beneficios potenciales que aportan las kachina porque los seres sobrenaturales se sienten irresistiblemente atraídos por sus propias imágenes físicas. Aunque a esas réplicas se las denomine muñecas, no desempeñan el mismo papel que una muñeca convencional. Los niños hopi piensan que las kachina deben ser tratadas con respeto, lo mismo que las *tihu* y a menudo se refieren a ellas “como su hermana” (Barton, 2008, p. 113).

Se construyen de raíz de álamo americano, actualmente con herramientas modernas. Una vez terminada se lija con cuidado y se pinta, hecho de enorme importancia por el significado simbólico de los colores. Se pueden añadir plumas

<sup>12</sup> El lector interesado puede encontrar una buena muestra de fotografías en *Kachina, muñecas rituales indias*. Se trata del catálogo de la exposición celebrada en el Museo de América de Madrid en los meses de mayo y junio de 1998.

de diferentes tamaños y de distintas aves teñidas para obtener los colores deseados (Laniel-LeFrançois, 1998, pp. 28-29). Desde hace más de cincuenta años los turistas demandan muñecas kachina. Hay algunos artistas que trabajan casi exclusivamente para el mercado exterior, aunque la mayoría de sus muñecas no representan auténticas kachinas (Laniel-LeFrançois, 1998, p. 29). Aunque se han introducido cambios significativos en las kachina comerciales (Fig. 3), siguen también existiendo en su contexto y forma tradicional.



Figura 3. Muñeca kachina moderna. Museo de América, Madrid. N° 1994/01/01

### 2.3. Juegos y juguetes entre las jefaturas tradicionales americanas: La Costa Noroeste.

El área cultural de la Costa Noroeste comprende el sureste de Alaska, la costa de la Columbia Británica en Canadá y las costas de los estados de Washington y Oregón en Estados Unidos. En el momento del contacto, en el último tercio del siglo XVIII, su modelo de asentamiento eran poblados permanentes que eran la unidad básica de control y explotación de los recursos. Se ocupaban en invierno, época de preparación de utensilios y celebración de fiestas y ceremonias, mientras que de marzo a septiembre la mayor parte de sus habitantes se trasladaban a emplazamientos temporales para la obtención de recursos.

La casa era la unidad de relación económica y social, habitada por un jefe, el propietario, su linaje familiar -la unidad social básica de trabajo y cooperación a lo largo de toda el área-, sus esclavos y una serie de “inquilinos”, personas libres que convivían temporalmente ayudando en las tareas de producción. La sociedad tradicional de la Costa Noroeste era una sociedad de clases a las que se pertenecía

por nacimiento. La alta nobleza la constituían los jefes de los principales linajes que poseían los territorios con los mejores recursos y los más importantes privilegios ceremoniales. Una nobleza secundaria estaba formada por los parientes lejanos de esos grandes jefes, que poseían territorios con recursos menos importantes y privilegios ceremoniales también de segundo orden. Los plebeyos, que carecían de derechos territoriales y tampoco tenían cargos seculares o ceremoniales, eran una importante fuerza laboral y prestaban sus servicios libremente. Por último, los esclavos, producto de la captura por guerra o comercio, eran plena posesión de sus amos, carecían de cualquier privilegio, constituían una considerable fuerza de trabajo y eran también un elemento de prestigio. La guerra, debida sobre todo a la desigual disponibilidad de los recursos, era común a lo largo del área.

Las primeras noticias que se encuentran sobre la cultura tradicional de estos pueblos procede de los diarios e informes de navegantes de diferentes nacionalidades pero de los que destacamos especialmente los españoles. Es obvio que el tema de la educación infantil y los juegos está prácticamente ausente en esas fuentes. Una de las causas era la brevedad de las estadias como reconoce, por ejemplo, el capitán Cook<sup>13</sup>, en su breve estancia en 1778 en la entrada de Nootka.

