

Universidad Tecnológica de El Salvador

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN ARQUEOLOGÍA



TEMA:

EL JUEGO DE PELOTA EN EL SALVADOR Y SU PAISAJE CULTURAL:

BREVE ACERCAMIENTO A SU SIMBOLISMO Y EVOLUCIÓN

TRABAJO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR:

KATHERINE LISSETTE GARCÍA HERNÁNDEZ

PARA OPTAR AL GRADO DE:

LICENCIADA EN ARQUEOLOGÍA

ABRIL, 2018

SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA.

PAGINA DE AUTORIDADES ACADÉMICAS

ING. NELSON ZÁRATE SÁNCHEZ

RECTOR

LIC. JOSÉ MODESTO VENTURA

VICERRECTOR ACADÉMICO

LIC. ARELY VILLALTA DE PARADA

DECANA

JURADO EXAMINADOR

MTRO. SHIONE SHIBATA

PRESIDENTE

MSC. MARLON VLADIMIR ESCAMILLA RODRÍGUEZ

PRIMER VOCAL

DR. EDGAR HUMBERTO CARPIO REZZIO

SEGUNDO VOCAL

ABRIL, 2018

SAN SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

ACTA DE EXAMEN PROFESIONAL

HABIÉNDOSE REUNIDO EL JURADO CALIFICADOR INTEGRADO POR:

Msc. Marlón Vladimir Escamilla Rodríguez, Dr. Edgar Humberto Carpio Rezzio, Msc. Shione Shibata, a las 4:00p.m. del día Jueves, 7 de Diciembre de dos mil diecisiete.

Y LUEGO DE HABER DELIBERADO SOBRE EL EXAMEN PROFESIONAL DE LA ALUMNA:

1- Katherine Lissette García Hernández CARNET 37-3667-2012

QUIEN PRESENTÓ DEFENSA DE SU TRABAJO DE GRADUACION TITULADO:

"El juego de pelota en El Salvador y su paisaje cultural: breve acercamiento a su simbolismo y evolución"

PARA OPTAR AL GRADO DE: **LICENCIATURA EN ARQUEOLOGIA**

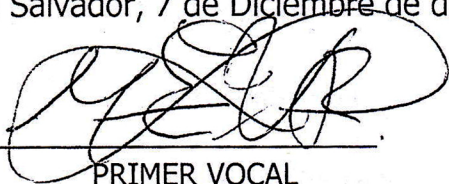
Y DEL CUAL TAMBIEN EVALUARON LOS CONOCIMIENTOS RELACIONADOS CON EL TEMA DEL MISMO. POR LO QUE ESTE JURADO RESUELVE DECLARAR EL EXAMEN COMO:

aprobado

YA QUE CUMPLE CON LOS REQUISITOS ESTABLECIDOS EN EL REGLAMENTO DE GRADUACION DE LA UNIVERSIDAD.

San Salvador, 7 de Diciembre de dos mil diecisiete.

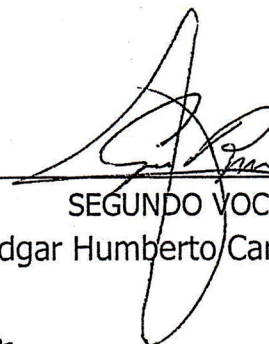
F.



PRIMER VOCAL

Msc. Marlón Vladimir Escamilla Rodríguez

F.



SEGUNDO VOCAL

Dr. Edgar Humberto Carpio Rezzio

F.

柴田 潮音

PRESIDENTE DEL JURADO

Msc. Shione Shibata

ÍNDICE

	No. de Página
Introducción.....	i
Capítulo I Marco Teórico Conceptual.....	1
1. Planteamiento del Problema.....	1
2. Justificación de la Investigación.....	3
3. Hipótesis.....	4
4. Objetivos de la Investigación.....	5
4.1 Objetivo general.....	5
4.2 Objetivos específicos.....	5
5. Metodología.....	5
6. Marco Teórico Conceptual.....	7
6.1 Cultura.....	8
6.2 Simbolismo.....	10
6.2.1 Religión.....	12
6.3 Evolución cultural.....	14
6.4 El espacio.....	16
6.5 El juego.....	17
6.6 Arqueología postprocesual.....	19

6.6.1 Arqueología contextual.....	21
6.6.2 Comunicación no verbal del ambiente construido.....	24
Capítulo II Marco Teórico Referencial.....	28
1. Mesoamérica.....	28
2. Cronología Mesoamericana.....	32
Capítulo III El Juego de Pelota Mesoamericano.....	35
1. El Juego de Pelota Mesoamericano.....	35
1.1 Origen del juego de pelota en Mesoamérica.....	38
1.2 La cancha.....	42
1.3 Reglas.....	46
1.4 Significado o función del juego.....	48
1.5 Evolución del juego de pelota.....	59
1.5.1 El juego de pelota en el Preclásico.....	60
1.5.2 El juego de pelota en el Clásico.....	63
1.5.3 El juego de pelota en el Postclásico.....	77
1.6 Vestimenta.....	83

