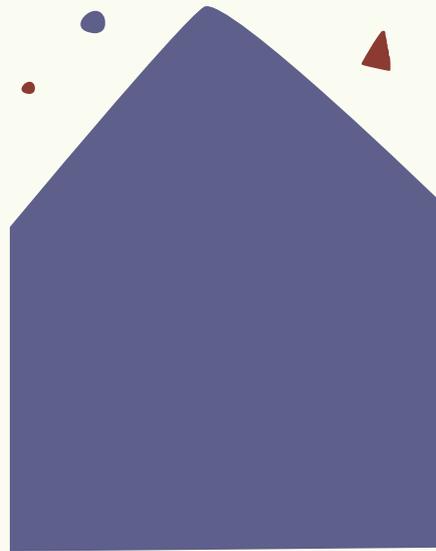


10 MIL AÑOS EN CASA



Área Arqueología
y Antropología
Municipalidad de Necochea

CONICET



MAR DEL
PLATA



ÁREA
MUSEOS
NECOCHEA



Colombo, Mariano

10 mil años en casa / Mariano Colombo ; Pilar García - 1a edición para el alumno - Necochea : Municipalidad de Necochea, 2020.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-24859-4-8

1. Educación Alternativa. 2. Pueblos Originarios. 3. Didáctica. I. García, Pilar. II. Título.

CDD 371.04



Mención del autor: Mariano Colombo, Pilar García.

Mención del editor: Municipalidad de Necochea.

1° edición. julio de 2020

Necochea, Buenos Aires

ISBN 978-987-24859-4-8



¡Tanto tiempo en casa!
¿Tanto tiempo?, ¿cuánto?,
¿miles de años?, ¿meses?



En estas vacaciones de invierno te proponemos algunas actividades para jugar con el tiempo, y también juegos de otros tiempos, para hacerlos hoy, en casa.

Imaginarsse otros lugares y momentos, otros nenes y nenas en sus hogares haciendo las mismas cosas que vos, es también una forma de viajar.

Seis actividades sobre los pueblos originarios, para pensar el tiempo, las casas y los juegos del pasado y de hoy.

- Mandanos las fotos y videos al Instagram [@areademuseosnecochea](#), así, con tu permiso, las compartimos en la página del museo.
- También, si querés, es muy importante que nos digas que pensás del tema y de las actividades, para poder mejorarlas y armar nuevas.

▪ ¡GRACIAS!

▪ ¡QUE TE DIVIERTAS!



LA LÍNEA DE TU TIEMPO

Para entender las cosas que pasaron hace muchos años, usamos líneas de tiempo.

Por ejemplo, las primeras sociedades indígenas de este territorio llegaron hace 14.000 años y siguen viviendo hasta hoy, pero en todo ese tiempo su forma de vida cambió mucho, por ejemplo después de la llegada de los conquistadores españoles y de la independencia en Argentina.

Entonces puedo ordenar todo eso en una línea de tiempo así:



Te proponemos un juego,

¿CÓMO SERÍA TU PROPIA LÍNEA DE TIEMPO?

Empezá por lo más antiguo.
Lo que a vos te parezca importante,
algo sobre tus abuelos,
tu país o lo que te interese más.

Marcá con un broche y un papel donde vaya la
información, podés escribirla o dibujarla, por
ejemplo, nacimiento de un abuelo/a.

Después sumá más cosas a medida que ocurrieron,
sobre tu familia, amigos, escuela o club, y por
supuesto, sobre vos.

La línea de tiempo termina en el día de hoy,
pero lo bueno es que en realidad nunca termina,
porque mañana ya se le pueden poner cosas
nuevas, así que guardala en la caja
para seguir completándola siempre.

MATERIALES:

- Una caja (puede ser cualquiera, de cartón, lata o plástico)
- Un hilo (no muy corto)
 - Broches
 - Papeles
- Lápiz o lo que sea para escribir o dibujar.

¡Mandanos
un video corto
o una foto
de tu línea!



LA RIMA

Me gusta el rap, me gustan las payadas,
también las payasadas.
Me gusta el diccionario y las palabras raras,
aunque estén viejas y no den para más.
Te desafío a rimar, leer, pensar,
y cantar solo un momento
para escuchar tus pensamientos.
Te dejo la base, armala tranqui,
después me las mandás.

Te proponemos algunas palabras que puedes usar para rimar, en realidad podés usar todas las que quieras, las que sepas y también buscar en el diccionario palabras nuevas.

También están las bases musicales de rap y de payada.