Sin embargo, en el caso español, se dio una situación de estancia continuada en la isla de Nootka, en la costa oeste de la isla de Vancouver, donde existió un establecimiento español desde 1789 hasta 1795<sup>14</sup>. Existen numerosos diarios e informes sobre los nativos pero no se encuentran en ellos referencias a juegos y juguetes infantiles. Como ejemplo, el geógrafo Moziño proporciona importantes informaciones sobre los nacimientos de los niños, la imposición de nombres que van cambiando con la edad (1792, f311v), pero no existe ninguna mención a nuestro tema, aunque sí se relata cómo los niños y más concretamente la hija del jefe principal del establecimiento visitaba asiduamente a los españoles (Moziño, 1792, f313). Tras la imponente ceremonia de la celebración de su menarquia y proclamación como heredera, su comportamiento cambió radicalmente; ya era una mujer y debía comportarse como tal. Sorprende que, entre estas pormenorizadas descripciones de los usos de un pueblo nativo, no se encuentre ninguna referencia a los juegos infantiles.

Pero muy pronto, en 1779, encontramos en las fuentes españolas referencias a la desigualdad social mencionada, especialmente en el hecho de la “venta” de niños a los españoles, niños que por su aspecto se advirtió con perspicacia eran de un origen étnico diferente al de la nobleza y, por lo tanto, esclavos: “La presencia de estos 3 niños no es como la de los más bien parecidos que venían en las canoas, pues cuando se les pedía alguno de ellos jamás le ponían precio y se reían de semejante pretensión;”<sup>15</sup> (Mourelle, 1779, f 256).

Y esa percepción de la existencia de clases sociales implicaba una educación diferenciada de los niños, hecho que pusieron en evidencia los marinos españoles algunos años después. En su breve estadía en la bahía de Yakutat, en 1791, el almirante Malaspina interroga a un anciano sobre la finalidad de un pequeño cerco formado con piedras: ...“me respondió que en el entraban a jugar los solos niños suyos, y los

<sup>13</sup> “It is impossible, however, that we should have been able to observe the exact mode of their domestic life and employments, from a single visit of a few hours” (Cook, 1788, vol. II, p. 319).

<sup>14</sup> Un resumen del establecimiento español con una breve historia del mismo puede verse en Sánchez Montañés 2012a.

<sup>15</sup> Nos encontramos en la bahía de Bucareli, en el sudeste de Alaska. Mourelle, 1779, f 256.

del Ankau, logrando así estar separados de los demas de la Plebe” (Malaspina, 1795, f111v).

Tal vez otra dificultad para la percepción de nuestro tema fuera el que hombres-marinos y soldados- pudieran adentrarse en el interior de los hogares. Tendría que ser un pintor, que probablemente se ayudaba con sus dibujos, el único que nos habla de algún juguete. De nuevo en el marco de la expedición Malaspina, también en la bahía de Yakutat en el sureste de Alaska, Tomás de Suria dejó en su cuaderno una breve, pero precisa descripción de las muñecas tlingit: “a sus niños hazen unas muñecas como ellos bisten, cuya cabeza es de Marmol paraque jueguen:” (Suria, 1791, f20) (Fig. 4).



Figura 4. Muñeca. Cultura klawack tlingit. Sudeste de Alaska. Museo de América, Madrid. N° 16382.

Hay que esperar ya a finales del siglo XIX, cuando el teniente de navío George Thornton Emmons, que recoge abundante información sobre el grupo tlingit del sureste de Alaska, se refiere a juguetes infantiles y a su utilización como un medio de socialización, aunque en la edición de su obra de 1991, la editora, Frederica de Laguna menciona que en la obra no hay apartados específicos que describan los juegos y juguetes infantiles (Emmons, 1991, p. 260). Se menciona que las niñas jugaban con muñecas y los chicos con arcos y flechas, pero que su mayor afición era montar en las canoas y remar frente a los poblados (Emmons, 1991, pp. 259-260).

