



Revista digital de estudios en patrimonio cultural

# LA DIVULGACIÓN INTERPRETATIVA – TEMÁTICA DEL JUEGO DE PELOTA EN EL SITIO ARQUEOLÓGICO GUACHIMONTONES (TEUCHITLÁN, JALISCO)

Ericka Blanco<sup>1</sup>; Antonieta Jiménez<sup>2</sup>

## Resumen

*La protección de los sitios arqueológicos en México es una preocupación latente en el ámbito de quienes realizan investigación arqueológica; las nuevas preguntas sobre las sociedades del pasado ven cada día más mermada la posibilidad de ser resueltas por causa de su rápida destrucción. La divulgación de calidad es una herramienta útil para el reconocimiento social del valor del patrimonio, y un elemento estratégico para su protección. En el presente artículo se presentan algunos avances en las propuestas de divulgación para el sitio arqueológico de Guachimontones bajo el enfoque de la Interpretación Temática. Se divulga una de las manifestaciones culturales de gran trascendencia: el juego de pelota.*

**Palabras clave:** Protección del patrimonio \* Juego de Pelota en Teuchitlán \* Interpretación temática \* Folletos \* Visitas guiadas

---

<sup>1</sup> Colmich, Centro de Estudios Arqueológicos. Posgrado en Arqueología. [erickasofia@hotmail.com](mailto:erickasofia@hotmail.com)

<sup>2</sup> Colmich, Centro de Estudios Arqueológicos. [ajimenez@colmich.edu.mx](mailto:ajimenez@colmich.edu.mx)

## INTRODUCCIÓN

El sitio arqueológico de Guachimontones, en Jalisco, ha sido objeto de investigación arqueológica desde hace poco más de tres décadas. Los proyectos desarrollados han generado una importante cantidad de información, de tal suerte que ahora se tiene una idea mucho más clara de quiénes habitaban en este lugar y a qué momento de la historia mesoamericana corresponden. Sin lugar a dudas la temprana complejidad social en el occidente de México, el patrón arquitectónico regional y el reconocimiento de muchas de sus prácticas culturales antiguas, han resultado reveladoras tanto para estudiosos mesoamericanistas como para los occidentalistas en particular, y han incidido en la revisión de los esquemas de desarrollo sociocultural que no habían sido cuestionados sino hasta las últimas décadas.

En este proceso de investigación ha cobrado vital importancia la vinculación social, misma que ha sido lograda a través de charlas (con públicos tanto académicos como no académicos, incluidos los ámbitos políticos), publicaciones, y en gran medida por el papel del Dr. Weigand, director del proyecto, quien tiene entre sus cualidades una gran facilidad de transmitir los conocimientos arqueológicos a cualquier tipo de audiencia. Un logro visiblemente

latente es en lo que se ha convertido Guachimontones: una veta inagotable de investigación arqueológica, y un mecanismo de desarrollo económico y social.

El presente artículo pretende constituir un aporte a la vinculación entre la investigación y el impacto social de este sitio arqueológico. Su premisa refiere a la importancia de utilizar estrategias de comunicación eficientes para lograr transmitir al público no especializado contenidos científicos, procedentes de la investigación arqueológica. Lo anterior, con el objetivo específico de lograr que la sociedad sepa lo que tiene, lo entienda y lo valore; para que entonces pueda aprender a protegerlo, a conservarlo y a utilizarlo de manera sustentable. La divulgación que se propone tiene antecedentes metodológicos fuera de México, y se basa en la necesidad y la posibilidad de realizarla de manera planificada, ordenada, estructurada y estratégica; dirigida a públicos reales y teniendo a la protección del patrimonio como punto en la mira.

También existe un ingrediente de fomento al apoyo de la investigación arqueológica, en tanto que la sociedad puede llegar a reconocer su carácter dinámico y *consumir* los nuevos descubrimientos; y con ello generar una nueva demanda social, que es la propia investigación, con la posibilidad

del logro de su apoyo subsecuente. Otro de los propósitos del presente artículo es presentar la importancia de la divulgación estratégica de los actuales y futuros proyectos de investigación, de allí que se divulgue uno en particular referente al juego de pelota. Finalmente, y vinculado con el anterior, se presenta como uno de los aportes el inicio de un camino que tiene mucho futuro por delante, y es el aprovechamiento de las investigaciones particulares para fortalecer las argumentaciones generales sobre la importancia de un sitio arqueológico a través de discursos temáticos. El aligeramiento de la capacidad de carga en zonas muy transitadas por visitantes, las posibilidades de tener experiencias distintas de acuerdo a las necesidades o gustos de cada uno de ellos, o incluso de tener un recorrido distinto para aquellos quienes visitan el sitio más de una vez, son algunas de las ventajas que se desprenden de un tratamiento discursivo como el que proponemos.

El artículo pretende contribuir a la divulgación estratégica de la investigación arqueológica con la finalidad de incidir en la protección del patrimonio de Guachimontones y los sitios que forman la tradición Teuchitlán. Para lograr su cometido lo hemos organizado en cuatro secciones. En la primera se presentará un esbozo de la Interpretación Temática, estrategia de comunicación para la protección del patrimonio; en la segunda se presentará un resumen de la investigación

en Guachimontones, la tradición Teuchitlán y la investigación sobre el juego de pelota como uno de sus subproyectos. Para llegar a las propuestas concretas de divulgación, es necesario conocer la forma en que se ha divulgado el sitio, el tipo de público que asiste y las argumentaciones sobre la selección de los medios de comunicación, lo cual forma parte de la tercera sección. En la última, se presentan las ideas centrales del discurso y las dos propuestas en medios de comunicación: visitas guiadas para niños y folletería para jóvenes y adultos.

## I. PREÁMBULO ACERCA DE LA INTERPRETACIÓN TEMÁTICA

La sociedad bien informada acerca del valor de su patrimonio puede convertirse en una aliada para la protección de los recursos. Si la información que se le brinda está acompañada de un gran disfrute y se logra tocar las emociones de los visitantes, entonces las posibilidades aumentan. De esta manera, la generación de discursos amenos, relevantes y divertidos sobre el patrimonio, o en el caso de los sitios arqueológicos, es en realidad para nosotros una necesidad. Más aún, cuando los visitantes a lugares patrimoniales tienen la oportunidad de consumir productos de divulgación de calidad, estos últimos pueden llegar a convertirse en una demanda social, así como su fundamento, que es la propia investigación científica. En otras palabras, estamos presenciando un momento en el cual la divulgación de

calidad ya no es un adorno en los lugares patrimoniales asociado al turismo de masas, sino que puede llegar a constituir una verdadera herramienta para la protección de los recursos culturales.

Para clarificar, presentamos un silogismo que representa uno de los fundamentos de la interpretación temática vinculada a la protección del patrimonio arqueológico: Si la sociedad disfruta del conocimiento, entonces querrá conocer más; si quiere conocer más, es porque habrá reconocido el valor de la investigación científica. Si la sociedad quiere conocer más y valora la investigación científica, entonces apoyará las labores de investigación y protección de aquellos lugares que hacen posible el beneficio que está recibiendo directamente. Una de las cuestiones centrales a considerar la plataforma de la cual partimos:

- a) En principio, contamos con una muy importante cantidad de información generada a través de la investigación científica. Desde hace más de 30 años un grupo de investigadores ha realizado recorridos de superficie, registrado sitios, realizado excavaciones sistemáticas, estudiado el modo de vida de las sociedades que construyeron edificios monumentales que caracterizan a esta sociedad, investigado las casas y lo que la gente hacía en sus espacios de producción.

- b) Las mismas investigaciones han dado luz a reconocer la gran cantidad de sitios arqueológicos que conforman lo que P.Weigand ha denominado la tradición Teuchitlán, en referencia al gran sistema socio-cultural que tuvo como núcleo el sitio arqueológico Guachimontones durante el periodo Preclásico Tardío y Clásico Temprano. A pesar de que la investigación arqueológica requiere del estudio de muchos de estos sitios para lograr una comprensión con evidencias menos fragmentadas, presenciamos día con día la destrucción parcial y/o total de muchos de estos sitios periféricos. Este es el segundo aspecto a considerar: la rápida e irreversible pérdida del patrimonio arqueológico que ha sido reconocido y registrado.

¿Qué hacer con estos dos componentes? Es decir, ¿qué hacer con aquello que conocemos sobre las sociedades del pasado y la impotencia ante la fragmentación del patrimonio cada vez más acelerada? Una solución es lograr que se cambie la percepción del patrimonio arqueológico mexicano: simplemente de valorar el patrimonio arqueológico monumental a valorar la enorme riqueza cultural del pasado. Los resultados de las investigaciones pueden ser una buena materia prima para lograr el cambio de discurso. Con ello puede ser posible

integrar en las visiones del pasado patrimonial aspectos antes no considerados: paisajes culturales, prácticas sociales particulares, aprovechamientos del entorno distintas a las actuales, interpretaciones diversas sobre los mismos elementos, entre muchos otros.

La Interpretación Temática es una estrategia comunicativa que puede fungir como un soporte elemental en el proceso comunicativo. Dado que ya ha sido abordado el significado y principios de la Interpretación Temática en otras publicaciones (Gándara, 1998, 2003; Jiménez 2001, 2005, 2007), y existe una considerable cantidad de publicaciones y manuales al respecto (Ham, 1992, 2007; Tilden 1957; ANZECC 1999) sólo dedicaremos algunos párrafos a sintetizar algunos puntos relevantes.

La Interpretación Temática es una estrategia comunicativa que sirve para traducir los contenidos de un lenguaje científico al lenguaje que maneja el público no especializado, o en nuestro caso, la correspondiente a la jerga que se utiliza entre quienes hacen investigación arqueológica. En palabras llanas, es “la traducción de un lenguaje a otro realizada por un lingüista calificado” (*Ibid*: 3) “Es una actividad educativa orientada a revelar los significados y las relaciones a través del uso de objetos originales, experiencias de primera mano y medios ilustrativos, más que simplemente comunicar información factual” (Tilden en Gándara, 1998:463).

En el acto de la comunicación, el emisor emite un mensaje o un tema central específico y para lograrlo, aunado a un discurso con información estratégica, se dirige a la totalidad del receptor. Con lo anterior queda de manifiesto que en la estrategia se consideran fundamentales los intereses, las capacidades y el contexto momentáneo del receptor, de tal suerte que se atienden aspectos como las diferencias entre un público más auditivo, más táctil o más visual; un público que viene solo o acompañado; un público infantil o juvenil; un público que viene en familia, etc. Como puede apreciarse, la interpretación temática no es más que una aproximación a la comunicación.

En este ejercicio el mensaje cuenta con un papel protagónico, dado que está basado en la información proveniente de la investigación científica y dirigido a la totalidad del público no especializado. A manera de ejemplo, el hecho de encontrar “un fragmento cerámico anaranjado delgado en el Occidente de México” (información relevante para los arqueólogos), puede ser traducido en un mensaje relevante para el público no especializado si se refiere a este hecho, por ejemplo, vinculándolo con la movilidad de la gente que habitó el México Antiguo y el papel del comercio en el fortalecimiento de una red amplísima en donde ocupan un lugar central los lugares poderosos en las redes establecidas.

Para concluir con este apartado introductorio puntualizaremos un aspecto. En primera instancia, consideramos importante que el lector tenga presente que el proyecto que se presenta en lo sucesivo es una pequeña contribución en torno a la estrategia de la Interpretación, misma que tiene una historia bastante consolidada alrededor del globo. A pesar de que en otros países existen asociaciones de intérpretes, premios a las mejores interpretaciones, parques enteros con planeación interpretativa – temática y políticas culturales en las cuales es impensable la ausencia de la Interpretación, los pasos que estamos dando con las propuestas interpretativas – temáticas para la divulgación del juego de pelota en Teuchitlán son aún pequeños.