BASE RAP

https://www.youtube.com/watch?v=0k610dB0_qs

BASE PAYADA

<https://www.youtube.com/watch?v=cfSvedRji1k>

¿Querés combinar en tu rima palabras en lenguas indígenas?
Acá hay algunas.

APERTURA
QUIERO
IGUALDAD
HORARIO
VER
ORIGEN
SER
DIARIO
ABORIGEN
SOLIDARIDAD
PATRIMONIO
EQUIDAD
MOÑO
GÉNERO
ARMARIO

NATIVOS
DISCRIMINACIÓN
ALTURA
DURA
ORACIÓN
CANCIÓN
CULTURA
VIVOS
VENAS
APURA
BUENAS
PUEBLOS ORIGINARIOS
MATRIMONIO
INDÍGENAS

ANIMATE Y GRABATE

¡Mandanos tu rima!



- En yamana:
KIPA= mujer
AKAR=casa
- En mapuche:
ALICURÁ=piedra blanca
GUAICO=charco
LIHUEN=luz
- En selk' nam:
KRENK=sol
- En tehuelche:
TENON=hermana

TE JUEGO A...

Los chicos siempre quieren jugar con las cosas de los grandes. En las culturas originarias, nenes y nenas armaron sus propios juguetes, arcos y flechas, lanzas, hondas y boleadoras y de pequeñitos aprendieron a usarlas, jugando. Te enseñamos a hacer algunos en miniatura, para que no sean peligrosos:

ARCO Y FLECHA

Necesitás dos palitos y una bandita de goma. Puede ser un palito de brochete, o de helado o un palito cualquiera.



1. Cortá la bandita de goma. Arqueá un poquito el palo y atá la bandita a las dos puntas del palo, de modo que quede bien tirante.



2. Busca un palo fino para hacer la flecha.



Para tirar, estirá la bandita con la flecha y cuando esté tirante soltá.



BOLEADORAS

Necesitás un hilo largo (de unos 40 centímetros), tres piedritas chiquitas o bolitas de vidrio o de plastilina y tres retacitos de tela.



1. Envolve cada bolita con una tela.



2. Cortá el hilo en tres y atá las puntas del hilo a cada tela que envuelve las bolitas.



Ya está hecha. Ahora las podés hacer girar e intentar que se enreden en algo, por ejemplo, las patas de una silla o un juguete.



MUÑECAS Y MUÑECOS

¿Te dan ganas de tener una muñeca o muñeco diferente?
¿Cómo se hacen?
¿Será difícil?



Dibujos de muñecas selk'nam

1. Para fabricar muñecos se cruzan dos palos (uno más largo que el otro) y se los ata en forma de cruz.



2. Envolve una pelotita de tela alrededor de la punta del palo más largo, para hacer la cabeza. Podemos pegarla con un montón de cinta.



3. Luego se pone pasto seco, paja, tela, bolsas o lo que tengas para hacer el relleno del cuerpo. Es importante que aprietes bien el relleno, así cuando jugás no se desarma.



4. Por último se hace la ropa con tela o cuero y se envuelve el cuerpo. Podés hacerla como quieras y si querés pintarla.

También probá ponerle pelo con hilos, lanas o pastos secos. Píntale los ojos, boca, nariz, cejas o lo que quieras.



CASAS Y ANIMALITOS

Si querés hacer animalitos podés usar barro (si te dejan), plastilina, engrudo de harina y agua o cualquier masa que tengas. Es fácil. Juntás palitos, pastos, hojas, piedritas y todo lo que se te ocurra del patio de tu casa, vereda o plaza. Hacé choricitos de masa para los cuerpos y ponete palitos como patas, piedritas como ojos, hojas como alas o lo que vos quieras.



También les podés hacer a tus nuevos muñecos un lugar donde vivir: casas con maderas y palos y cubrir con techos de tela, paja o cuero, parecidas a las que ves en las fotos.



Vivienda yámana



ROPA DE CUERO

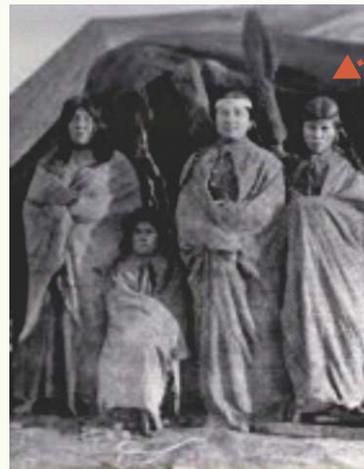
Es invierno. Hace frío. ¿Vos sentís frío? ¿Pensaste alguna vez cómo serían las vestimentas de los pueblos originarios antes de la llegada de los españoles? Muchas veces fueron capas o ponchos hechos con cueros y pieles de los animales cazados y para eso fue necesario conseguirlas, conservarlas, mantenerlas, ablandarlas y coserlas.