1.6.1 La pelota.....	86
1.7 Clasificación del juego de pelota.....	88
1.7.1. Clasificación propuesta por Frans Blom.....	89
1.7.2. Clasificación propuesta por Linton Satterthwaite.....	90
1.7.3. Clasificación propuesta por Acosta y Moedano.....	90
1.7.4. Clasificación propuesta por Ledyard Smith.....	92
1.7.5. Clasificación propuesta por Eric Taladoire.....	93
1.8. El juego de pelota en el presente.....	97
 Capítulo IV El Juego de Pelota en El Salvador.....	 100
1. Contexto Geográfico.....	100
1.1 El Salvador como frontera Sur-Este de Mesoamérica.....	102
2. El Juego de Pelota Durante el Preclásico en El Salvador.....	103
3. El Juego de Pelota Durante el Clásico en El Salvador.....	105
3.1 Cara Sucia.....	106
3.2 La Ciénaga.....	116
3.3 San Francisco Zacatonal.....	118

3.4 San Benito Piedra Gorda.....	122
3.5 Tehuacán.....	128
3.6 La Laguneta.....	132
3.7 Salto El Coyote.....	138
3.8 Quelepa.....	142
3.9 Los Llanitos.....	151
3.10 El Tanque.....	158
3.11 El Jocotal.....	160
3.12 Punían.....	163
4. El Juego de Pelota Durante el Postclásico en El Salvador.....	166
4.1 Tazumal.....	166
4.2 Las Marías.....	176
4.3 Cihuatán.....	182
4.4 Santa María.....	189
5. Sitios en El Salvador con Campo de Juego no Datados.....	193
5.1 Santa Anita.....	194
5.2 Caserío El Hotel.....	195
5.3 San Francisco.....	200

5.4 El Pílon, San Lorenzo Región y El Ceretal.....	203
6. Discusión Sobre el Simbolismo y Evolución del Juego de Pelota en El Salvador.....	206
Capítulo V Conclusiones.....	215
Referencias.....	219
Anexos.....	237

Lista de figuras

Figuras	N° de Página
1. Formación X representa a Y en C. Elaborado por Katherine García, 2017.	11
2. Mapa de Mesoamérica con sus límites geográficos. Tomada de Kirchhoff, 1960, p. 6.	29
3. Juego de pelota o <i>batey</i> en el Centro Ceremonial de Tibes, Ponce, Puerto Rico. Tomada por Katherine García, 2016.....	31
4. Figurillas que representan el juego de pelota, encontradas en El Opeño, Michoacán, México. Modificado por García, 2017. Tomado de http://www.mna.inah.gob.mx/	39
5. Partes de una cancha de juego de pelota. Tomado de Armira, 2007, p. 95..	45
6. Representación pictórica del juego de pelota en la que se muestra la decapitación de un jaguar como sacrificio al juego, Códice Nuttall, p. 80..	54
7. Ixtlilton, Cihuacóatl, Centéotl y Ehécatl en un campo de juego del Códice de Borbónico. Tomado de Códice Borbónico, p. 27.....	58
8. Esquema de los principales significados del juego de pelota mesoamericano. Elaborado por Katherine García, 2017 a partir de lo planteado por Velásquez, 2017; Taladoire 2001; 2015; Mendoza, 1962; Solares, 2007; Suárez, 1993.....	59
9. Parte del mural de Tepantitla que muestra el juego de pelota con bastón y marcadores de esta práctica. Tomado de Martínez, 2011,	

http://abakmaticamaya.blogspot.com.....	66
10. Hacha antropomorfa, Palenque. Tomado de Cruz, 2012, p.52-55.....	68
11. Yugo cerrado con decoración en la cara externa, encontrado en Veracruz, México, datado para el 600-900 d.C. Tomado de Sabau y Sáenz, 1994, p. 204.....	69
12. Yugo abierto con decoración zoomorfa, encontrado en El Tajín, México, datado para el 600-900 d.C. Tomado de Sabau y Sáenz, 1994, p. 201.....	69
13. Palma con la representación de un personaje con un tocado zoomorfo, posiblemente de un ave pues en la decoración se muestran garras a ambos lados del rostro y unas alas bastante estilizadas, encontrado en Veracruz, México; datado para el 600-900 d.C. Tomado de Sabau y Sáenz, 1994, p. 208.....	70
14. Marcador de juego de pelota de Teotihuacán. Tomado de Tomado de Baudez, 2007, p. 18.....	71
15. Figurilla de un jugador con un marcador que tiene atado al fuste un bastón, esta figurilla se encuentra incompleta pues en su mano izquierda sostenía un bastón miniatura. Encontrado en Veracruz, México, datado para el Clásico Tardío. Tomado de Baudez, 2007, p. 24.....	72
16. Dibujo del marcador de Toniná. Tomado de Armira, 2007, p. 87.....	73
17. Anillo marcador de Chichén Itzá, presenta una decoración de dos serpientes emplumadas entrelazadas. Tomado de http://www.inah.gob.mx	74
18. Estela de Tepatlaxco con representación de un jugador con protector en	75