Aún así, esperamos que logren tener cuando menos dos impactos; uno, que es el esperado en la contribución de la divulgación hacia la sociedad, y la otra, que es el reconocimiento de su utilidad desde las esferas más altas con capacidad de decisión. Tómese la presente también, de esta manera, como un llamado de atención al uso de esta estrategia, que si bien requiere de inversiones monetarias importantes, constituye una herramienta de gran utilidad para que el patrimonio arqueológico funja también como uno de los motores del desarrollo social y económico de nuestra sociedad.

## II. LA ARQUEOLOGÍA EN GUACHIMONTONES Y EN EL JUEGO DE PELOTA

### A) LA TRADICIÓN TEUCHITLÁN

Las postulaciones de simplicidad sobre el Occidente de México<sup>3</sup> (Weigand, 1993, 69:78) incidieron en que por décadas sólo se realizara en esta área investigación sobre el arte funerario que se presentaba en las tumbas de tiro, o bien, sobre el desarrollo del estado tarasco. Sin embargo, dejando a un lado estas postulaciones surgió en la década de los años 70 el proyecto Etzatlán-Teuchitlán del Dr. Phil Weigand, cuyo objetivo principal era encontrar un patrón de asentamiento que sustentaba la cultura funeraria de las tumbas de tiro. Conforme avanzaron las investigaciones del proyecto, el complejo de simplicidad perdió sustento al encontrar en los trabajos de campo grandes talleres de obsidiana, arquitectura monumental y

---

<sup>3</sup> Nombre otorgado por Weigand a las suposiciones simplistas que determinaban al Occidente, y con el cual se consideraba que: a) La civilización del occidente no manifiesta un desarrollo propio; b) Al no existir sociedades complejas y urbanizadas (con excepción del estado Tarasco) en el momento de la invasión española, no pudieron haber existido jamás; y c) La inexistencia de Arquitectura Monumental y/o manifestaciones de una cultura compleja no funeraria en esta zona de Mesoamérica (Weigand, 1993:69-78).

sitios con características urbanas (*Ibid*: 79). Un resultado inminente fue la puesta en marcha de un proyecto de investigación que ha permitido vislumbrar cómo se dio el proceso de desarrollo social de la región. En este sentido, el reconocimiento de la tradición Teuchitlán, cuyos rasgos principales evidencian la complejidad social que desde época temprana existió en el Occidente de México, es producto de más de tres décadas de trabajo.

La tradición Teuchitlán se desarrolló durante los periodo Preclásico Tardío y Clásico Temprano (300 a.C. al 350/400 d.C.) (Beekman y Weigand, 2008), y se distribuye a lo largo la zona lacustre del altiplano jalisciense<sup>4</sup> (Weigand, 1993:21). Las características principales de la tradición son las estructuras circulares concéntricas, las tumbas de tiro, la cerámica policroma estilo Oconahua, las figurillas Ameca-Etzatlán y la monumentalidad de las estructuras. El rasgo principal y de carácter excepcional es el acomodo circular de las estructuras arquitectónicas, que consta de tres elementos principales (*Imagen 1*): un altar central que se eleva a través de la

superposición de círculos concéntricos<sup>5</sup>, un patio y varias plataformas rodeando el altar –de 8 a 10- (*Ibid*: 82-83). Estas plazas circulares pueden estar acompañadas de un juego de pelota, evidenciando esta práctica dentro de la tradición.

Al centro de algunos de los altares centrales circulares se ha podido identificar un *post hole*, es decir, la huella que dejó la antigua presencia de un poste o palo, el cual se ha interpretado como el palo del volador por medio de analogías con maquetas<sup>6</sup> de la época y región (*Imagen 2*). Lo anterior ha permitido inferir que en estos lugares se realizaba una adoración al dios del viento Ehécatl (Ver Weigand, 1992:211-224), ya que en las maquetas el personaje está bailando en la punta del palo simulando la acción de volar

En esta región se ha encontrado la única tumba de tiro monumental intacta. Esta tumba fue encontrada en 1993 por Lorenza López y Jorge Ramos. Mide aproximadamente 9 metros de profundidad y tiene dos cámaras funerarias con acceso directo. La tumba se encontró en el sitio de

---

<sup>5</sup> Llamados guachimontones, mismos que le han dado nombre al sitio arqueológico que nos ocupa.

<sup>6</sup> Objetos cerámicos cuyas características no aparecen en el resto de mesoamérica. Estos objetos representan el desarrollo de una actividad social: Juegos de Pelota, Rituales, Ceremonias. Se han interpretado como el equivalente a un tipo de código (Weigand, comunicación personal, 2007).

---

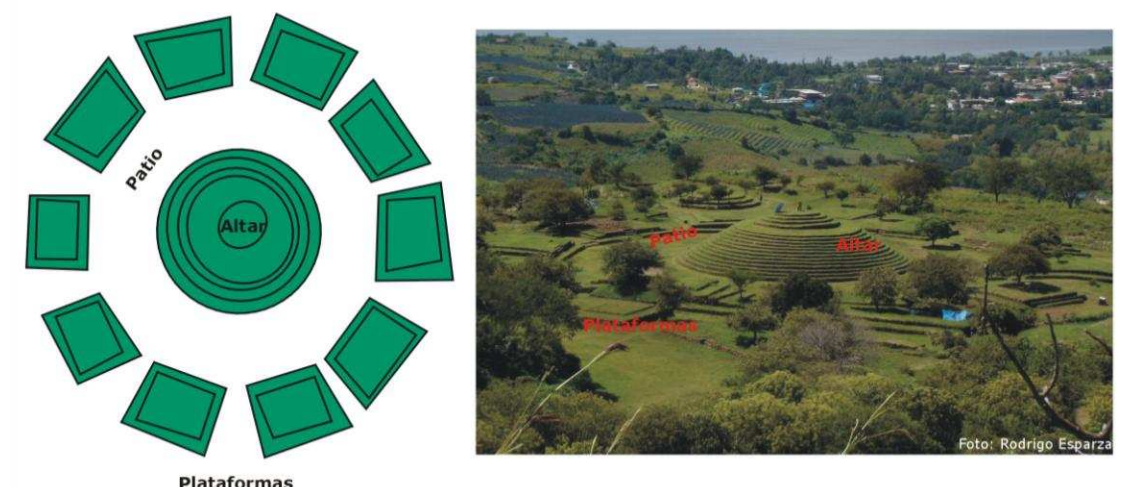
<sup>4</sup> De acuerdo a Weigand (1993:21) se encuentra presencia de la tradición en San Marcos, Palo Verde, Etzatlán-Magdalena, Laguna Colorada, Aqualuco-Teuchitlán-Tala, Ameca, Atotonilco y Chapala.

Huitzilapa (hoy desaparecido como consecuencia de la labor implicada en la siembra del agave), al lado norte del volcán de Tequila, debajo de una de las unidades habitacionales del sitio. Su importancia dentro de la historia de la tradición Teuchitlán es clara, ya que se trata de un indicador más de la complejidad social que tenía la misma, esto por la gran cantidad de ofrendas encontradas en ella (López y Ramos, 2006:57).

Aunque es difícil estimar la población del lugar, ésta ha sido calculada con base en la capacidad de producción agrícola de las chinampas. Por su extensión y considerando la riqueza del suelo, se considera que éstas pudieron haber dado sustento a una población de hasta 30,000 habitantes, con lo que queda de manifiesto

la gran concentración poblacional que hubo en el valle (Weigand, *op. cit.*: 93).

El sitio arqueológico de Guachimontones ha sido identificado como el núcleo económico y político de la tradición Teuchitlán, dadas sus características monumentales y su localización estratégica. Un ejemplo del carácter estratégico del sitio arqueológico es que en sus inmediaciones se encuentran dos de los más grandes yacimientos de obsidiana en el mundo: La Mora y El Pedernal (Esparza, 2004:83-85). Con lo anterior, ha sido posible inferir que en este lugar seguramente estaban concentradas las instituciones de poder y administración (*Imagen 3*).

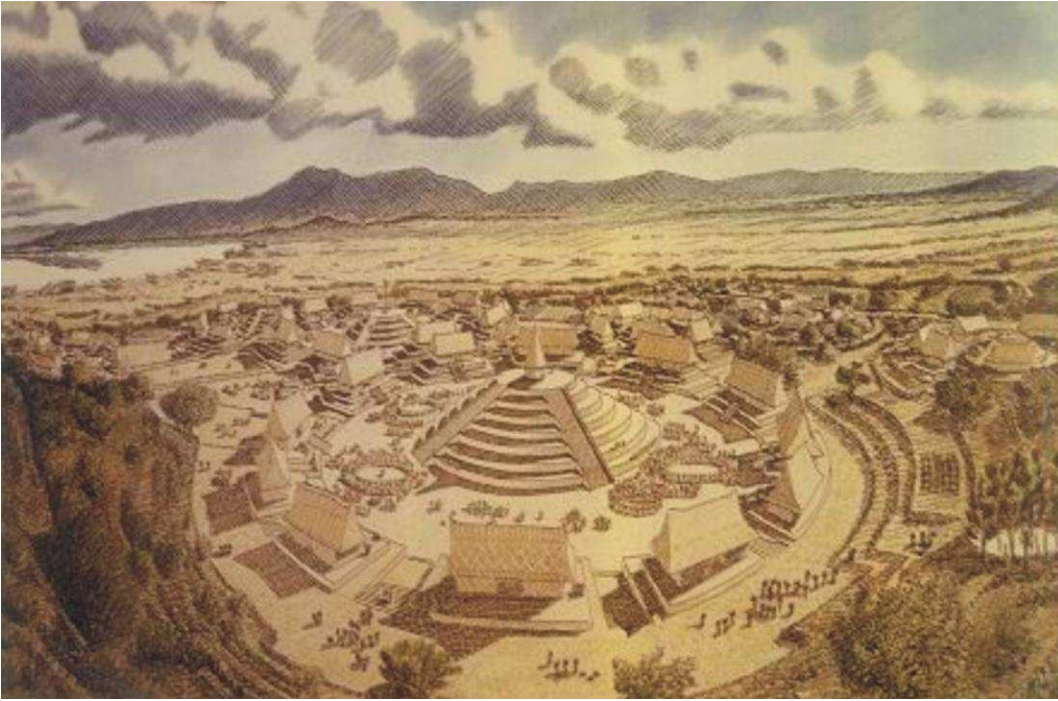




**Imagen 1. Rasgos principales de la Tradición Teuchitlán. Acomodo de las estructuras arquitectónicas. Sitio de Guachimontones, Círculo 2.**



**Imagen 2. Representación del Palo Volador en una maqueta del occidente de México.**



**Imagen 3. Reconstrucción hipotética del sitio Guachimontones.**

Los datos mencionados y la gran extensión de territorio que alcanzó la Tradición Teuchitlán<sup>7</sup> permiten inferir que en Teuchitlán hace poco menos de unos dos mil años habitó una sociedad altamente compleja (Weigand, *Op. cit.*: 1993:81-106).

## B) EL JUEGO DE PELOTA

---

<sup>7</sup> El área nuclear de la Tradición se localiza en la parte este-central del estado de Jalisco, sin embargo se observan algunos rasgos de dicha Tradición en la zona del norte de Colima al sur del estado de Jalisco, en el sur de Zacatecas, al norte de Sinaloa y en el norte de Guanajuato (Weigand, Comunicación Personal, 2007).

El juego de pelota de caderas es un rasgo que aparece únicamente en las sociedades Mesoamericanas (Oliveros y Scheffler, 2004:266), la evidencia de su práctica está referida en varios códices, esculturas cerámicas, murales, fuentes históricas y sobre todo en arquitectura. (*Ibidem*: 266-269). El juego es conocido tradicionalmente como juego de pelota cuyo nombre cambia en cada región; *ullamliztli u ulla* al juego en náhuatl y *Tlachcos* la cancha, *pokol pok o pok ta pok* en maya, *sú olim pitz* en tzelzal, *tiquija láchi* en zapoteco, *taranduqua chanaqua o taranduni* en purepecha (Oliveros y Scheffer, 2004:269). La fecha de la cancha más antigua que se ha reportado data entre el 1400- 1250 a.C.,

la cancha se ubica en el sitio El Paso de la Amapa, Chiapas y fue reportada por los arqueólogos, Hill, Michel Blake Y John Clark (Taladoire, 2000:22). Actualmente se cuenta con un total 1,560 canchas en 1,275 sitios prehispánicos reportados en las diferentes áreas de Mesoamérica (Fernández-Villanueva, 2004:290-291).