¿Tus muñecas o muñecos tienen frío?, podés hacerle una capita de estas, solo es necesario una tela cualquiera o un pedacito de cuero y un hilo o lana.

1. Agarrá el muñeco o muñeca.



2. Ponelo al lado de la tela. Cortala en forma rectangular. El largo del rectángulo tiene que ser mayor que el alto del muñeco.



Familia Tehuelche

3. El ancho del rectángulo tiene que ser desde el cuello del muñeco hasta los tobillos.



4. Envuelvo por arriba de los hombros.

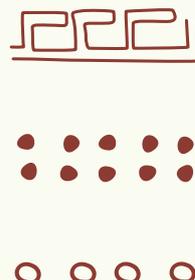
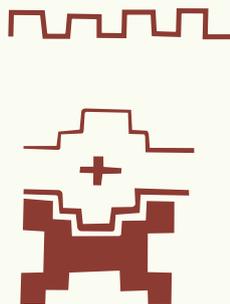
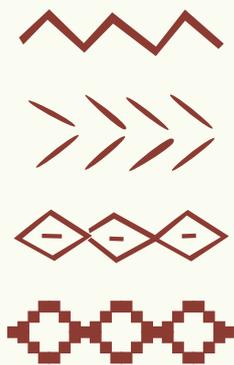


5. Pedile a alguien que haga una perforación donde se unen las dos puntas de la tela, justo abajo del cuello.

6. Hacedle una atadura en los dos agujeritos.



7. Pintalo por afuera, con los motivos que vos quieras o con un diseño aborigen, acá te dejamos algunas opciones.



JUEGOS DE TABLERO

Para no aburrirse en los días fríos y lluviosos, te mostramos dos juegos de tablero a los que jugaban los mapuches y otros grupos aborígenes.

ALLÉL-KUZEN

Es un juego de dados de los mapuches que habitaron la pampa.

Necesitás:

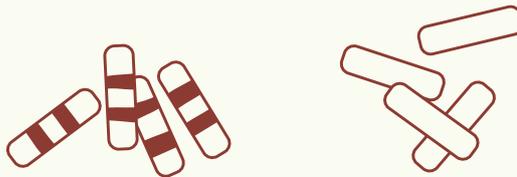
4 maderitas o cartones duros rectangulares, chatos y alargados, como palitos de helado o algo parecido. Van a ser las fichas.

Cada ficha lleva pintada en una de sus caras 3 rayas negras.

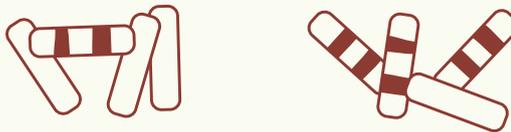
¿Te animás a pintarlas vos?

Se juega así:
Se arrojan por turno las 4 fichas y se suman puntos según como hayan caído.

- 4 caras iguales suman 4 puntos.



- 3 caras iguales suman 0 puntos.



- 2 caras iguales suman 2 puntos.



¡Quien llega antes a sumar 24 puntos gana!

TRAPIAL-KUZEN

El TRAPIAL-KUZEN o KOMIKAN, es un juego mapuche de estrategia.