su mano derecha. Tomado de Taladoire, 2016, p. 202.....	
19. Candado antropomorfo. Tomado de https://goo.gl/images/cStULM	76
20. Dibujo de un riel. Tomado de Taladoire, 2016, p. 209.....	77
21. Tzompantli de Tenochtitlán. Tomado de Forssmann, 2017.....	78
22. Dibujo de perfil de siete campos de juego de El Tajín, a la derecha se muestra el número de las estructuras que conforman cada uno de los campos ilustrados. Tomado de Brüggemann, 2001, p. 38.....	82
23. Vaso con decoración policroma en la que se observa a un jugador con atributos como los previamente descritos. Tomado de Armira, 2007, p. 84.....	85
24. Árbol de hule. Tomado de https://www.colourbox.com	86
25. Evolución de los tipos de canchas del juego de pelota. Tomado de Taladoire, 2017.....	96
26. Jugadores de pelota en <i>Noches de Ulama</i> . Tomado de Rubio, 2017, https://www.debate.com.mx	98
27. Jugadores de pelota en Mixco Viejo. Tomado de http://www.deguate.com	
28. Figurilla de 19 cm de un hombre ataviado con un cinturón sobre una falda, sosteniendo un balón. Tomado de Boggs, 1973, p. 9.....	104
29. Mapa de El Salvador con la ubicación de los sitios arqueológicos registrados con campo de juego de pelota datados para el Clásico. Elaborado por Katherine García, 2017.....	105

30. Mapa de Cara Sucia elaborado por Stanley Boggs en 1976. Tomado de Perrot-Minnot, 2009, p. 99.....	107
31. Reconstrucción con vista desde el noreste de la Acropolis, en la esquina inferior izquierda se observa una porción del juego de pelota Sur. Tomada de Amaroli, 2015, p. 232.....	110
32. Plano de Cara Sucia en el que se muestran sus dos campos de juego de pelota. Tomado de Amaroli, 1999.....	112
33. Distribución de los sitios arqueológicos en El Salvador con campos de juego de pelota, identificados por Haberland, 1991, p. 10.....	113
34. Juego de Pelota Sur de Cara Sucia. Tomada por Katherine García, 2017..	115
35. Levantamiento del sitio San Francisco-Zacatonal, en el círculo rojo se señala el campo de juego del sitio. Tomado de Amaroli, 2015, p. 218.....	120
36. Basurero en el sitio arqueológico San Benito Piedra Gorda. Tomada por Katherine García, 2017.....	124
37. Muro construido recientemente en el sitio. Tomada por Katherine García, 2017.....	125
38. Sitio arqueológico San Benito Piedra Gorda, al lado derecho se observa la pirámide principal del sitio. Tomada por Katherine García y Danilo Barrientos, 2017.....	126
39. Fotografía del sitio arqueológico San Benito Piedra Gorda, al fondo logra visualizarse la pirámide principal del sitio y otros montículos alargados. Tomada por Oscar Lievano, 2003.....	126

40. Cerámica posiblemente tipo Gualpopa, encontrada en superficie del sitio San Benito Piedra Gorda. Tomada por Katherine García, 2017.....	127
41. Primer plano de Tehuacán. Tomado de Amaroli, 2015, p. 247.....	128
42. Plano de Tehuacán con sus terrazas pintadas de verde y su juego de pelota en forma de I. Tomado de Amaroli, 2015, p. 248.....	130
43. Excavaciones en el juego de pelota, plataforma oriente. Tomada de Amador, 2009, p. 36.....	133
44. Levantamiento topográfico de La Laguneta. Tomado de Amador, 2009, p. 36.....	134
45. Fotografía panorámica de la acropolis de <i>La Laguneta</i> . Tomada por Katherine García, 2017.....	136
46. Fotografía del juego de pelota de <i>La Laguneta</i> . Tomada por Katherine García, 2017.....	137
47. Fotografía aérea del juego de pelota de <i>La Laguneta</i> . Tomada por Katherine García, Danilo Barrientos y Ronny Cortez, 2017.....	137
48. Mapa del sitio Salto El Coyote. A la izquierda se muestra la tabla de colores que indica la altura en metros sobre nivel del mar del sitio. Tomado de Amador, 2009, p. 38.....	140
49. Mapa del sitio arqueológico Quelepa, en el círculo rojo se señala el campo de juego de pelota del sitio, y en el amarillo, la estructura 29. Tomado de Andrews, 1986, p. 24.....	145
50. Fotografía aérea de la esquina Sureste del Grupo Oeste de Quelepa, en el	