Más específicamente cita “modelos” de canoas que se encuentran actualmente en el American Museum of Natural History (Emmons, 1991, p. 86). Dos de esas canoas a escala que se encuentran en museos españoles como, nuevamente, el Museo de América de Madrid (Fig. 5) debieron ser originalmente juguetes aunque fueran

también objeto de comercio codiciado. Hacer una canoa ahuecando un tronco del tipo tradicional, implica una serie de conocimientos y técnicas muy específicas para conseguir una embarcación que flotase y fuera capaz de navegar por el mar abierto. Y esas técnicas se iban adquiriendo desde la infancia.



Figura 5. Modelo / canoa de juguete. Cultura nuu-chah-nulth. Columbia Británica. Museo de América, Madrid. N° 13895.

En otro apartado se recoge que las primeras presas que cazaban los niños eran aves, colibríes y otras pequeñas aves, con una red untada de baba de caracol. Después de capturarlos, les ataban una cuerda a una pata y jugaban con ellos (Emmons, 1991, p. 138).

Menciona también muñecas, del estilo citado antes por Suria, que se hacían de mármol o caliza blanca pero solamente la cabeza y el cuello, al que se ataba la ropa que la acompañaba (Emmons, 1991, p. 260). A los niños también se les daban muñecas, y menciona concretamente que un hombre medicina daba para jugar muñecas tanto a los niños como a las niñas (Emmons, 1991, p. 260).

Ya en el siglo XX, las diferentes monografías sobre los pueblos de la Costa Noroeste se fijan en la infancia y en los juegos como un medio de socialización. De nuevo sin ánimo de exhaustividad y en el mismo ámbito en el que se encontraron los españoles en el siglo XVIII, la costa exterior de la isla de Vancouver y para los nativos que hoy conocemos como Nuu-chah-nulth, se mencionan tanto juguetes como el aprendizaje infantil desde la imitación de las prácticas de los adultos.

Padres y abuelos desempeñaban un importante papel en la enseñanza de los niños. Podían hacerles juguetes y enseñarles el modo de usarlos donde fuera necesario. Las mujeres mayores hacían muñecas con tiras de corteza de cedro para las niñas pequeñas; los padres o los hombres mayores hacían pequeños arcos, arpones y canoas de juguete para los chicos. Algún informante relata al autor cómo se narraban hazañas cinegéticas, ilustrando las historias con pequeñas escenas, entreteniéndolo a los chicos y a la vez enseñándoles las artes de la caza de diversos animales. Algunos juegos incluían prácticas de puntería y se animaba a los chicos a realizarlos, premiando a los que lo hacían mejor (Drucker, 1951, p. 135).

Los juegos no se limitaban al aprendizaje de las actividades de subsistencia. Los adultos animaban y supervisaban los juegos en los que los niños “jugaban a las fiestas”. Algún informante relató al autor cómo en ocasiones los mayores ayudaban a los niños a hacer el atavío del Oso Grizzly con sacos de arpillera, y les daban trozos de vidrio para usarlos como cristales sobrenaturales. Los chicos no utilizaban los cantos reales de la Danza del Shaman, sino que usaban “cantos de juguete” (Drucker, 1951, p. 134).

Son perceptibles todavía las diferencias sociales cuando se menciona que a los niños de la gente común se les decía que tuvieran mucho cuidado cuando jugaban con los hijos de los nobles, que intentaran ayudarles y nunca pelear con ellos (Arima, 1983, p.86).

Las muñecas para las niñas son mencionadas entre todos los grupos de la Costa Noroeste, en algunos casos con una significativa carga simbólica. Entre los tlingit, del sureste de Alaska, después de las fiestas de la primera menstruación, se daban las muñecas de la que dejaba de ser niña a los primos cruzados paternos (Laguna, 1990, p. 217).