La estructura arquitectónica básica de un juego de pelota, según Taladoire, esta formada por dos edificios paralelos (paramentos) separados por un espacio plano, largo y estrecho en donde se desarrollaba la contienda. Existen algunas variantes en esta configuración, como el agregado de talud y estructuras a sus extremos (cabezales), así mismo los juegos pueden tener a sus extremos zonas terminales cerradas conocidas como I o doble T (Taladoire, 2000:24).

### C) EL JUEGO DE PELOTA EN LA TRADICIÓN TEUCHITLÁN

Derivado del proyecto de investigación encabezado por el Dr. Weigand dio inicio recientemente un subproyecto de investigación con la finalidad de reconocer las funciones del juego de pelota en la Tradición Teuchitlán<sup>8</sup>. Como antecedente reconocemos que la ubicación de los

juegos de pelota, según la morfología de la cancha, ha representado un patrón uniforme bien identificado en los sitios representantes de dicha tradición; el juego monumental o *tipo I* está espacialmente relacionado con un recinto ceremonial, mientras que el denominado *tipo II* es notoriamente más pequeño y se encuentra asociado a los barrios aledaños al área monumental (Weigand, 1993:187-190; Weigand y García, 2005:45-46). A pesar de las interesantes inferencias que se presentan como posibilidades para conocer los motivos de tal disposición, la razón del cumplimiento de este patrón no ha sido investigada.

En este sentido, el subproyecto referido tiene como objetivo conocer las razones por las cuales existe este patrón arquitectónico, lo cual implica un trabajo de investigación sobre la función o las funciones del juego de pelota en Teuchitlán. Con éste se ha destapado una serie de interrogantes asociadas a una de las prácticas culturales más extendidas en Mesoamérica: ¿Quién jugaba? ¿Había más de una razón por la cual se aprendía a jugar a la pelota? ¿Existía alguna particularidad en el juego de Teuchitlán con respecto a Mesoamérica? ¿La investigación sobre el juego de pelota en Teuchitlán puede ayudar a explicar otros juegos de pelota de Mesoamérica?

La idea de vincular el juego de pelota tipo I de Teuchitlán como un elemento político se basa en la asociación directa de la cancha

---

<sup>8</sup> “El juego de pelota en la Tradición Teuchitlán, hacia una propuesta sobre su función social”, proyecto de investigación desarrollado actualmente por Ericka Blanco en el marco del Programa de Maestría en Arqueología de El Colegio de Michoacán.

con recintos de un nivel jerárquico mayor, cuyo uso está relacionado con las actividades populares que ofrecen los gobernantes o dirigentes a la comunidad; por otra parte, la propuesta de la función social del juego de pelota como un elemento de esparcimiento está sustentada en el registro de la ubicación de las canchas de los juegos de pelota II en las periferias y zonas habitacionales, lo cual hace evidente la fácil accesibilidad al área de juego para el público en general. En otras palabras, el acceso al juego tipo II estaba totalmente permitido.

Con el fin de tener un panorama más amplio de las posibles funciones de los juegos de pelota hemos de volver nuestros ojos a Mesoamérica. La investigación en esta gran área cultural ha llevado a interpretar de diferentes maneras la función social del juego de pelota, que debido a su carácter social único en el mundo, su estudio, ha llamado la atención de muchos arqueólogos, cuyos trabajos han proporcionado varias explicaciones entorno a su función social. Entre las explicaciones encontramos a quienes lo relacionan con aspectos astronómicos, como ejemplo, podemos mencionar el trabajo de Eduardo Seler en 1887 y 1909 (Seler, 1904-1909), interpretó varias pinturas rituales del centro de México, y llegó a la conclusión de que éste representa un movimiento solar/astrolunar, por la semejanza de la trayectoria de la pelota con los movimientos del Sol y de la Luna, mientras que la cancha era una metáfora cósmica de la

tierra y los cuatro puntos cardinales. Así mismo, Lotear Knauth en 1961 (Knauth, 1961) interpretó el sacrificio que involucra al juego de pelota como el drama cósmico cuando la luna (femenino, fertilidad) es inmolada en las frecuentes representaciones rituales que muestran su decapitación; esto para dar paso a la salida del Sol, el gran sostén del Universo. Por otro lado, Walter Krickeberg en 1966, presentó una interpretación basada en documentos históricos y en hallazgos arqueológicos como las cuatro famosas partes del pectoral de oro descubierto en 1932 como parte de la ofrenda de la tumba 7 de Monte Alban. Krickeberg sugirió que el juego de pelota tenía un significado celestial más que terrenal; aceptó que el juego de pelota representa movimientos solares, lunares astrales añadiendo el conflicto entre las fuerzas duales de la luz y la oscuridad (Krickeberg, 1966).

Un segundo enfoque de las explicaciones que se han generado son las que se basan en el carácter dual del juego, es decir, luchas entre el bien y el mal, oscuridad y luz, entre otras interpretaciones similares. En 1972 Esther Pasztkry (Pasztkry, 1972) propuso que el juego representaba la muerte y el nacimiento del Sol. En su esquema el Sol y su hermano Venus son sacrificados en el juego por las deidades de la muerte haciendo caer la noche, pero juntos derrotan al poder de la oscuridad y surge de nuevo el sol renacido en la mañana. Otras tesis siguen esta tendencia para explicar juegos en el Clásico de

Copán, Tajín y Chichén Itzá, proponen que el juego de pelota se realizaba en el equinoccio, ya que mediante magia simpática o de atracción, el Sol descendente asciende inmediatamente, renaciendo del inframundo (Serra y Durand, 1992:21).

En los años 70's y 80's comenzaron a parecer interpretaciones basadas en las aventuras de los Héroes Gemelos del Popol Vuh como ejemplo podemos mencionar a Michel Coe (*ibid*: 21), Linda Schele y Mary Millar. Estos últimos en 1986 propusieron que la versión Maya del juego de pelota representaba una práctica frecuente de conexión con el sacrificio de los derrotados; los jugadores vestidos como los Héroes Gemelos de Popol Vuh representaban el combate con las fuerzas de la oscuridad, los soberanos del inframundo (*ibid*: 21). Otras investigaciones que explican el juego de pelota en la zona maya son las de Nicolas Hembulth en 1975 (*ibid*: 21) y Mary Millar y Stephen Houston en 1987. Estas últimas dan prioridad al tema del sacrificio humano (Millar y Houston, 1987).

Tendencias actuales se refieren al juego como una práctica relacionada con el poder político y el control de bienes, en el primer sector podemos mencionar los trabajos de Beatriz Braniff en el Norte de México (Baus, 1992:132) y sus predecesores actuales Michael E. Whale y Paul E. Minnis (Whale y Minnis, 1996). Así mismo, dentro de la explicación económica del juego de pelota

encontramos el reciente desarrollo de los trabajos de David R. Abbott, Aleza M. Smith y Emilio Gallaga (2007) quienes en su investigación en los desiertos del centro y sur de Arizona relacionaron a las canchas de las Villas Hohokam como el lugar ideal para regatear y practicar el intercambio (Abbott, Smith y Gallaga, 2007:01).

La investigación que se presenta sobre el juego de pelota se inclina particularmente en la propuesta de Phil Weigand para la función del juego de pelota en la Tradición Teuchitlán del Occidente. Esta propuesta consiste en presentar al juego de pelota como un elemento conciliador de conflictos políticos y económicos (Weigand, 1993:195-196; Weigand y García, 2005:55), aunque no niega el soporte que para estos efectos tuvo la ideología y la mitología<sup>9</sup>. De hecho, existen algunos indicios que sugieren los códices prehispánicos acerca de la connotación del juego en los grupos prehispánicos que permiten sustentar esta idea. En sus relatos, los mismo grupos del México antiguo hablan del juego como el medio a través del cual dos dioses toman decisiones acerca del futuro de los vivos e inclusive sobre la jerarquía de mando que tenían los dos dioses -estos ejemplos los podemos ver en el relato del Popol Vuh "*Los señores de Xibalbá invitan a Hun Hunahpú y a Vucub Hunahpú, al juego de pelota*" (S/A, 1972:36), en La

---

<sup>9</sup> Weigand, comunicación personal, 2007.

Relación de Michoacán (Alcalá, Fray Jeronimo de, cáp. XXII y XXVII), entre otros-.

Por último, no se debe dejar a un lado, el carácter deportivo, esparcimiento y actividad relacionada con las apuestas que algunas crónicas describen y que varios autores no han descartado (Oliveros y Scheffler, 2004:266). Sin embargo, la cotidianeidad de la práctica del juego de pelota ha sido poco difundida en los sitios arqueológicos que tienen edificios para juego de pelota. Probablemente esto se deba a que se ha desarrollado investigación sobre juegos de pelota prioritariamente a través de fuentes etnohistóricas, cuyo énfasis suele estar en su papel en la resolución de conflictos políticos y en aspectos religiosos. Son muy escasas las investigaciones que se basen en indicadores arqueológicos contrastables con otras posibles funciones de las canchas, y lo son también las consideraciones de distintos niveles de usos: desde los juegos de pelota asociados a las altas esferas de poder hasta los de la población en general.

Siendo así, la investigación sobre el juego de pelota en Teuchitlán se enfrenta cuando menos a tres grandes retos. La identificación de indicadores sobre las funciones particulares del juego de pelota en los tipos I y II; El reconocimiento, con base en el anterior, de argumentos para afirmar, negar o alimentar las aseveraciones acerca del juego de pelota

en Mesoamérica; y finalmente, la generación de estrategias para que el público no especializado conozca la enorme gama de posibilidades para explicar lo que ocurrió con las sociedades del pasado, y el papel tan activo que en estas posibilidades tienen los procesos de investigación.

### III. LA DIVULGACIÓN EN GUACHIMONTONES, EL PÚBLICO Y LOS MEDIOS PARA LAS PROPUESTAS INTERPRETATIVAS – TEMÁTICAS.

#### A) HISTORIA DE LA DIVULGACIÓN DEL SITIO ARQUEOLÓGICO

En el año de 1999 dio inicio un programa de restauración y mantenimiento en el sitio arqueológico Guachimontones, mismo que actualmente continúa realizándose. Como es de muchos conocido, los proyectos de este tipo, al requerir de altos presupuestos, implican frecuentemente gestiones que prevén expectativas sociales vinculadas con el turismo. El sitio arqueológico que nos ocupa no es la excepción, y de hecho el proyecto arqueológico de algunos años al presente camina en dos vertientes, por una parte, atendiendo a los proyectos de investigación arqueológica, y por la otra, promoviendo la importancia del sitio arqueológico hacia la sociedad a través de materiales diversos de divulgación y de la propia restauración del sitio arqueológico

(*Imagen 4*). Actualmente está en marcha un proyecto de museo de sitio, están en proceso las gestiones para su apertura al público<sup>10</sup>, se ha realizado un video sobre la tradición Teuchitlán, publicaciones y folletería para la divulgación, capacitación para guías de turistas, se ha impartido un gran número de conferencias, un diplomado<sup>11</sup>, se han realizado algunos trabajos de señalización hacia el sitio en el poblado de Teuchitlán, entre otros.

Guachimontones es actualmente el único sitio arqueológico representante de la tradición Teuchitlán que ha sido sometido a un intenso trabajo de restauración y mantenimiento<sup>12</sup>. Con el paso de los años ha generado un importante impacto económico en su municipio<sup>13</sup>.

En síntesis, el sitio ha sido un motor de desarrollo, y vale la pena subrayar, tiene

---

<sup>10</sup> Como se verá más adelante, el sitio arqueológico recibe miles de visitantes al año aunque no ha sido oficialmente abierto al público.