rectángulo amarillo se señala la Estructura 29. Tomada por Danilo Barrientos, Ronny Cortez y Katherine García, 2017.....	147
51. Reconstrucción isométrica de la Estructura 29. Tomada de Andrews, 1986, p. 59.....	147
52. Fotografía del Escondrijo 24 de la Estructura 29, en ella se observan los tres yugos, las dos palmas y el hacha. Tomada de Andrews, 1986, p. 58...	148
53. Fotografía aérea del juego de pelota de Quelepa. Tomada por Danilo Barrientos, Ronny Cortez y Katherine García, 2017.....	149
54. Mapa arquitectónico del sitio Los Llanitos. Tomado de Longyear, 1944, p. 27.....	153
55. Dibujo de planta y corte transversal del juego de pelota y el Montículo 3 de Los Llanitos. Tomada de Longyear, 1944, p. 30.....	156
56. Vista panorámica de una porción destruida del juego de pelota de Los Llanitos. Tomada de Amador, 2009, p. 25.....	157
57. Restos del juego de pelota del sitio. Tomada de Amador, 2009, p. 25.....	157
58. Mapa de El Salvador con los sitios registrados con campo de juego de pelota por Haberland, 1991, p. 10, en rojo se encuentra marcada la ubicación del sitio El Tanque.....	159
59. Mapa de El Salvador con la ubicación de sitios en el Oriente del país, en azul se localiza el sitio El Jocotal. Tomado de Barrera, 2016, p.84.....	161
60. Esquina interna de la unión de la escalinata y la plataforma con la fachada de lajas. Tomado de Amador, 2009, p. 28.....	163

61. Mapa del sitio arqueológico Punían. Tomado de López, 1980.....	164
62. Mapa de El Salvador con la ubicación de los sitios arqueológicos que presentan uno o más campos de juego datados para el Postclásico. Elaborado por Katherine García, 2017.....	166
63. Estela de Tazumal, fotografía de Samuel Lothrop, 1939. Tomada de http://www.fundar.org.sv/	167
64. Plano de Tazumal elaborado por Stanley Boggs en 1944. Tomado de Morán y Ramos, 2012, p. 138.....	169
65. Plano de Tazumal elaborado por Boggs, en azul se muestran las construcciones del Postclásico. Tomado de Amaroli, 2015, p. 256.....	172
66. Juego de pelota de Tazumal con la posición de los pozos realizador en 2004. Tomado de Ito y Shibata, 2007, p. 35.....	173
67. Estructura al sur de la pirámide principal de Tazumal considerada como una posible cancha de juego. Tomada de http://www.fundar.org.sv/	176
68. Plano del sitio elaborado por FUNDAR. Tomado de Brito, 2010, p. 4.....	178
69. Mapa del centro ceremonial de Las Marías. Tomado de Ravey, 2011, p. 22.....	180
70. El juego de pelota de Las Marías. Tomado de Brito, 2010, p. 5.....	181
71. Fotografía aérea de Las Marías, en ella se logra observar el juego de pelota del sitio. Tomada de http://online.sfsu.edu/	181
72. Plano de Cihuatlan elaborado por Lothrop. Tomado de	

http://www.fundar.org.sv/.....	183
73. Plano de Cihuatán. Tomado de Longyear, 1944, p. 15.....	184
74. Plano de Cihuatán, en rojo se muestran ambos campos de juego y algunas estructuras que han sido intervenidas en 2017. Tomado de Parque Arqueológico Cihuatán, 2017.....	186
75. Juego de pelota Norte de Cihuatán. A la izquierda se señalan estructuras excavadas por Antonio Sol en 1929, un temazcal, una plataforma y un cuarto. Tomado de Parque Arqueológico Cihuatán, 2017.....	187
76. Croquis del sitio Santa María. Tomado de Amaroli, 2003, p.7.....	191
77. Fotografía de las Estructuras 2 y 3 que forman el juego de pelota del sitio y de la pirámide principal. Tomada de Amaroli, 2003, p. 10.....	192
78. Mapa de El Salvador con sitios registrados con campo de juego de pelota pero sin datación. Elaborado por Katherine García, 2017.....	193
79. Mapa del sitio arqueológico Santa Anita. Tomado de Méndez, 1980.....	194
80. Croquis del sitio arqueológico Caserío El Hotel. Tomado de Hernández, 1977.....	196
81. Fotografía aérea del sitio arqueológico Caserío El Hotel. Tomada por Danilo Barrientos, Ronny Cortez y Katherine García, 2017.....	197
82. Fotografía de concentración de rocas removidas de los montículos del sitio	198