Pero existían prácticas y actividades que debían aprender ambos géneros, por ejemplo, el remar y conducir una canoa, aunque la construcción de la misma fuera una tarea especializada reservada a los varones.

La más completa información que podemos encontrar en una monografía antropológica sobre la infancia en un pueblo de la Costa Noroeste es en la obra de una antropóloga Frederica de Laguna, que realizó un enorme trabajo de campo entre los yakutat tlingit del sureste de Alaska en 1949 y 1952-54. Los chicos pequeños tenían arcos y flechas, pequeños anzuelos y perros como mascotas. Las niñas pequeñas tenían muñecas, platos y ollas. Una de sus informantes recuerda cómo su padre le tallaba un platito de juguete, y también le hizo una canoa de juguete en la que podía poner sus muñecos y navegar con ellos en un estanque (Laguna, 1972, p. 921).

Las mujeres hacían las muñecas para sus niñas. Las cabezas eran de piedra blanca y los cuerpos de trapo. De nuevo nos recuerdan las muñecas descritas por Suria. Otra informante contó a la autora cómo las niñas acunaban a sus muñecas para dormirlas, lo mismo que hacían las madres con sus bebés (Laguna, 1972, p. 515).

Laguna es también muy específica cuando menciona que una buena parte de los juegos infantiles se dedicaba a la imitación de las actividades de los mayores. Una informante relata cómo las niñas jugaban a madres e hijas en una casita hecha de ramas y mantas. Mientras que los niños pequeños tenían que ser llevados a la casa del baño de vapor por un pariente, las niñas mayores hacían una casa de baño de vapor para ellas y lo tomaban allí, imitando a sus mayores (Laguna, 1972, p. 515).

### 3. Conclusiones

La actividad lúdica es esencialmente humana, porque sólo en nuestra especie se constituye como un fenómeno de regulación social, cargado de normas que pretenden el mantenimiento del orden y supervivencia en el seno de un grupo. Este recorrido a través de culturas indígenas significativas de Norteamérica, todas ellas en un nivel de desarrollo preestatal, nos ha permitido detectar patrones que se repiten independientemente del espacio, el tiempo y en buena medida las diferencias sociopolíticas. El juego y el juguete responden a un proceso de socialización de

gran importancia, que permite preparar al niño y a la niña en sus responsabilidades para la edad adulta. Se basa en un aprendizaje por imitación, en el cual se implican diferentes miembros de la familia. Su expresión material es bastante similar en los tres casos analizados, elaborando por ejemplo muñecas -con diferentes utilidades más o menos vinculadas con el mundo simbólico del grupo-, pequeñas reproducciones de objetos como canoas, objetos destinados a la caza, pesca o al espacio doméstico. Todo ello nos permite por tanto concluir que en las sociedades analizadas se produce esta constante funcionalidad que adquiere la actividad lúdica, de favorecer durante la infancia que el niño y la niña, se conviertan en individuos *socialmente aptos* para adquirir el rol asignado durante la edad adulta. Ejemplos similares se aprecian en otras áreas del continente, por ejemplo entre los karajá, habitantes del valle del río Araguaya, en el centro de Brasil. Allí, niños y niñas utilizan muñecas para sus juegos, con una intencionalidad que va más allá de la simple diversión. Las muñecas articulan prácticas lúdicas y de socialización (Camargo da Silva, 2013, p. 5). En esos juegos se reproduce, por ejemplo, la aldea, la casa de las máscaras, se imitan las danzas de los enmascarados y el comportamiento de los adultos. De esa manera los niños van aprendiendo las pautas de identificación de los miembros de su grupo.