<sup>11</sup> Que ha sido impartido ya en tres ocasiones, dirigido por el Mtro. Rodrigo Esparza, codirector del proyecto.

<sup>12</sup> Se espera que en un futuro los sitios arqueológicos de Loma Alta y Santa Rosalía constituyan también parte de este esfuerzo por generar impacto social benéfico.

<sup>13</sup> Comenzando por la fuente de trabajo que ha representado para los habitantes de Teuchitlán, tanto en las labores de restauración y mantenimiento, como en algunos empleos formales que se ha logrado generar.

hacia el futuro trazada una importante proyección, tanto en lo que a la investigación refiere, como al potencial que representa para que pueda incidir, a través de un manejo planeado del sitio, en la protección no sólo de Guachimontones, sino de los cientos de sitios arqueológicos con quienes hace cerca de 2000 años éste se relacionó.

El desafío que se presenta en el futuro para la divulgación de la arqueología en Guachimontones es muy grande. Por un lado, y dado que existe un gran trabajo de campo acumulado que ha permitido el registro de cientos de sitios arqueológicos que en su momento formaron parte del mismo sistema económico, político y social, hemos de fortalecer la noción de región. En la mayoría de los casos, el público no especializado imagina que los sitios arqueológicos se limitan a los espacios circunscritos al interior de mallas ciclónicas, mismos que inician al otro lado de la taquilla, y trata de imaginar los modos de vida sólo en función del espacio monumental. Los patrones de asentamiento dispersos, la vida cotidiana sin límites entre lo rural y lo urbano, las relaciones interétnicas y los mecanismos de sujeción entre poblaciones son sólo algunos de los aspectos que suelen escapar de la vista de quien nunca antes se había enfrentado a restos de sociedades desaparecidas.

Por otra parte, será necesario dar a conocer el carácter dinámico de la

investigación y la necesidad de hacer nuevas preguntas. De ahí que la vinculación entre el proceso de investigación y la divulgación cobren vital importancia, dejando atrás las presentaciones monolíticas, así como los discursos “terminados”. En otras palabras, si la investigación avanza, los discursos de

divulgación han de considerar mecanismos suficientemente flexibles también. El reto al que nos enfrentamos y que presentamos en este artículo es presentar la disyuntiva en torno a la práctica del juego de pelota, que si bien ha sido descrita y explicada por numerosos investigadores



**Imagen 4. Guachimontones. Espacio abierto al público.**

mesoamericanistas, presenta algunas particularidades sorprendentes en Teuchitlán.

## B) EL PÚBLICO

Para desarrollar actos comunicativos exitosos resulta de gran utilidad conocer al público, y gracias a los estudios de público sistemáticos podemos conocerlo en tres

sentidos: en quién es, en lo que sabe sobre el tema y en el contexto social inmediato con quien o quienes recibe la información. Actualmente, gracias a un estudio estadístico de visitantes realizado en



Guachimontones durante el año 2005<sup>14</sup>, conocemos algunas generalidades acerca del tipo de visitantes que recibe el sitio. Aunque somos conscientes de que es necesaria la realización de estudios más profundos que cubran las necesidades de una planeación integral para la divulgación, reconocemos en dicho estudio un gran avance que nos permitirá el desarrollo más óptimo de discursos de divulgación.

En el estudio se detectaron cuatro grupos principales de visitantes: estudiantes, familias, turistas extranjeros y profesionistas<sup>15</sup>, la suma total de visitantes de estos grupos fue de 40,494 de los cuales un 70.78% (28,664) fueron adultos y un 29.21% (11,830) niños<sup>16</sup>. Por categoría, se conoció que un 63.1% (25,545) de los visitantes vienen con su familia, el 23.37% (10,273) visitan el sitio en grupos de estudiantes, mientras que el 7.47% (3,025) son visitas de turistas extranjeros y

finalmente el 4.08% (1,651) es de profesionistas.

Otro dato importante que se conoció, es que el mayor número de afluencia de visitantes es durante el mes de septiembre (un indicador más de que se trata de un público nacional), sumando un total de 6,505, o sea el 16.06% del total de visitas del año. Esto permite reconocer en este mes una posibilidad de realizar una actividad de divulgación más intensa.

### C) LOS MEDIOS

En las dos secciones anteriores hemos abordado dos aspectos sustanciales para generar la estrategia interpretativa – temática. El primero refiere al conocimiento sobre el tema a interpretar, es decir, sobre el juego de pelota en Teuchitlán, y su traducción en un mensaje concreto que sintetiza el *genius loci* del lugar; mientras que el segundo componente ha referido al receptor de la información, nuestro público. El breve espacio con que contamos para la exposición del presente artículo no nos permite enriquecer con más datos el apartado dedicado a los visitantes, sin embargo, basta la información presentada para los propósitos siguientes.

De éste retomamos que el estudio ha permitido conocer a grandes rasgos quiénes visitan Guachimontones, y se ha derivado que dos de los tipos de público más frecuentes son los niños. Hablar de más de 11 mil niños y niñas visitantes al sitio nos insta a considerar como urgente la elaboración de una estrategia a través de la

<sup>14</sup> Lic. Miguel Ángel Díaz, Informe entregado al Proyecto Arqueológico Teuchitlán, 2005.

<sup>15</sup> En esta categoría se incluyen a los periodistas, investigadores y profesores

<sup>16</sup> La afluencia de visitantes se ha venido incrementando año con año, en el registro del año 2008 se contabilizaron un total de 181,000 visitantes, lo que resulta en promedio 12,000 visitantes al mes (Esparza, Rodrigo. Información presentada ante la junta del Patronato Guachimontones el día 12 de Enero del 2009, en la Secretaria de Patrimonio Cultural, Guadalajara, Jalisco.

cual ellos y ellas conozcan el patrimonio arqueológico contenido en el sitio. Generalmente este tipo de público suele ir en grupo y requiere del apoyo de guías en el sitio. Por dicho motivo, la elección de la visita guiada como medio de comunicación puede ser considerada su medio de comunicación más óptimo. En un primer momento, la estrategia se dirige a los niños de Teuchitlán, público frecuentemente obviado (cuando no olvidado) en los programas de divulgación de los sitios arqueológicos en general. Otro público especialmente abundante son las familias, con su particular rasgo de heterogeneidad. En apoyo a otros estudios de público, como el realizado en los sitios arqueológicos de Cuicuilco (D.F.), Tzintzuntzan (Michoacán), Peralta (Guanajuato) y el Museo Nacional de Antropología<sup>17</sup>, nos atrevemos a afirmar como generalidad que se suele presentar una complicación para los adultos cuando no existe información que ellos puedan usar fácilmente.

Ante lo desconocido es usual adoptar alguna de estas tres posturas: En la primera, se busca algo de información y se la transmite a los demás miembros del grupo o de la familia (en este caso, si no existe o es aburrida, el visitante pierde interés y deja de buscarla); En la segunda, el grupo se limita a caminar siguiendo los

caminos trazados en una especie de inercia y buscando puntos de atracción visual; La tercera si bien es curiosa, se presenta con gran frecuencia. Algún miembro del grupo suele asumir el papel de “quien sabe”, e intenta explicar a “quienes no saben” (como los niños) la historia antigua de México representada en los vestigios que tienen enfrente. De hecho, este mismo fenómeno ocurre en los museos de historia y de arqueología; el problema real es que estas personas se ven ante una injustificada necesidad de hablar sobre temas que en la mayoría de las ocasiones no conocen.

Una solución a este problema puede ser el acceso a una ligera explicación, que dé cuenta de la riqueza y de la complejidad del ámbito cultural al cual se están aproximando a través de su visita. Un folleto introductorio, de fácil lectura y que invite a conocer éste y otros lugares paralelos puede resultar una buena estrategia, y es por ello que este medio de comunicación se ha seleccionado para los propósitos de la presente.

Por otra parte, es importante mencionar un aspecto destacado de los estudios de público en Cuicuilco y en Tzintzuntzan, y que tiene que ver con la novedad que resulta para la mayoría de los visitantes a los sitios arqueológicos el enfrentarse ante un sitio arqueológico. Sorprendentemente, muchas de estas personas no habían estado nunca antes en uno de ellos. Las implicaciones son vastísimas, aunque vale

---

<sup>17</sup> Los primeros tres, propuestos y coordinados por Antonieta Jiménez en los años 2000, 2001 y 2005 sucesivamente; mientras que en el último como colaboradora.

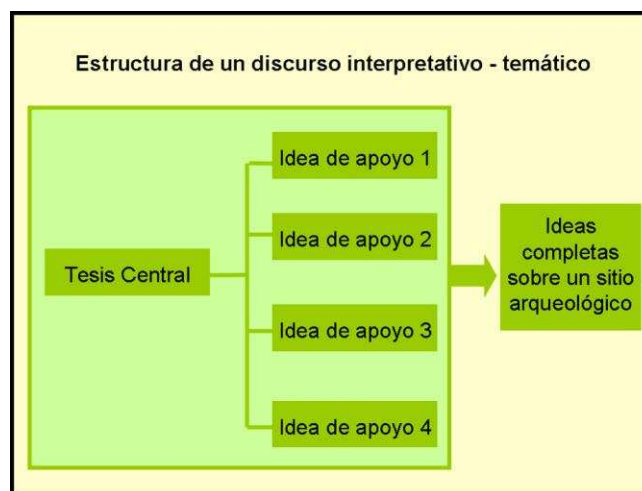
la pena resaltar la principal: De la experiencia que estas personas tengan en este sitio arqueológico, resultará en gran medida la imagen que se formen sobre *un sitio o zona arqueológica mexicanos*. En este sentido, si la experiencia resulta ser buena, probablemente se verán instados a visitar otras más; y si no es tan exitosa, entonces la novedad perderá importancia casi inmediatamente.

En síntesis, un folleto dirigido a adultos o a grupos familiares, a pesar de no contar con cuantiosa información, puede llegar a lograr su cometido introductorio: del sitio que se visita, del aspecto concreto de la cultura de que se habla y del entramado regional que la hizo posible. Un folleto exitoso puede

llegar a lograr que los visitantes sepan que hay toda una cultura por descubrir.

#### IV. LAS IDEAS CENTRALES DEL DISCURSO

La Interpretación Temática debe su adjetivo al hecho de que los discursos de divulgación se desarrollan articulados sobre un eje temático. En otras palabras, el tema (o tesis central) encapsula la esencia del discurso. Regularmente la tesis es una aseveración que presenta el *genius loci* o “genio del lugar”, aquello que hace único e irrepetible a un lugar. Lo anterior es parte de la estrategia comunicativa que insta a que exista un mensaje concreto, algo conciso que durante el acto comunicativo se anticipa, se presenta y se reitera.



La construcción de la tesis central tiene importantes implicaciones, dado que es aquello que se busca que el visitante guarde en su mente al salir de un sitio, de un museo, después de ver un video o al finalizar cualquier acto comunicativo. Se puede generar una tesis para hacer toda la planeación discursiva de un lugar (que se alimente y se reitere a través de todos sus componentes, por ejemplo, del museo de sitio, el cedulario de sitio, las audioguías, folletería, etc.).

En nuestro caso, dado que la planeación de una tesis para Guachimontones implicará el consenso con el grupo de investigación del sitio en su conjunto, y considerando que en este primer momento la propuesta se limita exclusivamente a la divulgación del juego de pelota, hemos generado una propuesta preliminar que permita reconocer el carácter de sociedad compleja y en su interior el juego de pelota como un ingrediente sustancial para la reproducción sociocultural. A grandes rasgos, el discurso en su totalidad pretende divulgar los aspectos que consideramos más representativos de lo que sabemos sobre la tradición Teuchitlán, vinculados al juego de pelota, sintetizados en dos puntos:

- ◆ La tradición Teuchitlán representa una de las formas de complejidad social más antiguas de nuestro Continente.
- ◆ El juego de pelota constituyó una práctica cuyas funciones derivaron

en consecuencias tanto políticas como de actividades para el esparcimiento.