arqueológico Caserío El Hotel. Tomada por Katherine García, 2017...	
83. Fotografía panorámica de los montículos del juego de pelota del sitio.	
Tomada por Katherine García, 2017.....	198
84. Fragmentos cerámicos encontrados en superficie en la visita al sitio	
arqueológico Caserío El Hotel. Tomada por Katherine García, 2017.....	199
85. Mapa de El Salvador, en el círculo rojo se encuentra marcada la ubicación	
del sitio San Francisco. Tomada de Haberland, 1991, p. 10.....	200
86. Mapa del sitio San Francisco. Tomado de Longyear, 1944, p. 16.....	202
87. Mapa de El Salvador con la ubicación de los sitios arqueológicos con	
campo de juego de pelota según Haberland, 1991, p. 10. En rojo se	
encuentra El Ceretal, en azul San Lorenzo Región y en amarillo El Pilon...	205
88. Mapa de El Salvador con la ubicación de los sitios con campo de juego de	
pelota. Elaborado por Katherine García, 2017.....	208

Lista de tablas

1. Periodos mesoamericanos con sus principales características, basado en los datos presentados por Monterroso, 1999; Amaroli, 2015a; Lowe, 1998; Cabezas, 2005; López y López, 1996; y Baudez, 2004.....	34
2. Cantidad de campos de juego identificados para 1981, 1995 y 2016. Tomado de Taladoire, 2017, p.29.....	37
3. Sitios arqueológicos de Mesoamérica que muestran los inicios del juego de pelota.....	40
4. Clasificación de Taladoire, 2001, p. 108.	94
5. Información sobre los sitios arqueológicos El Pílon, San Lorenzo Región y El Ceretal.....	204
6. Clasificación y posible simbolismo de los sitios arqueológicos con campo de juego de pelota datado en El Salvador.....	210
7. Parafernalia del juego de pelota encontrada en El Salvador. Tomada de Haberland, 1991, p. 12.	214

Introducción

El juego de pelota es una de las prácticas culturales mesoamericanas más conocidas popularmente pues además de ser uno de los rasgos culturales reconocidos por Kirchhoff (1960), para definir los límites de esta área cultural, es una de las prácticas que se desarrolló en las diferentes regiones y épocas particulares de esta zona, llegando a practicarse incluso en algunas áreas al Norte de México en la actualidad.

No obstante, en el área que comprende actualmente la República de El Salvador, las investigaciones en relación a estructuras destinadas a esta práctica son escasas y tienden a dejar de lado aspectos simbólicos del juego de pelota. En este sentido, en esta investigación se realiza un análisis sobre el contexto de las estructuras del juego de pelota en los sitios registrados con estas estructuras para comprender el significado que pudo haber desempeñado el juego de pelota, y la evolución del marco arquitectónico del mismo.

Considerando entonces que el juego de pelota mesoamericano desempeñaba un significado más allá de lo recreativo, llegando a relacionarse a actividades económicas, políticas, religiosas, militares, de sacrificio humano, entre otras; el estudio de esta práctica cultural permite analizar los cambios sociales relacionados a estos elementos dentro de los tres principales periodos de Mesoamérica: Preclásico, Clásico y Postclásico.

Para el caso de El Salvador, la información referente a las estructuras destinadas para esta práctica cultural es limitada pues tiende a centrarse en aspectos de registro sobre los mismos, destacando entre estas investigaciones una realizada por Wolfgang Haberland en 1991, sobre la distribución del juego de pelota en El Salvador.

Asimismo, estudios a nivel regional o de sitios mencionan estas estructuras dentro de registros arqueológicos; no obstante, las menciones sobre estas estructuras se tiende a concentrar en sitios como Cara Sucia, Cihuatán, Tazumal y Tehuacán, llegando así a invisibilizar la distribución, significado y evolución de esta práctica cultural en el territorio salvadoreño.

Considerando entonces que el significado de esta práctica cultural incluye el culto al Inframundo, religión, la centralización política, culto a deidades, comercio, entre otros aspectos socioculturales; y que investigaciones como las de Taladoire (2017) evidencian la diversidad arquitectónica de las estructuras que obedecen a un campo de juego, reflejando así la evolución de este marco arquitectónico, en esta investigación se toman en cuenta elementos como el contexto arqueológico bajo el cual se encuentran las mencionadas estructuras para facilitar el análisis simbólico, mientras que la evolución arquitectónica se refleja mediante la aplicación de una clasificación basada en la forma de los campos en planta y mediante el corte transversal de las estructuras. Para ello, se desarrolla un análisis interpretativo partiendo de la arqueología contextual derivada de la arqueología postprocesual en la que el simbolismo es un elemento importante para las

investigaciones arqueológicas dado a que refleja como los individuos observan y entienden su entorno (Velásquez, 2017; Johnson, 2000).