Pero en términos generales, los juegos y juguetes del niño y la niña quedan claramente diferenciados desde la infancia, determinando el rol que ambos deberán adquirir para garantizar la supervivencia futura del grupo. Así, de manera generalizada, el juego infantil femenino se asociará al espacio privado y doméstico, mientras que el masculino lo hará con el espacio público. El juego del niño se vinculará más con la destreza y precisión, con la actividad física y con el uso de herramientas que procuren el sustento y la “seguridad” del grupo. La niña por el contrario, va a asociar su juego al conocimiento de las técnicas que le permitan en el futuro la producción de indumentaria, hecho determinante en culturas con condiciones medioambientales extremas, y al procesado del alimento, incluida la creación de recipientes para su almacenamiento, así como la recolección de ciertos frutos y otros recursos. Ambos roles son igualmente indispensables para la pervivencia del grupo.

Pero hay además un tipo de juegos y juguetes que de manera habitual se asocian a ambos, niños y niñas. Nos referimos al uso de las muñecas. Hemos apreciado diferentes ejemplos a lo largo de este trabajo, y de nuevo encontramos similitudes con otras áreas del continente como es el caso de los karajá.

Si trazáramos una línea evolutiva que incluyera ejemplos de sociedades estatales amerindias, como por ejemplo el mundo azteca, apreciaríamos que a medida que el grado socioevolutivo se hace más complejo, el juguete y el juego se transforman de manera más temprana en la vida del niño y la niña en puro trabajo de adulto. Sin embargo, podemos afirmar de manera generalizada que las culturas analizadas no muestran grandes diferencias respecto del tipo de juegos y juguetes de unas sociedades a otras en función de su grado de diferenciación sociopolítica. Hemos constatado cómo, además, los herederos de dichos pueblos en la actualidad, reproducen y comercializan para un mercado exterior, algunos de sus modelos tradicionales de juguetes, revitalizando de algún modo sus rasgos culturales tradicionales distintivos, dotando a la actividad artística y creativa de un rol destacado en la configuración de identidades en el presente.

Se conservan numerosos ejemplares de juguetes y elementos materiales asociados al juego en diferentes museos como hemos ido viendo. Ello, permite



incluir estos objetos, en origen utilitarios, dentro de la categoría de objetos artísticos, revalorizándose en muchos casos su sentido estético.

Finalmente queremos destacar la importancia de acercarse al estudio de otras sociedades a través de las actividades lúdicas que practicaron sus niños y niñas. Por una parte nos permite huir de los discursos históricos tradicionales centrados únicamente por ejemplo en las relaciones de poder, y por otra, nos permite visibilizar un componente esencial de toda sociedad, la infancia. En este sentido, queremos resaltar la contribución de obras como *El artista y el juguete. Viajes al imaginario occidental desde la Antigüedad al Romanticismo*, de Oriol Vaz-Romero Trueba. Ésta, plantea cuestiones como el lugar que ocupa el juguete en la frontera del arte, el juego, el mito y la historia, dotando de especial relevancia a la capacidad creativa del niño (Manson, 2014, pp.129-130), como factor esencial de su desarrollo.