Los contenidos expuestos tienen una gran cantidad de información vinculada. Vasta como ejemplo hacer mención a la importancia que ha tenido durante los últimos cien años el estudio de los orígenes de las sociedades complejas en el mundo y en México, y la forma en que dicha complejidad se desarrolló rápidamente en el México Antiguo; asimismo, subrayar la contribución que ha tenido la investigación arqueológica del Occidente de México en el replanteamiento del esquema tradicional que presentaba en una línea un tanto simplista la ruta cronológico – cultural “La Venta → Cuicuilco → Teotihuacan”.

Por otra parte, uno de los aspectos nodales de estructuración del sistema mesoamericano fueron sus prácticas culturales. No es desdeñable para propósitos del presente discurso referir a las cerca de 170 lenguas que se hablaban en el actual territorio mexicano durante el siglo XVI (Carlos Montemayor en Camacho, 2005: s/p), dado que ello ha dado pie a diversos investigadores a reflexionar sobre las estrategias que se fueron creando a través de los siglos para vencer las fronteras lingüísticas en la construcción, en ocasiones intencionada y en otras no intencionada, del sistema político, social y religioso mesoamericano. El papel del juego de pelota en este fenómeno social de gran escala fue sin

lugar a dudas estratégico, dado que ya fuera en modalidades sin cancha o con diversos tipos de cancha, o bien con otro tipo de variaciones no vinculadas con la arquitectura, éste se jugó por doquier.

El origen de la complejidad social en el Occidente de México y el papel que en dicho proceso presentó el juego de pelota son dos aspectos cuya investigación puede contribuir a la mejor comprensión de las sociedades mesoamericanas. La divulgación de las preguntas que el día de hoy nos realizamos desde la arqueología puede convertirse en una sólida herramienta para que la sociedad sepa todo lo que falta por conocer y apoye la labor de la investigación. De ahí la pertinencia de las páginas que componen la siguiente sección del presente artículo.

Finalmente, vale la pena hacer una pequeña nota en torno a las tesis que se desarrollan para la interpretación de sitios arqueológicos monumentales. Si bien algunos sitios cuentan con esta favorable característica, reconocemos que ciertamente son pocas excepciones, sobre todo en referencia a los que componen una región cultural. En este sentido, si bien la monumentalidad con la que cuentan algunos sitios arqueológicos, tales como el propio Guachimontones, puede ser de gran ayuda para una experiencia memorable, ésta puede ser más que el centro, una importante herramienta para hablar de nuestro mensaje central o tesis central.

Quienes desarrollan discursos interpretativos – temáticos buscan lograr fijar un mensaje en sus receptores, y para el caso de los sitios arqueológicos, es ampliamente recomendable que éstos logren *meter* al visitante al sitio de una manera tal, que éste logre entender que *tiene que salirse* para lograr comprenderlo un poco más. En otras palabras, se busca que durante el discurso, aunado al *genius loci*, se haga saber a los visitantes que los sitios arqueológicos son parte de sistemas regionales, que tuvieron vecinos<sup>18</sup>, y que los restos de dichos vecinos también pueden ser investigados, a veces restaurados, e incluso visitados por ellos.

#### A) VISITAS GUIADAS PARA NIÑOS DE ESCUELAS PRIMARIAS EN TEUCHITLÁN: “EL JUEGO DE PELOTA DE TEUCHITLÁN: UN ANTIGUO DEPORTE QUE SOLUCIONABA CONFLICTOS DE GUERRA”

Una vez presentadas las argumentaciones para el desarrollo de una estrategia de visita guiada para Guachimontones, dirigida a niños, proseguimos a mencionar brevemente algunas consideraciones que

---

<sup>18</sup> Al igual que otros componentes de las sociedades que por no ser monumentales están fuera de las poligonales de protección, y por ende, de la visita pública, tales como unidades habitacionales, áreas de cultivo, bancos de material, cerros con funciones de carácter ritual, entre muchos otros.

para este propósito han sido tomadas en cuenta.

Las visitas guiadas han sido objeto de diversos estudios (Ham, 1992; o ver síntesis en Jiménez, 2001), y por ende, de propuestas para lograr el éxito comunicativo. Están en el grupo de medios de comunicación personalizada, y tienen entre sus componentes “el emisor (guía); el receptor (visitante), el medio (lenguaje directo) y el mensaje, es decir, el recurso a interpretar, y son en principio un medio de orientación para quien no tiene dominio sobre un lugar o tema, apoyado en referentes empíricos” (Jiménez, 2002:58). Las visitas guiadas tienen oportunidades y ventajas especiales, tales como su flexibilidad, su movilidad, el contacto directo con el receptor y todas las posibilidades que otorga hablar de un tema *in situ*, es decir, “en el lugar de los hechos”, donde ocurrieron muchas de las actividades referidas (*Ibidem*). Para lograr una visita guiada exitosa, es decir, que logre comunicar los elementos esenciales de las culturas arqueológicas de manera interesante, entretenida, ordenada y divertida, es preciso realizar una planeación general, que considere cuatro momentos: El periodo de arribo, la introducción, el cuerpo y la conclusión

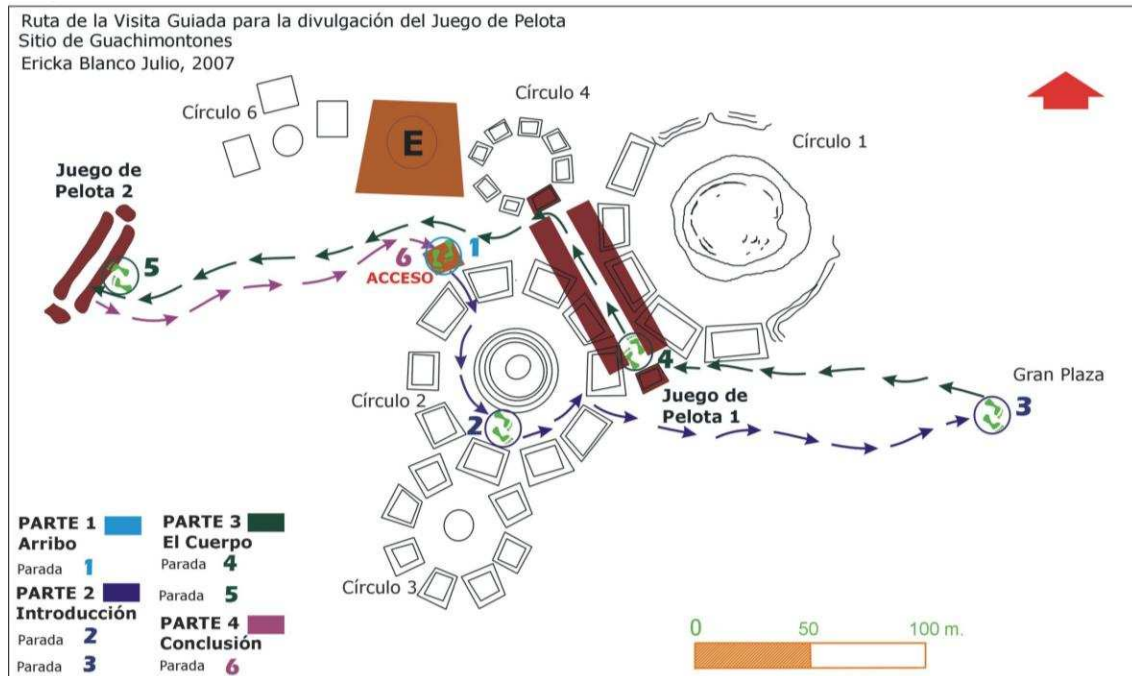
(Jiménez, 2002:68-71); lo anterior permitirá lograr fijar el mensaje: en la introducción se le dice a la audiencia “lo que se le va a decir”; en el cuerpo “se le dice”, o lo que es lo mismo, se le explica, se le representa y se refiere a través del olfato, el gusto, el oído, el tacto y la vista; y en la conclusión “se le dice lo que se le dijo”, sin temor reiterar, dado que mientras más consciente se haga el proceso de aprendizaje, más fácilmente se recordarán las ideas centrales en un mediano y largo plazo.

En las próximas páginas se presentará una síntesis de las ideas centrales planeadas para la visita guiada en Guachimontones, con especial énfasis en el juego de pelota.

### **Estructura de la visita guiada**

Los niños de manera especial requieren de visitas guiadas cortas. Hemos de considerar que no vienen sólo a ver el juego de pelota, y que el resto del tiempo lo pueden utilizar para jugar y para visitar otros lugares del área monumental. Por otra parte, reconocemos que sus cerebros son mucho más ágiles y tienden a perder interés si las exposiciones no son interactivas.

Con esto en mente, se ha desarrollado una visita guiada con una duración de 35 minutos



**Imagen 5. Ruta para conocer los juegos de pelota**

El guión se presenta en ocho cuartillas de diálogo neto, que forman parte de las cuatro partes de una visita guiada referidas páginas atrás. Su tesis central refiere a que “el juego de pelota en Teuchitlán fue un antiguo deporte que solucionaba conflictos de guerra”, lo cual:

- a) Le proporcionaba el respaldo del gobierno, quien hacía construir grandes canchas a un lado de sus centros ceremoniales;
- b) Lo hacía popular, dado que se permitía que la población lo practicara en momentos de ocio e incluso lo considerara una

cotidiana actividad de esparcimiento.

Finalmente, se espera que con esta experiencia que el grupo experimente cómo vivieron sus antepasados, surja en ellos un interés por conocer más, para lo que se argumentará que es necesaria la protección de los sitios arqueológicos con el fin de continuar sus estudios y así clarificar más la forma de vida del pasado. Anudado a esto, se espera crear una noción de pertenencia de los visitantes sobre sitio, dado que son sus antepasados, y con esto incitarlos a protegerlo.

### **Componentes de la visita guiada**

1. El periodo de arribo. La visita guiada inicia en la entrada al sitio, de allí se realiza el desplazamiento hacia el área de juegos de pelota. Al entrar al sitio se presenta al guía y se anticipa al visitante el tiempo estimado de la guía y las posibilidades de la visita total a Guachimontones. También se informa sobre servicios, como lugares para ir al baño y los lugares en donde se puede descansar. El momento introductorio es muy importante dado que permite a los visitantes familiarizarse con el guía. Este momento también puede servirle al guía para sondear los intereses, inquietudes y niveles de conocimiento que los visitantes tienen sobre la cultura de Teuchitlán.

2. La introducción. En la introducción el guía se refiere a la complejidad social y al papel que Teuchitlán tuvo en este proceso a lo largo y ancho del Occidente de México. Es una manera de introducir a la riqueza cultural de Teuchitlán, dado que asociado a este tema se vinculará inmediatamente el papel del juego de pelota como uno de los componentes de la complejidad social en el lugar.

3. El cuerpo. Corresponde a la explicación de las funciones del juego de pelota. Constituye el 80% de la visita guiada y por lo tanto es la más nutrida. Aunque los principales referentes empíricos son los propios juegos de pelota, el guía se sirve de estrategias alternas, como la flora (si no está en el recorrido, fragmentos de plantas recolectadas para efectos de la visita), el uso de mapas, fotografías, entre otras. Con

todas las herramientas disponibles, se presentará la práctica del juego de pelota como algo excepcional y multifuncional, aunado a su carácter estratégico para la solución de conflictos políticos y en la configuración mesoamericana.

4. La conclusión. Como ya se ha mencionado, tiene la función de recapitular sobre lo que se expuso a lo largo del recorrido. Para el cerebro es muy útil, dado que se hace consciente lo que se acaba de aprender. Para ello, se presentan las cinco ideas principales abordadas durante la visita.

### **El guión**

Una de las ventajas de las visitas guiadas es su flexibilidad, es decir, se pueden reconocer momentos en los que es necesario realizar ajustes o pequeños cambios a la planeación general. Es de muchos conocido que la propia experiencia guiando grupos va abriendo las posibilidades de ahondar sobre aspectos particulares en una visita y en otros con un grupo distinto. A pesar de ello, resulta de gran utilidad contar con un guión base, sobre todo cuando se trata, como en nuestro caso, de un recorrido temático.