De este modo, dentro de este trabajo se presenta información sobre los sitios arqueológicos cuyo registro hace alusión a la existencia de estructuras que obedecen el marco arquitectónico del juego de pelota; lo cual, junto a la metodología previamente mencionada facilita llevar a cabo un análisis simbólico y de evolución de esta práctica cultural en el territorio salvadoreño por medio de lo cual se espera visibilizar la el significado y variabilidad arquitectónica de esta práctica.

Capítulo I Marco Teórico Conceptual

1. Planteamiento del Problema

El juego de pelota en el territorio actualmente conocido como El Salvador, es un campo cuya investigación se ha visto limitada a un estudio colateral en sitios como Cihuatán, Las Marías, Tazumal y Cara Sucia; cuyos principales exponentes son Longyear (1944), Boggs (1944; Documento inédito de Herrera, 2010), Sharer (1978); y más recientemente Amador (2009) y Amaroli (2015a).

Si bien es cierto que la mayoría de estos documentos brindan información de registro sobre los campos de juego localizados en los mencionados sitios; los datos relacionados a los procesos evolutivos atravesados por las estructuras destinadas a esta práctica, su simbolismo parecen haber sido dejados de lado, pues dicha información se encuentra bastante limitada; debido a ello, surge la necesidad de exponer con claridad cómo, cuándo y dónde se llevaba a cabo esta práctica cultural con la finalidad de reconocer las creencias a las cuales se encontraba ligado el juego.

Reconociendo también que según Velasquez (2017), el juego de pelota fue una práctica cultural ligada a diferentes aspectos que van desde lo religioso, político, económico y militar, hasta el entretenimiento de la élite, se considera que un estudio simbólico sobre esta práctica facilita información referente no solo sobre la práctica misma sino también sobre cambios socioculturales en los periodos en los cuales se desarrolló. Asimismo, la tipificación y análisis del marco arquitectónico de las

estructuras destinadas al juego de pelota se espera que en un futuro, facilite la identificación de modalidades que se jugaban en este territorio.

Con base a lo previamente planteado, la presente investigación pretende aportar información a la interrogante: ¿Qué simbolismo presentaba el juego de pelota para las poblaciones que habitaron en el territorio salvadoreño y cómo se ve reflejado esto en su distribución espacial y en el proceso evolutivo de las estructuras destinadas a esta práctica?

Por otro lado, considerando que referente a esta práctica cultural la información tiende a centrarse en un carácter de registro como es el caso de los 12 sitios que toma en cuenta Haberland (1991) en su estudio sobre la distribución de estas estructuras en El Salvador, mientras que Taladoire (2017) a pesar de mencionar 58 sitios arqueológicos, asegura que estos se encuentran distribuidos no solo en el territorio salvadoreño, sino también en Honduras; dentro de ambas investigaciones se deja de lado el significado representado por esta práctica y teniendo en cuenta la diversidad simbólica planteada por Velasquez (2017), se considera que el limitar estos estudios evita conocer no solo el desarrollo de la practica misma, sino también los cambios socio culturales de la época, lo cual además de ser una herramienta sobre herencia y patrimonio cultural, facilitan procesos identitarios y de conciencia socio histórica.

Es importante considerar también que el juego de pelota fue una práctica cultural que se extendió por toda Mesoamérica y que fue uno de los elementos culturales presentes en esta área cultural para la delimitación geográfica de la misma para el

estudio de Kirchhoff (1960) y considerando también que se estudios como el de Amador (2009), aseguran que el campo de juego más al sureste de Mesoamérica se localiza en El Salvador, el estudio de esta práctica en este territorio facilita también la comprensión de las dinámicas mesoamericanas y la relación entre esta área y otras del continente americano como por ejemplo, el Área Intermedia por lo que se afirma que para llevar a cabo estudios de este carácter es necesario identificar los elementos presentes dentro de esta investigación.

2. Justificación de la Investigación

Entre las investigaciones sobre Mesoamérica, muchos científicos indagan sobre la práctica del juego de pelota (Taladoire, 2000; Uriarte, 1992; Scarborough & David, 1993; entre otros), la forma en la cual este se originó, evolucionó, transformó, etc. sin embargo, pocas de estas investigaciones se han desarrollado tomando en cuenta sitios localizados en el territorio que actualmente comprende a El Salvador. Dichos estudios han tendido a enfocarse en el área de México, abordando ocasionalmente sitios de Guatemala y en menor frecuencia de Honduras (centrados mayormente en Copán) y Belice; llegando a omitir los campos de juego ubicados en El Salvador.