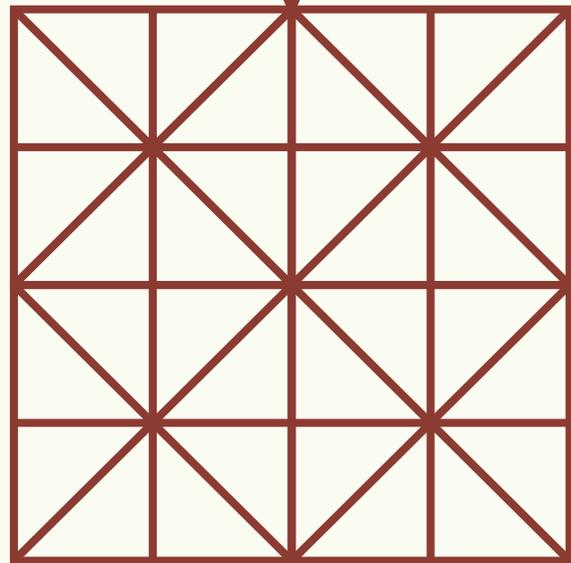
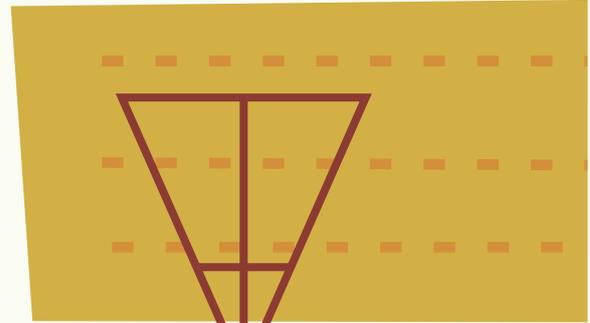
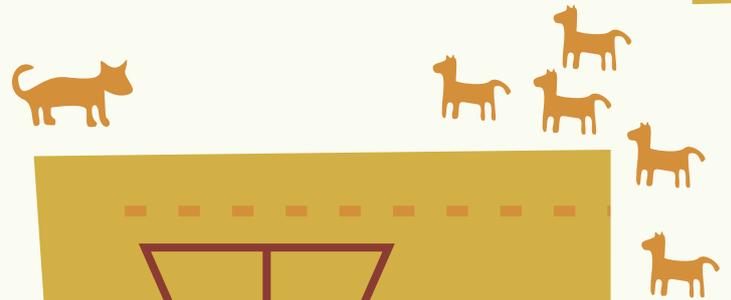
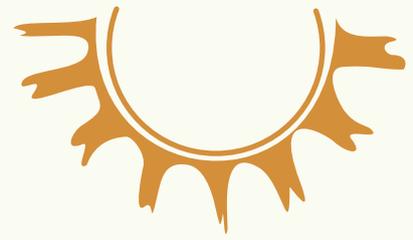
El *trapial* (puma) intenta comerse a los *trewa* (perros) que se defienden.

El tablero tiene dos partes, una parte es cuadrada y se separa en 4 cuadrados grandes (cada uno de ellos se parte en 4 cuadrados chicos y se cruza por 2 diagonales, como ves en el dibujo). La otra es un triangular (separada por una línea central y otra cruzada).

Podés dibujarlo en el piso con tiza, o en una hoja.

Para las fichas podés usar fichas de otro juego, piedritas, porotos, bollitos de papel o lo que quieras.

Necesitás 14 del mismo tamaño o color para los *trewa* y 1 más grande o de otro color para el *trapial*.



¿Cómo se juega?

Hay 14 *trewa* o perros que se ubican en el tablero grande.

También hay un *trapial* o puma, que se ubica en el tablero triangular que representa su guarida.

El puma debe salir a cazar a los perros.

Todos pueden moverse en cualquier dirección y para comerse un *trewa* el *trapial* debe saltar sobre él y caer en la casilla ubicada inmediatamente detrás y para eso, esta debe estar vacía.

Para defenderse, los *trewa* deben mantener una doble hilera sin dejar espacios libres o bien ubicarse contra los bordes.



LAS CASAS Y LAS COSAS

Cerrá los ojos. Quedate así un segundito. Imaginate que estás en un campo, se siente apenas un viento suave en la cara. Pensá que no tenés ninguna de las cosas que te rodean en tu casa, nada ni la ropa! ¿Tenés frío? Yo sí, un poco. ¿Prendemos un fuego? ¿Qué necesitamos? Leña es fácil, porque la juntamos de ese montecito que hay ahí nomás, pero... ¿para prender? Necesitamos un palito recto y otra maderita para girar rápidamente el palito sobre ella. Pero ojo, el palito no puede ser de cualquier madera, sino no va a funcionar y vamos a seguir con frío. Además, para cortar el palito hay que usar un serruchito.

¿Y si nos da hambre?, ¿y si queremos jugar con juguetes?, ¿y si nos queremos abrigar?



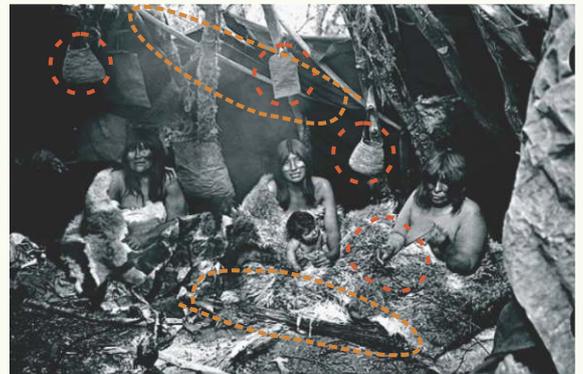
Para construir las cosas que se usan todos los días es necesario aprender desde muy chiquitos y conocer los materiales que existen en el lugar donde vivís.