#### **i. El periodo de Arribo**

##### **PARADA 1. ARRIBO AL SITIO**

*Lugar:* Entrada al sitio

*Tiempo estimado:* 2 minutos

*Puntos a tratar:*



- Bienvenida al sitio
- Tiempo estimado del recorrido
- Orientación general, servicios
- Requerimientos especiales para la visita
- Tesis central

Desarrollo:

(Saludo); (Presentación personal); ¡Bienvenidos Teuchitlán! Un lugar en el que, aunque parece tan distinto a nuestro actual pueblo de Teuchitlán, vivía gente que hacía cosas muy parecidas a las que nosotros hacemos todos los días. Los niños y las niñas, y sus papás y mamás, vivían en pequeñas casas en los alrededores del lugar en donde estamos, muy probablemente cerca de donde ustedes tienen sus casas. La antigua gente de Teuchitlán tenía gobernantes, sacerdotes, iban al mercado, y también se divertían.

¿Quieren saber qué hacía la gente que vivía aquí?, ¿Cómo se imaginan sus vidas?, ¿En qué trabajaban los papás y a qué jugaban los niños? ¿Qué estaría haciendo la gente justo aquí hace casi dos mil años?, (tiempo para respuestas de tres integrantes del grupo), dependiendo de las repuestas; aunque no lo crean les voy a demostrar que sus actividades no son muy diferentes a las nuestras. Vamos a divertirnos encontrando en qué nos parecemos con esa gente que ya no está aquí y que construyó todo lo que van a ver

en nuestro pequeño recorrido por Teuchitlán. ¿Quieren jugar?

Adentrémonos a este lugar donde gente como nosotros vivió hace más de 2,000 años, en una cultura que se desarrolló durante un periodo de 600 años; imagínense, *s e i s c i e n t o s* años... México después de la independencia ¡no junta tantos! En ese momento no existían computadoras, carros, juegos de video, ¿Qué otras cosas piensan que no existían?, (dependiendo de la respuesta). Y aunque no había todas estas cosas que nacieron apenas ayer, había muchas otras que no son tan ajenas ni a ustedes ni a mí: ¿Quieren una pista? ¡Aquí la gente también hacía deporte!

Se presenta también: Tiempo estimado de recorrido, servicios, abastecimiento de agua y posibilidades de recorrido una vez concluida la visita guiada.

## ii. La introducción

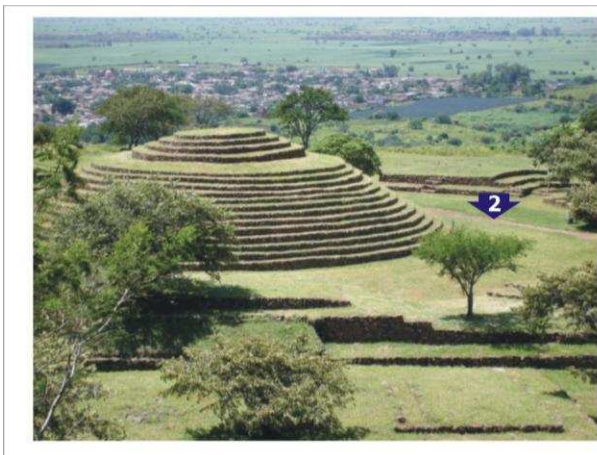
PARADA 2. UNA SOCIEDAD CON ACTIVIDADES SIMILARES A LAS NUESTRAS (A)

*Lugar:* Círculo 2, representante del centro ceremonial (**Imagen 6**)

*Tiempo estimado:* 5 minutos

*Puntos a tratar:*

- Fiestas comunales
- Palo del Volador



**Imagen 6. Parada 2 en el “círculo 2”, centro ceremonial.**

Desarrollo:

Los habitantes de Teuchitlán desarrollaron actividades públicas: fiestas religiosas, bailes, banquetes, y muchas más. ¿Quién no ha ido a la fiesta del pueblo en mayo a ver la quema del castillo? Imaginen a toda la gente que se reúne en ese gran día, pero no para ver el castillo, sino para las grandes fiestas de Teuchitlán, y en lugar del castillo, imaginen que todos miran hacia ese edificio (señalar el edificio del palo del volador) mientras se desarrolla un verdadero espectáculo. (Fotografía de la maqueta del volador). Tal y como ocurre en esta maqueta hecha en cerámica, un hombre se paraba encima de un poste de varios metros de altura al centro de ese gran círculo, y no sólo eso, sino que también bailaba y tocaba un instrumento a la vez... ¡qué equilibrio! (los niños pueden intentar pararse en un punto y brincar para caer en el mismo punto)

Eso seguramente era más peligroso que el castillo de luces ¿no lo creen? En esas fiestas la gente también bailaba a media plaza, bueno espero que todos lo hagan por que según sé aquí todos bailan muy bien. Ellos también bailaban pero alrededor de las estructura tomándose de los brazos así (realizó el ejemplo con algún integrante del grupo). No sabemos con exactitud cada cuando se realizaban estas fiestas, es probable que no hayan sido las únicas, sin embargo, son de las únicas de las que tenemos una evidencia clara, y como no tenían cámaras fotográficas, hacían pequeñas esculturas de cerámica, llamadas Maquetas, para acordarse de esos momentos. Algunas reproducciones de estas maquetas se venden en la plaza. ¿Los han visto? Si no, se los dejo de tarea.

### PARADA 3. UNA SOCIEDAD CON ACTIVIDADES SIMILARES A LAS NUESTRAS (B)

*Lugar:* La gran plaza, como representante del posible mercado.

*Tiempo estimado:* 5 minutos

*Puntos a tratar:*

- Fiestas comunales
- Palo del Volador

Desarrollo:

¿Se imaginan una ciudad o un pueblo sin mercados ni lugares para comprar comida? (respuesta) Todas las ciudades y los poblados en los que vive mucha gente

tienen un mercado. Gracias a los mercados, podemos dedicarnos a trabajar y a divertirnos, y con nuestro dinero vamos y compramos comida, ropa y medicinas. Si no hubiera mercados, las familias tendrían que producir todo lo que necesitan para vivir, y ciertamente eso pasó durante muchísimos años, pero cuando la gente vivió aquí y construyó todo esto que ven a su alrededor, ya existían los mercados.

Ustedes han visto a los arqueólogos trabajar aquí, y muchos de sus papás han ayudado en las exploraciones. ¿Quién tiene familiares que han trabajado aquí? (respuestas); bueno, seguramente ustedes se han dado cuenta de que en estos años de exploración se han ido desenterrando objetos muy viejos. Gracias a las investigaciones, podemos saber que muy probablemente hace casi dos mil años aquí había un mercado. Con éste, las personas compraban y vendían productos que hacían dentro del pueblo o que obtenían de otros lugares. Así como hoy podemos comprar en el súper mercado cosas que se fabricaron en China o en Estados Unidos, en el mercado de Teuchitlán de aquella época se vendían objetos traídos desde zonas muy lejanas (ejemplos).

¿Cómo sería este mercado? No sabemos con claridad como lo hacían, pero creo que ustedes nos pueden ayudar ¿Cómo se imaginan que era los puestos?, (tres respuestas) mmm puede ser. Bueno y que creen que vendían, -les gane esta si me la se, haber si le atinan- (tres respuestas más,

y enfatizar los productos que ahora se venden y que antes también existían) pues sí o pues no. (Independientemente a la respuesta) aquí se vendía comida como pescados, tejones, maíz, calabaza, amaranto y chile (recursos didácticos para referir a alimentos basados en estos productos). También trastes para cocinar y para guardar granos y agua. En el mercado también podrían ustedes encontrar figuritas humanas de cerámica, herramientas y adornos personales de obsidiana y conchas, ¡y muchas cosas más!

(Enlace con la siguiente parada): Ya nos hemos comenzado a percatar de que las personas que vivían aquí hace muchos años y nosotros tenemos muchas cosas en común. Ahora nos dirigimos aun lugar en donde se desarrolló un deporte muy similar al Fútbol en donde dos equipos tenían que pegarle a una pelota, este juego se llamaba “juego de pelota”, y era tan importante que en total existen 80 canchas distribuidos en los otros sitios arqueológicos similares a Guachimontones y que comparten la “Tradición Teuchitlán”. Unas canchas son grandísimas y otras más pequeñas. Hoy les va a tocar conocer dos canchas que existen aquí en Guachimontones.

### iii. El Cuerpo

#### PARADA 3. UNA ESTRATEGIA PARA SOLUCIONAR PROBLEMAS ENTRE CIUDADES

*Lugar.* El juego de pelota tipo I como representante de un tribunal.

*Tiempo estimado:* 5 minutos

*Puntos a tratar:*

- El juego de pelota como indicador mesoamericano
- El juego como estrategia de mediación

Les voy a hacer una pregunta: ¿ustedes han ido a la playa? ¿a alguna ciudad afuera del estado de Jalisco? Si en este momento nos pudiéramos transportar en el tiempo y fuéramos a la playa de Jalisco, ¿tendríamos que hablar cuando menos 5 idiomas distintos para poder comunicarnos con toda la gente que encontraríamos a nuestro paso! Y no sería muy distinto para viajar a cualquiera otra ciudad afuera de nuestro estado. En el México Antiguo se hablaban casi doscientas lenguas distintas, así de distintas como el Español y el Inglés; ¡o el Inglés y el Chino!

Es sorprendente imaginar que existían tantos idiomas en donde ahora casi sólo se habla el Español. Ahora les voy a hacer otra pregunta. ¿Creen que si dos poblados hablaban dos idiomas distintos podrían compartir costumbres, religión y formas de vida? (respuestas) ¡Claro que sí! Y les tengo una gran noticia: ¡Están pisando una de las mayores pruebas de ello!

Esto que ven aquí se llama juego de pelota, y se parece mucho a un deporte que todos los niños y casi todas las niñas que están aquí han jugado cuando menos una vez. ¿Cuál será? (respuesta). Imagínense (*tono dramático*): Un equipo aquí y otro equipo

allá, cada uno queriendo ganarle al otro. Se enfrentan pasándose entre los jugadores de cada equipo una pelota buscando que ésta pase por un lugar específico ¿Les suena?...

Ahora imagínense que dos ciudades se están peleando porque las dos quieren ganar un pedazo de territorio. Entonces, se reúnen los grandes jefes y dicen “Jugaremos a la pelota. Si nuestro equipo gana, nos quedamos con el territorio; si su equipo gana, se quedan ustedes con el territorio”... ¡Qué manera de solucionar un conflicto!, ¿no les parece?

Y entonces iniciaba el combate. Se seleccionaba muy bien a los mejores jugadores de cada poblado y se daban cita aquí. Los gobernantes se sentaban con toda su corte como espectadores, deseando fervientemente que su equipo ganara. Los jugadores a una señal comenzaban a pasarse la pelota sin tocarla con las manos, sino más bien con la cadera (mostrar figurilla cerámica en foto).

Como era un juego tan extendido por todo el México Antiguo, y no existían “normas internacionales para jugar a la pelota”, entonces no existe una sola manera de jugarlo. De hecho hay muchas, y muy probablemente antes de iniciar cada juego se precisaba cómo serían las reglas.

Sin embargo, gracias a que los arqueólogos han encontrado maquetas cerámicas, (foto de maquetas de jugadores) de las que hablamos en el

circulo grade (apuntando hacia el sur, en donde se puede observar dicha estructura con el fin de que recuerden ese momento), sabemos que en el juego de pelota de Teuchitlán cada equipo estaba formado por tres individuos.

Además de que el juego de pelota funcionaba para solucionar grandes conflictos como los de la posesión de las tierras, éste también funcionaba como un tribunal, ¿qué se hace en un tribunal? (respuestas) Algunos de los problemas que se solucionaban en una cancha de juego de pelota eran la extensión de tierra que explotaban, el intercambio de objetos que se venden en el mercado, ¿o incluso el permiso para pescar en algunos lugares!