## Referencias

- Arima, E.Y. (1983). *The West Coast (Nootka) People: The Nootka of Vancouver Island and Cape Flattery*. Victoria: British Columbia Provincial Museum. Special Publication N° 6.
- Bailón, F. (2015). *Los inuit, cazadores del Gran Norte*. Barcelona: Nova Casa Editorial.
- Balikci, A. (1970). *The Netsilik Eskimo*. Garden City, NY: The Natural History Press.
- Bantulà i Janot, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional: una revisión taxonómica. *Revista de dialectología y tradiciones populares*, 2, pp. 19-42. doi: <http://dx.doi.org/10.3989/rntp.2006.v61.i2.12>
- Birket-Smith, K. (1983). *Los esquimales*. Barcelona: Labor, Punto Omega: 269.
- Boas, F. (1895). The Social Organization and Secret Societies of the Kwakiutl Indians. *Report of the U.S. National Museum for 1895*, pp. 311-738.
- Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Ludicamente*, 2 (4), pp. 1-11. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>
- Burch, E. S. (1984). Kotzebue Sound Eskimo. En D. Damas y W. Sturtevant (Eds.), *Handbook of North American Indians, Arctic, Vol. 5*, (pp. 302-319). Washington D.C.: Smithsonian Institution.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Camargo da Silva, T. (2013). Modos de fazer Boneca Karajá, circulação de conhecimento e a construção do território. En P. Gorza y P. Pitarch (Coords), *XXXV Convegno Internazionale di Americanistica "Segni, simboli e dinamiche di costruzione del territorio indigeno"*, (pp. 1-19). Perugia: Centro Studi Americanistici.
- Cook, J. (1784). *A Voyage to the Pacific Ocean. Undertaken by the Command of His Majesty, for Making Discoveries in the Northern Hemisphere...* [Vol. 3 by James King]. Londres: W. and A. Strahan, for G. Nicol & T. Cadell.
- Culin, S. (1975). *Games of the North American Indians*. New York: Dover Publications Inc (1ª ed. 1907).
- Curtis, E.S. (1996). *El indio norteamericano. La danza de las serpientes: Hopis. Vol. 12*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta. La Pipa Sagrada.
- Curtis, E. S. (1999). *El indio norteamericano. En kayak entre los hielos: Esquimales, Vol. 20*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta. La Pipa Sagrada (1ª ed. 1930).

- Drucker, P. (1951). The Northern and Central Nootkan Tribes. *Bureau of American Ethnology Bulletin*, 144, pp. 1-480. Washington D.C.: Smithsonian Institution.
- Eggan, F. (1983). Pueblos: Introduction. En W. Sturtevant y A. Ortiz (Eds.), *Handbook of North American Indians, Southwest, Vol 10*, (pp. 224-235), Washington D.C.: Smithsonian Institution.
- Emmons, G.T. (1991). *The Tlingit Indians*. Vancouver: Douglas & McIntyre / New York: American Museum of Natural History (edited with additions by Frederica de Laguna, and a biography by Jean Low).
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de Antropología Social*, 34, pp. 93-114. Argentina: Instituto de Ciencias Antropológicas.
- Fink, E. (1969). *Il gioco come simbolo del mondo*. Roma: Lerici, Discorsivita.
- Forde, C. D. (1966). *Hábitat, economía y sociedad: Introducción geográfica a la Etnología*. Barcelona: Oikos-Tau, Libros Tau 8 (1ª ed. 1934).
- García S. (1995). Sobre el concepto de juego. *Aula: Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*, 7, pp. 125-132. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- García-Hoz, C. (1996). ¿A qué jugábamos? El juguete industrial en las colecciones del Museo Nacional de Antropología. *Anales del Museo Nacional de Antropología*, 3, pp. 89-108. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Graburn, N.H.H. y Lee, M. (1990). The Arctic culture area. En D. L. Boxberger (Ed.) *Native North Americans: An Ethnohistorical Approach*, (pp. 23-64). Dubuque: Kendall-Hunt Publishing Co.
- Green, P. (1980). *I am Eskimo. Aknik my Name*. Anchorage: Alaska Northwest Publishing Co. (Aided by Abbe Abbott).
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jordan, R.H. (1984). Neo-Eskimo Prehistory of Greenland. □ En D. Damas y W. C. Sturtevant (Eds.), *Handbook of North American Indian. Arctic, Vol. 5*, (pp. 540-548). Washington D.C.: Smithsonian Institution.
- Laguna, F. (1972). *Under Mount Saint Elias: The History and Culture of the Yakutat Tlingit: Part II*. Washington D.C.: Smithsonian Contributions to Anthropology.
- Laguna, F. (1990). Tlingit. En W. Suttles & W.C. Sturtevant (Eds) *Handbook of North American Indians. Northwest Coast, Vol. 7*, (pp. 203-228). Washington, D.C.: Smithsonian Institution.
- Laniel-le-François, M.E. (1998). La religión hopi, el culto y la muñeca kachina. En *Kachina. Muñecas rituales indias*, (pp. 19-29). Gerona: Fundación Caixa de Girona.
- Malaspina, A. (1795). *Descripción física de las Costas del NO de la América o visitadas por nosotros o por los navegantes anteriores*. En Madrid: Museo Naval, Ms. 330, doc. 30, f. 102-123v. [autógrafo].
- Malaurie, J. (1981). *Los Esquimales del Polo: Los últimos reyes de Thule, I*. Barcelona: Grijalbo, Aventura Viva.
- Manson, M. (2014). *El artista y el juguete. Viajes al imaginario occidental, desde la Antigüedad al Romanticismo*. Recensión de la tesis de Oriol Vaz-Romero Trueba. *Barcelona, Research, Art, Creation, Vol 2 (1)*, pp. 126-135. <http://dx.doi.org/10.4471/brac.2014.05>
- Mary-Rousselière, G. (1984). Iglulik. En D. Damas y W. C. Sturtevant (Eds.), *Handbook of North American Indians, Arctic, Vol. 5*, (pp. 431-446). Washington D.C.: Smithsonian Institution.