Por ejemplo, en la Pampa y la Patagonia no había metales, así que todas las cosas debían hacerse con piedra, madera, hueso y cuero.

Las sociedades cazadoras y recolectoras vivieron con muy pocas pertenencias, solo las más necesarias para las cosas de todos los días. Fijate en estas fotos:



¿Alguna vez habías visto una casa mapuche, tehuelche o selk'nam?
¿Te las imaginabas así?
¿Qué pensás?
¿Cómo sería vivir en una casa de esas?



¿Habías visto las cosas que están marcadas con círculos?
¿Qué son?
¿Son muchas o pocas?, ¿para qué servirían?



¡¡A COMER!!

Las culturas indígenas tuvieron y mantienen hasta hoy una relación muy cercana con el medio ambiente, las plantas y los animales con los que conviven.

En el pasado su alimentación era muy variada, aprovechaban insectos, hongos, huevos, vegetales y animales, pero en todos los casos cuidando que la vida pudiera seguir desarrollándose (eso significa, por ejemplo, que no cazaban animales muy jóvenes o hembras embarazadas).

LLEGADA

RECOLECTÁS ALGUNAS DE TUS PLANTAS PREFERIDAS.

HACÉS UN GUIISO CON HUESOS DE VENADO EN TU OLLA DE CERÁMICA.

RECOLECTÁS HUEVOS DE PATOS, CISNES Y GALLARETAS PARA HACER A LAS BRASAS.

23

22

21

¿Cómo se juega?

Por turnos, tirás el dado y vas avanzando, tenés que hacer lo que dice en cada casilla hasta llegar al final.

Ahh, sí o sí tenés que caer en los casilleros que tienen agua (por ejemplo, si estas en el casillero 9, tenés que esperar hasta que te toque 1, porque el casillero 10 tiene agua), ¡Sino te morirías de sed!

Para jugar podés imprimir esta página o dibujar el tablero y sacar las fichas y el dado de otro juego.

SALIDA

1 ENCONTRÁS RAÍCES DE CARDO PARA TOSTAR. Avanzas al siguiente casillero.

2 TENÉS UNA GRAN VISTA, VES AVESTRUJES ABAJO DEL CERRO.

3 AGUA

4 TE PICAN MUCHAS ABEJAS QUERIENDO SACARLES LA MIEL. Volvés a la salida.

5 TENÉS UNA GRAN PUNTERÍA CON TU ARCO. Avanzas 2 casilleros.

6 JUNTÁS SEMILLAS DE PASTO PARA MOLER EN TU MORTERO.

¿Cuántos alimentos diferentes reconocés en el juego?
¿Cuántas formas de cocinar?
¿Cuáles de estas comidas del pasado te gustaría probar?

¿Qué utensilios usarías para cocinarlos (cucharas, cuchillos, sartenes, tenedores)?
¿Cuáles pensás que se usaron en el pasado?

¿Cómo sería el juego hoy, con tus comidas?,
¿cuáles son?
¿Qué te haría avanzar y qué retroceder?

20

AGUA

19 FLECHÁS UN BAGRE EN EL ARROYO. Avanzas 2 casilleros.

18 SECÁS AGUA DE MAR PARA CONSEGUIR SAL.

17 PARTÍS UN HUESO DE GUANACO Y TE COMES TODO EL CARACÚ.

16 CAMBIÓ EL VIENTO Y LOS GUANACOS TE HUELEN Y ESCAPAN. Retrocedes 2 casilleros.

15 AGUA

14 LA LLUVIA Y EL CALOR TRAJERON SALTAMONTES. JUNTÁS MUCHOS EN TU BOLSO PARA PISAR EN EL MORTERO.

13 CORRISTE UNA MULITA PERO SE METIÓ EN LA CUEVA ANTES DE QUE LA ALCANCES. Retrocedes 3 casilleros.

12 ENTRE TODOS ATRAPAN UN LOBO MARINO CON MUCHA GRASA Y ACEITE. Todos avanzan 2 casilleros.

7 PISÁS UNA RAMA SECA, LOS GUANACOS TE ESCUCHAN Y HUYEN. Retrocedes 3 casilleros.

8 CAZÁS DOS VIZCACHAS DE NOCHE.

9 ENTRE VARIOS BAJAN UN PANAL DE AVISPAS Y JUNTAN LA MIEL. Avanzas 2 casilleros.

10 AGUA

11 JUNTAS MUCHOS MEJILLONES CUANDO BAJA EL MAR.



Contenidos: Dr. Mariano Colombo

Diseño: D.I. Pilar García



Julio 2020.