¿Saben ahora para qué servía este juego de pelota? ¿Y saben que había juegos de pelota por casi todo el México Antiguo? Algunos de los lugares donde todavía hay

canchas como ésta son Veracruz, Quintana Roo, el Distrito Federal, y en muchos estados más. Antes de irnos al siguiente lugar, cuenten con pasos largos cuántos pasos mide de largo este juego de pelota, lo anotan en este papelito y el primero que termine viene y ganará un premio (se puede dividir el grupo en equipos y darle a cada uno trozos de mecate de tres metros).

#### PARADA 4. UNA ACTIVIDAD DE ESPARCIMIENTO

*Lugar:* El juego de pelota tipo II como representante de una actividad de esparcimiento (**Imagen 7**).

*Tiempo estimado:* 15 minutos

*Puntos a tratar:*

- El juego de pelota como indicador mesoamericano
- El juego como estrategia de mediación



**Imagen 7. Parada 4 en el juego de pelota 1**

Desarrollo:

¿Alguien nota en qué se parece este lugar a la cancha que acabamos de ver? (respuesta) Esta es también una cancha para jugar a la pelota, aunque no ha sido restaurada por los arqueólogos y tampoco es tan grande como la que vimos atrás. Como lo platicamos antes, había canchas para jugar a la pelota regadas por todo el México Antiguo. Algunas son grandes; otras chiquitas, unas tienen un aro, otras no; las hay con dos cabezales (en forma de I) o con uno sólo (en forma de T) ¡e incluso hay unos lugares en donde se jugaba sin necesidad de construir una cancha! Sabemos que en algunos lugares eran tres jugadores por equipo, en otras cinco o

hasta ocho; a veces le pegaban a la pelota con la cadera, otras con los muslos o incluso con los antebrazos. En realidad se han reconocido muchas maneras de jugar.

Pero vamos a ver una cosa. (Por equipo): A la cuenta de tres van ahora a medir esta cancha. ¿Listos? (Inicia la inferencia sobre tamaños) ¿A alguien de aquí se le ocurre por qué en el mismo poblado hay una cancha grandota y otra chiquita? (respuestas). Veamos algo: esta cancha es muy similar a la anterior, ¿lo notan? Tiene largos edificios laterales y dos pequeños en los extremos. Ahora vamos a ver los alrededores de esta cancha. Cerca de ésta no encontramos edificios grandes sino más bien las casas de la gente. Si el otro juego

de pelota es grande y tiene a los edificios más importantes de la ciudad pegaditos, y éste es pequeño y está muy cerquita de las casas de la gente, ¿creen que haya alguna razón?

Vamos por pistas. Los juegos de pelota servían para solucionar disputas entre gobernantes, ¿lo recuerdan? Aunque hay un pequeño detalle. Resulta que, desafortunadamente, la gente en el interior de sus poblados también tenía problemitas en ocasiones. Así que este era un juego de pelota para la gente que vivía en Teuchitlán, y aquí también podían solucionar sus disputas, ¡hasta las que tenían entre compadres!

Los jugadores de pelota eran unos expertos, y aprendían desde pequeñitos, como ustedes. Es importante aclarar que, aunque estos lugares servían para solucionar conflictos, la gente no se la pasaba peleando. Por el contrario, estos momentos eran en realidad muy especiales. La mayoría del tiempo la gente que vivía aquí lo pasaba como casi todas nuestras familias: los papás trabajaban, las mamás cuidaban la casa y los niños se quedaban al lado de las mamás hasta que crecían un poco. Era mucho tiempo como para dedicarlo a pelear, ¡o a no hacer nada!, entonces el juego de pelota era en realidad una actividad de esparcimiento, como un deporte, ¡casi como ir los domingos a jugar al fútbol! ¿Ven cómo la gente que vivía en este lugar, a pesar de algunas importantes diferencias, hacía

cotidianamente cosas similares a las que nosotros hacemos?

En estos juegos de pelota habría sido muy común que niños, jóvenes y grandes con sus amigos y familiares, aunque sólo les estuviera permitido jugar a los niños varones y a los hombres. ¿Cómo se imaginan ese momento?... les ayudo, porras aquí arriba apoyando a un equipo (subimos a alguno de los paramentos), personas vendiendo cosas por allá y los seis individuos de los dos equipos juegan en la cancha. Y las niñas, ¿dónde van? ¡echando porras también! Debió de haber sido muy divertido, ¿no lo creen?

(Actividad: jugar con una pelota de plástico en equipos de dos niños –o más, dependiendo del número de pelotas disponibles-, a hacer llegar la pelota pegándole de un extremo al otro).

PARADA 4. CONCLUSIÓN: EL JUEGO DE PELOTA, UN IMPORTANTE INGREDIENTE DE LA SOCIEDAD DE TEUCHITLÁN.

*Lugar:* En la salida al sitio.

*Tiempo estimado:* 10 minutos

*Puntos a tratar:*

- Recapitulación
- Invitación a la protección del sitio

Desarrollo:

Recuerdan el reto que les propuse al principio, consistía en que identificaran las

similitudes que existen entre las actividades de la gente que vivió aquí hace más 2,000 con las actividades nuestras, ¿Quién quiere empezar?, (prever premios de paletas de dulce por respuesta lograda; si hay repuesta se espera a que se argumenten; de los contrario:) ¿Les ayudo? (Apuntando hacia el circulo 2) ¿recuerdan la fiesta del palo y el baile al rededor del gran circulo?, (si la respuesta es positiva) ¿Qué similitud encuentran?, exacto el baile como en la fiesta y la palo volador como el castillo. (En caso de obtener más respuestas) OK perfecto, tienes toda la razón. ¿Recuerdan el mercado?, ¿En qué se parece al de Teuchitlán? (espera de tres respuestas del grupo), exacto, (de no ser positiva). Se parece en que en ese lugar se venden y se compran productos para comer, objetos cerámicos y de obsidiana. Bien muy bien, ya casi conocemos muchas de las actividades de esta gente, faltaría agregar, el juego de pelota ¿en qué se parece al futbol?, Bien (de igual manera de no ser positiva la respuesta se explica) hay dos equipos que tiene que pegarle a la pelota, puede ser para resolver problemas sociales o como un deporte que jugaban, jóvenes y adultos con amigos y familiares. Tiene alguna pregunta o comentario que quieran agregar (espera de tres preguntas), sus repuestas. Bueno entonces...

#### **iv. Despedida y conclusión**

Antes de irme quisiera decir que estoy muy feliz de haber viajado junto con ustedes al pasado para conocer a la gente que vivía

en este sitio. Créanme que esto no lo hubiéramos podido hacer si el sitio no existiera o se hubiera destruido. Por eso, es importante cuidar a este sitio arqueológico y a cualquier otro, para que así otros investigadores los estudien y puedan explicarnos muchas más cosas sobre como vivía la gente en estos lugares. Quién se comprometa a cuidarlo, ¡levante la mano! Al que no hay que darle un buuuuuuu muy fuerte, por que por su culpa vamos a perder una de las evidencias más importantes de nuestro pasado. A ver, otra vez, ¿quién va a cuidar Teuchitlán? MUCHAS GRACIAS.

#### **B) FOLLETOS PARA JÓVENES Y ADULTOS**

El folleto informativo, como se mencionó, está dirigido a los jóvenes y adultos que visitan el sitio, dada la demanda que existe de información y sobre todo porque los adultos que acompañan a una familia se ven ante la necesidad de contar con información mínima, tanto para ellos como para poder transmitirla a sus familiares.

El folleto está basado en la tesis central, y tiene como objetivo transmitir la información sobre la función del juego de pelota, durante su recorrido en el sitio arqueológico. El folleto será entregado a los visitantes de las edades establecidas al inicio de su recorrido y podrán llevárselo con sigo al terminar su visita. La entrega será de manera temporal, probablemente durante el mes de septiembre, mes en el que se ha registrado el mayor número de



visitantes según el estudio estadístico del que se habló previamente.

El folleto está estructurado básicamente en cuatro partes principales:

1. Portadas y contraportadas. En estas secciones se presenta el título y se sugiere algunas de las hipótesis a tratar. Por otro lado, en la contraportada se presenta una oración que da énfasis a la protección del patrimonio y se completa la información acerca de este proyecto que desarrolla por tema el juego de pelota.
2. Introducción: En esta parte se trata sobre la tradición Teuchitlán; menciona sus características, su temporalidad etc.
3. La tercera se refiere al tema en particular “el juego de pelota: ¿Qué es?, ¿Cómo se representa y para qué jugaban? En esta parte se incorpora la función del juego de pelota que sugiere la investigación

del proyecto arqueológico presentado.

4. Finalmente, la última parte presenta un resumen y conclusión.

Estos apartados estarán basados en la Interpretación-Temática y por ende se presentan de manera breve.

#### EL GUIÓN

A continuación se presenta la estructura del folleto a manera de tríptico y se explican de manera amplia cada una de las partes, las cuales se han numerado en cada sección del folleto (Imagen 8 y 9). Para entender mejor cada una de las partes, en el que se desarrolla “El Guión” del discurso, se realizó un ejercicio similar al anterior, la visita guiada, en donde se incluye en cada una de las cuatro partes que forman el folleto, las tesis o subtesis que se abordan en el mensaje, los componentes -número de párrafos- del guión y sus complementos que enriquecerán al mensaje. Igualmente se agregan algunos de los objetivos de los enunciados y complementos.

Imagen 8. Parte frontal de la hoja de una hoja tamaño carta

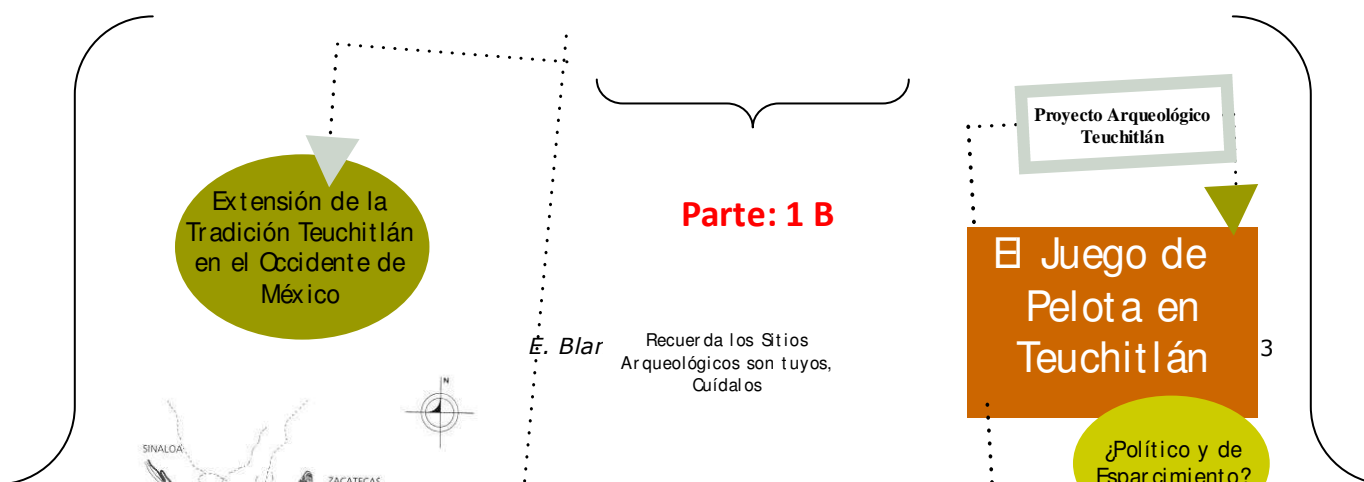


Imagen 9. Parte trasera de la hoja tamaño carta.

Parte: 2

## EL JUEGO DE PELOTA EN TEUCHITLÁN

En Jalisco, hace aproximadamente 1,700 años hubo una ciudad parecida a las actuales, tenía una pasión por el deporte como ahora por el Fútbol y estaban organizados por un gobierno. Esta sociedad es conocida arqueológicamente como La Tradición Teuchitlán, cuyo rasgo principal, único en el mundo, son sus plazas circulares con un altar cónico en el centro.