A pesar del aporte que estas investigaciones suponen para los estudios mesoamericanos, han llevado a la invisibilidad de la práctica del juego de pelota para con las poblaciones prehispánicas de El Salvador (Taladoire, 1981) por lo que, dentro

del actual imaginario colectivo salvadoreño, se tiende a considerar esta costumbre como exclusiva de las antiguas poblaciones mexicanas. Esto ha conducido a que dentro del ámbito arqueológico salvadoreño exista una investigación bastante limitada en cuanto al juego de pelota dado a que esta principalmente se ha concentrado en el estudio de esta práctica de una forma colateral exceptuando el trabajo de Haberland (1991), el cual, en su momento registró 14 campos de juego de pelota en el país.

Debido a ello, surge la necesidad de realizar un estudio que muestre la importancia que esta práctica cultural representó para las poblaciones prehispánicas que habitaron en el país y cómo esta fue transformándose con el paso del tiempo dentro de las diferentes zonas salvadoreñas con el propósito de comprender mejor la dinámica socio-cultural de nuestros antepasados.

3. Hipótesis

El simbolismo y evolución del juego de pelota en El Salvador se evidencia en el contexto arqueológico de las estructuras, específicamente a través de la distribución arquitectónica en los sitios arqueológicos con campos de juego, las estructuras aledañas a las mismas, la altura sobre el nivel del mar en contraste con las demás estructuras de los sitios, el periodo atribuido a las estructuras; lo anterior basado en que el contexto arqueológico permite conectar la cultura material a una situación específica, lo que facilita la comprensión de los significados.

4. Objetivos de la investigación

4.1 Objetivo general

Determinar, a través del contexto arqueológico y su distribución espacial, el simbolismo asociado al juego de pelota, y el proceso evolutivo de las estructuras destinadas a esta práctica.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar los sitios arqueológicos localizados en El Salvador que presentan campos de juego de pelota.
- Determinar los Períodos a lo largo de los cuales se practicó el juego de pelota en El Salvador.
- Discutir el simbolismo asociado al juego de pelota en los sitios arqueológicos localizados en El Salvador.
- Evidenciar la evolución del marco arquitectónico de las estructuras destinadas a esta práctica.

5. Metodología

La presente investigación tiene un componente de carácter bibliográfico-documental; la recopilación de fuentes se realizó a través de diferentes sistemas bibliotecarios, entre ellos destacan: Departamento de Arqueología de la Secretaria de

Cultura de la Presidencia (SECULTURA), Universidad Tecnológica de El Salvador, Museo Nacional de Antropología “Dr. David J. Guzmán” y diferentes plataformas virtuales, revistas, libros e informes. De igual forma, se realizó un levantamiento fotográfico terrestre y aéreo de los sitios arqueológicos en El Salvador que presentan campo de juego de pelota.

La investigación se desarrolló tomando como base dos métodos asociados a la práctica arqueológica: método deductivo, dentro del cual se parte de lo general a lo específico; en esta investigación se partió con revisión de fuentes bibliográfico-documentales y la prospección superficial de sitios arqueológicos con campos de juego por medio de un estudio exploratorio y descriptivo para posteriormente desarrollar una aproximación hermenéutica de esta práctica. Y el método comparativo que pretende buscar similitudes y diferencias para su análisis y comparación, atributos presentados por los campos de juego englobados en esta investigación.

El marco teórico en el cual se fundamenta el análisis desarrollado en esta investigación parte de la arqueología postprocesual, que se centra en las creencias y el simbolismo como elementos importantes para las investigaciones arqueológicas, considerando la cultura no solo como un medio adaptativo al entorno, sino también, a la forma mediante la cual los individuos observan y entienden su entorno, formulando así diferentes corrientes teóricas que permiten un estudio más multidisciplinario y completo. De este enfoque se deriva la arqueología contextual la cual comprende que para llegar a conocer este simbolismo, es necesario un análisis profundo del contexto de esta cultura

material; a partir de ello esta investigación aplica esta corriente teórica a través del análisis del contexto bajo el cual se encuentran las estructuras destinadas a la práctica del juego de pelota de los sitios registrados con estas; analizando también el proceso evolutivo que tuvo este marco arquitectónico a través de los periodos bajo los que se llevaron a cabo estas edificaciones.

Adicional a la consulta de material bibliográfico, para la aplicación de esta metodología, fue necesario llevar a cabo la visita a sitios arqueológicos seleccionados cuyo registro asegura la existencia de estructuras destinadas a la práctica del juego de pelota, esto para comprobar la existencia de las mismas, realizar un levantamiento fotográfico terrestre y aéreo de las estructuras del sitio lo cual facilitan la ejecución del mencionado análisis y permiten evidenciar el estado de conservación del sitio; se espera también que esto impulse el desarrollo de futuras investigaciones lo que a su vez permitiría la ejecución de programas de turismo y de concientización social.