- Maxwell, M. S. (1984). Pre-Dorset and Dorset Prehistory of Canada. En D. Damas y W. C. Sturtevant (Eds.), *Handbook of North American Indians. Arctic, Vol. 5*, (pp. 359-368). Washington D.C.: Smithsonian Institution.
- McGhee, R. (1984). Thule Prehistory of Canada. En D. Damas y W. C. Sturtevant (Eds) *Handbook of North American Indians, Arctic, Vol. 5*, (pp. 369-376). Washington D.C.: Smithsonian Institution.
- Miles, C. (1963). *Indian and Eskimo Artifacts of North America*. New York: Bonanza Books.
- Mourelle de la Rua, F.A. (1779). Navegación Hecha por el Alférez de Fragata de la Rl. Armada Don Francisco Antonio Mourelle destinado de segundo Capitan de la Fragata Favorita... desde el Puerto de San Blas...alos descubrimientos dela Costa Septentrional de California..., en Madrid: Museo Naval, Ms. 622, Doc. 3, f. 177-273.
- Moziño, J.M. (1792). *Descripción de la isla de Mazarredo [Nootka]*, en Madrid: Museo Naval, Ms. 143, doc. 2, f. 301-334v.
- Rahner, H. (2002). *El hombre lúdico*. Valencia: Edicep.
- Sánchez, E. (2012). Las expediciones españolas del siglo XVIII al Pacífico Norte y las colecciones del Museo de América de Madrid. La expedición de Arteaga de 1779. *Anales del Museo de América, 20*, pp. 88-120. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Sánchez, E. (2012). Vivir en el fin del mundo. El asentamiento español en Nootka a finales del siglo XVIII. En A. Gullón y A. Gutiérrez (Coord.), *La Constitución gaditana de 1812 y sus repercusiones en América, Vol. 1*, (pp. 17-38). Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Service, E. R. (1962). *Primitive Social Organization; an Evolutionary Perspective*. New York: Random House.
- Suria, T. (1791). Año de 1791. Primer Cuaderno Original del Viage al NO de America. Borrador-Suria. Reserbado con juramento” [*Quaderno q[u]e contiene el ramo de historia natural y diario de la Espedicion del circulo del Globo. Reservado*]. New Haven: Western Americana Collection WA MSS 464, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University.
- Waters, F. (1992). *El libro de los Hopis*. México: Fondo de Cultura Económica, Antropología.
- Westlake, K. (2004). Inupiat dolls. *Native American Dolls. Smithsonian in your classroom*, pp. 10-12. Washington, D.C.: National Museum of the American Indian.
- Wright, B. (2008). Hopi Kachinas: A life force. *Hopi Nation Essays in Indigenous Art, Culture, History, and Law, 12*, pp.111-121. <https://digitalcommons.unl.edu/hopinaton/12>.