Otras características distintivas de La Tradición Teuchitlán son:

- ♦ Las tumbas donde enterraban a sus muertos conocidas como tumbas de tiro.
- ♦ Las vasijas cerámicas tan finas que podrían compararse con la porcelana actual.
- ♦ Las figurillas humanas de cerámica de tamaño real
- ♦ Sus grandes edificios.



Sitio de Guachimontones, Teuchitlán, Jalisco

### ¿Qué es el Juego de Pelota?

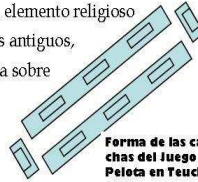
El Juego de Pelota es una actividad que se practicaba por la mayoría de los grupos prehispánicos de México. Esta actividad consisten en una confrontación de dos equipos de uno a siete jugadores, que se enfrentan en una cancha larga, dividida en dos, lanzándose directamente, o haciendo pases, una pelota de hule no vulcanizado de unos tres kilos. Ésta debe ser tocada por alguna parte del cuerpo o implemento que estuviera permitido.



Maqueta cerámica del Occidente de México que representa un Juego de Pelota

### Pero, ¿Para qué Juegan?

Existen muchas interpretaciones sobre el Juego de Pelota prehispánico, hay quienes lo relacionan con la representación del movimiento de los astros como la luna, el sol o Venus. Otra interpretación nos habla del Juego como un elemento religioso de estos grupos antiguos, una tercera idea sobre



Forma de las canchas del Juego de Pelota en Teuchitlán.

estos, es que tienen relación con el culto de la fertilidad, también hay quienes los entienden como un medio de control político, económico y disciplinario de una sociedad y finalmente hay quienes los relacionan como un medio de esparcimiento común.

### Entonces en Teuchitlán...

Pensamos que entre las funciones sociales del Juego de Pelota esta el de esparcimiento común que se practicaba en canchas pequeñas. También lo entendemos como un medio de control político, económico y disciplinario necesario para mantener relaciones sociales positivas entre las personas y otros grupos, estos Juegos pudieron desarrollarse en las canchas ubicadas en las plazas principales de la ciudad.



Juego de Pelota para control Social  
Sitio de Guachimontones

Juego de Pelota de esparcimiento social  
Sitio de Loma Alta

### Proyecto Arqueológico Teuchitlán

Parte: 4

## Parte: 3

TEMA

## COMENTARIOS FINALES

El presente artículo parte de la premisa de que una de las formas urgentes de proteger el patrimonio es dando a conocer su valor a la sociedad que lo visita, con información clara, ordenada, relevante, divertida y entretenida. Lo anterior puede incidir en que la sociedad sepa lo que tiene, entienda el valor de la investigación científica y sepa qué puede hacer para conservar el patrimonio.

Para presentar dos de los medios de comunicación seleccionados en nuestra estrategia, que es un guión interpretativo – temático para divulgación del juego de pelota en Teuchitlán y un folleto, hemos presentado cuatro antecedentes: Un preámbulo de la Interpretación Temática, el proyecto de investigación que dio origen a la información que se va a divulgar, los antecedentes de divulgación en Teuchitlán y las ideas centrales que se propone plasmar en los programas de divulgación.

La manera de proteger al patrimonio cultural está en manos de todos, primordialmente de quienes hacemos investigación directa sobre los recursos. El presente trabajo espera aportar su granito de arena en la salvaguarda del patrimonio arqueológico, para lo cual hace uso de los resultados de un pequeño proyecto de investigación que está en proceso. La diversificación en la divulgación puede partir de la propia diversidad de la

investigación sobre un mismo objeto, lo cual genera beneficios en varios sentidos: Se reconoce la posibilidad de generar recorridos temáticos, se fomenta el interés por nuevas investigaciones y se promueve el aprovechamiento de la investigación científica.

Con ello, esperamos lograr mostrar a la sociedad los frutos que el patrimonio puede otorgar a una comunidad, tales como otorgar la información de una actividad del pasado, incidir en el enriquecimiento de la identidad local, alimentar las bases para crear beneficios económicos a través del turismo y los eventos que conllevan la presencia de un elemento patrimonial importante.

## BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Abbott, David R., Alexa M. Smith y Emilio Gallaga  
2007 "Ballcourts and Ceramics: The Case for Hohokam Markertplaces in the Arizona Desert" en *Archeological Antiquity*, Vol. 72. No 3, Society for American Archaeology, Austin, Texas. pp. 461-484.
- Alcalá, Fray Jeronimo de  
2000 "La Relación de Michoacán", Coord. Moisés Franco Mendoza. El Colegio de Michoacán, Gobierno del Estado de Michoacán. Zamora, Mich. pp. 831.
- Baus Czitrom, Carolyn.  
1992 "El Juego de Pelota en una subarea del Occidente de México", en *El Juego de Pelota en el México Precolombino: y su pervivencia en la actualidad*. Fundació FOLCH, Ajuntament de Barcelona, Regidora d'Edicions i Publicacions,

- CONACULTA, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Museo Nacional de Antropología. España, pp. 126-133.
- Beekman, Christopher y Phil C. Weigand.  
2008 "Conclusiones, Cronología y un Intento de Síntesis". en Tradición Teuchitlán. Eds. P. Weigand, C. Beekman y R. Esparza. El Colegio de Michoacán, Secretaría de Cultura del Estado de Jalisco, Zamora, Mich. pp. 303-337
- Blanco, Ericka  
2008 "El Juego de Pelota en la Tradición Teuchitlán: Una propuesta hacia su función social, Tesis de Maestría, Colegio de Michoacán A. C., La Piedad, Michoacán
- Camacho Servín, Fernando  
2005 "Dramática extinción de idiomas en el mundo"; en: Periódico La Jornada. 18 de febrero de 2005.
- Carman, John  
2002 "Archaeology y Heritage: An Introduction", Continuum, ed. London, New York. pp. 228.
- De la Garza, Mercedes  
2000 "El juego de pelota según las fuentes escritas". En: Arqueología Mexicana. Vol. VIII. Número 44. Julio-Agosto. México.
- Esparza, Rodrigo  
"Minería Prehispánica de Obsidiana en la Región Central de Jalisco" en Tradiciones Arqueológicas, Ed. Efraín Cárdenas, El Colegio de Michoacán, Gobierno del Estado de Michoacán. Zamora, Mich. pp. 79-89
- Fernández-Villanueva Medina, Eugenia  
2004 "Evidencias de una Tradición Mesoamericana en Zaragoza" en Tradiciones Arqueológicas, Ed. Efraín Cárdenas, El Colegio de Michoacán, Gobierno del Estado de Michoacán. Zamora, Mich. pp. 290-305
- Gándara, Manuel
- 1998 "La Interpretación-Temática y la conservación del patrimonio cultural"; en: CÁRDENAS, Barahana (coord.). Memoria, 60 años de la ENAH. Escuela Nacional de Antropología e Historia. pp. 453-477.
- Ham, Sam  
1992 "Environmental interpretation: a practical guide for people with big ideas and small budgets". North American Press. Golden, Colorado. USA.
- Herrejón Peredo, Carlos  
2006 "Patrimonio Cultural", en I Congreso estatal de cultura: legislación y políticas culturales, del 16-19 de marzo, Morelia Michoacán, 10 pp. Mecanoescrito.
- Jiménez, Antonieta  
2001 "Tesis interpretativa-temática: las estrategias de síntesis de la cultura para la difusión de la arqueología.", en Boletín de antropología americana, instituto panamericano de geografía e historia, México D. F.  
2002 "La conservación del patrimonio arqueológico mediante la Interpretación-Temática", Tesis de Licenciatura en Arqueología, Escuela Nacional de Antropología e Historia, México D. F. (sin publicar).  
2003 "La Gestión del Patrimonio Arqueológico en México. Valoración y Propuestas". Tesis de Maestría en Arqueología, Escuela Nacional de Antropología e Historia, México D.F. (sin publicar).  
2007 "La consolidación de la Interpretación-Temática en México: ¿Un paso natural?"; en: Boletín electrónico del Centro de Información sobre el Patrimonio Cultural y su Manejo. Número 3. México. 2007. CONACULTA – INAH; Coordinación Nacional de Centros INAH, Dirección de Operación de Sitios.
- Knauth, Lothar

- 1961 "El Juego de Pelota y el Rito de la Decapitación" en Estudios de la Cultura Maya, Vol. I, pp. 183-198
- Krickeberg, Walter  
1966 "El Juego de Pelota Mesoamericano y su Simbolismo Religioso" en Traducciones Mesoamericanistas, Tomo I. Sociedad Mexicana de Antropología. México, DF. pp. 191-313.
- Lipe, William  
1984 "Value and meaning in cultural resources", Chapter 1 en Approaches to the archaeological heritage. Ed. Henry Cleere. pp 1-11.
- López Mestas, Lorenza y Jorge Ramos  
2006 "La Excavación de la Tumba de Huitzilapa", en Perspectivas del Antiguo Occidente de México. Ed. Richard F. Townsend, Gobierno del Estado de Jalisco, Tercera edición. Guadalajara, Jal. México. pp. 57-73.
- Millar Mary y Stephen Houston  
1987 "The Clasic Maya Ballgame and its Architectural setting: a study of relations between text and image", Res 14, pp. 47-65.
- Oliveros, Arturo y Lillian Scheffler  
2004 "El Juego de Pelota en Mesoamérica" en Tradiciones Arqueológicas, Ed. Efraín Cárdenas, El Colegio de Michoacán, Gobierno del Estado de Michoacán. Zamora, Mich. pp. 263-289
- Tilden, Freeman  
1977 "Interpreting our heritage", 3ra Edición, The University of North Carolina Press, United States of America.
- Serra Puche, Mari Carmen y Karina Rebeca Durand Velasco.  
1992 "El Juego de Pelota en Mesoamérica", en El Juego de Pelota en el México Precolombino: y su pervivencia en la actualidad. Fundació FOLCH, Ajuntament de Barcelona, Regidora d'Edicions i Publicacions, CONACULTA, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Museo Nacional de Antropología. España, pp. 17-25.
- Seler, Eduard  
1904-1909 "Codex Borgia, eine altmexikanische bilderscheife der bibliothek der Congregatio de propagande FIDE, Rom. Publicado a expensas de su Exc. El duque de Loubat.
- S/A  
1972 "Popol Vuh: Antiguas Historias de los Indios Quiches de Guatemala", Advertencia, version y vocabulario de Albertina Sarabia E., ed. Sepan Cuantos, Cuarta Edición. México, D.F. pp. 167.
- Taladoire, Eric  
2000 "El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo". En: Arqueología Mexicana, Vol. VIII. Número 44. Julio-Agosto. México. pp. 20-27.
- Whale, Michael E. y Paul E. Minnis  
1996 "Ball Courts and Political Centralization in the Casas Grandes Region" en American Antiquity, Vol. 61. No. 4., Society for American Archeology. pp. 732-746.
- Weigand, Phil  
1992 "Ehecatl: ¿Primer dios supremo del occidente?", en Origen y desarrollo en el occidente de México, cor. Brigitte Boehm de Lameiras y Phil C. Weigand, Colegio de Michoacán, Zamora Mich, México. pp. 205-237
- 1993 "Evolución de una Civilización Prehispánica: Arqueología de Jalisco, Nayarit y Zacatecas", El Colegio de Michoacán, Zamora, Mich. pp. 444.
- WEIGAND, Phil y Acelia García de Weigand  
2005 "El juego de pelota Monumental de los Guachimontones Teuchitlán, Jalisco" Trad. Eduardo Williams, En El Antiguo Occidente de México: Nuevas Perspectivas sobre el

pasado prehispánico. Eds. E. Williams, P. Weigand, L. López Mestas, y D. García. El Colegio de Michoacán, Zamora, Mich. pp. 45-72.