6. Marco Teórico Conceptual

Seguidamente, se presenta la definición de conceptos importantes que se encuentran presentes en el desarrollo de esta investigación. Partiendo de que la arqueología es la ciencia social especializada en el estudio de poblaciones humanas del pasado a través de sus restos materiales; dentro de esta investigación, se inicia conceptualizando elementos generales como la cultura y el simbolismo, para

posteriormente profundizar en aspectos como la evolución cultural, el espacio y el juego. Posteriormente, se presenta la arquitectura mesoamericana; y finalmente, se plantean el conjunto de teorías relacionadas a la arqueología postprocesual como la arqueología contextual, la arqueología del paisaje y la comunicación no verbal del ambiente construido que permitirán comprender e interpretar el simbolismo y evolución del juego de pelota prehispánico en el territorio salvadoreño (Escamilla, 2005; 2013).

6.1 Cultura

Definida inicialmente en antropología como un complejo de artes, creencias, saberes, costumbres, derechos y cualquier actividad ejercida por un ser humano miembro de una población, el significado de cultura se ha ido extendiendo con el paso del tiempo, llegando a abarcar también todo conocimiento, tradición y costumbre poseído por los seres humanos, llegando así a hablarse de *culturas* en lugar de *cultura* (Tylor, 1871; Barfield, 2000).

Por otro lado, la Real Academia Española (2014) define *cultura* como un conjunto de costumbres, conocimientos, modos de vida y grados de desarrollo en el ámbito artístico, industrial y científico según la época o grupo social; sin embargo, desde un punto de vista histórico-antropológico, la cultura es vista como un “conjunto de ideas, tradiciones, realizaciones y características de un pueblo, una nación o un imperio en un momento particular” (Jaramillo, 2004, p. 13).

Según Geertz (1973), la cultura es un sistema transmitido de significaciones o concepciones heredadas que se encuentran representadas y expresadas en símbolos por medio de las formas de comunicación humana.

De esta forma, es posible afirmar que la cultura es la “presencia simultánea de un número determinado de características” (Johnson, 2000, p. 14) cuya forma de manifestación se ha ido transformando con el tiempo en los distintos espacios habitados por el ser humano.

Según Marzal (1996), la cultura es entonces, un elemento aprendido por el ser humano que se define normalmente por el hábitat geográfico y el tiempo de vida de una persona, siendo particularmente en la infancia cuando los individuos están en una etapa más perceptiva sobre su entorno cultural. Ante esto, el autor (p. 196), plantea que “la cultura es esencialmente una construcción que describe el cuerpo total de las creencias, comportamiento o conducta, saber, sanciones, valores y objetivos que señalan el modo de vida de un pueblo”, siendo como medio primordial para su difusión, la comunicación.

Debido a ello, surge el término *endoculturación*, el cual es el proceso de aprendizaje por medio del cual una generación de edad mayor obliga e induce a una generación más joven a acoger formas de comportarse y pensar tradicionales (Harris, 2004).

Para ciencias como la arqueología, donde “los objetos son expresiones de normas culturales” y estas normas son entes regidores de lo que identifica a una cultura, el

estudio de todo material cultural, permite comprender a una población y definir los componentes de su cultura (Johnson, 2000, p. 34).

6.2 Simbolismo

Es comúnmente reconocido dentro del ámbito científico que lo que distingue a los seres humanos de las demás especies, es nuestra habilidad a utilizar símbolos. En arqueología, el estudio de los símbolos presenta significancia debido a que los materiales culturales se convierten en símbolos del inconsciente mental humano, es decir, importantes para el estudio del significado que desea conocerse pues a través de ello es posible la comprensión de diferentes dinámicas sociales de una población (Gonzalo, 1992; Hodder, 2001).

Según Morán y Ramos (2012), *símbolo* proviene de la palabra en latín *symbolum*, cuyo significado es *figura o imagen*, utilizada para representar un significado intelectual o moral; y es por medio de estos símbolos por los que el ser humano representa y comunica sus ideas.

De este modo, incluso las palabras son símbolos; sin embargo, es importante tener en consideración que existe la comunicación no verbal donde el simbolismo puede ser antecesor al lenguaje. Debido a ello, surge la formulación X, Y y C, donde: X *representa a Y en C*; siendo X la definición usual de un símbolo (el significado presentado por el material cultural, por ejemplo funerario), mientras que Y es el

significado representado por este símbolo (el material cultural, ejemplo: una vasija), dentro de C que equivale al contexto (lugar en el que se encontró el material cultural, ejemplo: sitio arqueológico); por lo que aplicando la formulación se plantearía que: un simbolismo funerario es representado en la vasija encontrada en un sitio arqueológico (Figura 1) (Hodder, 2001).

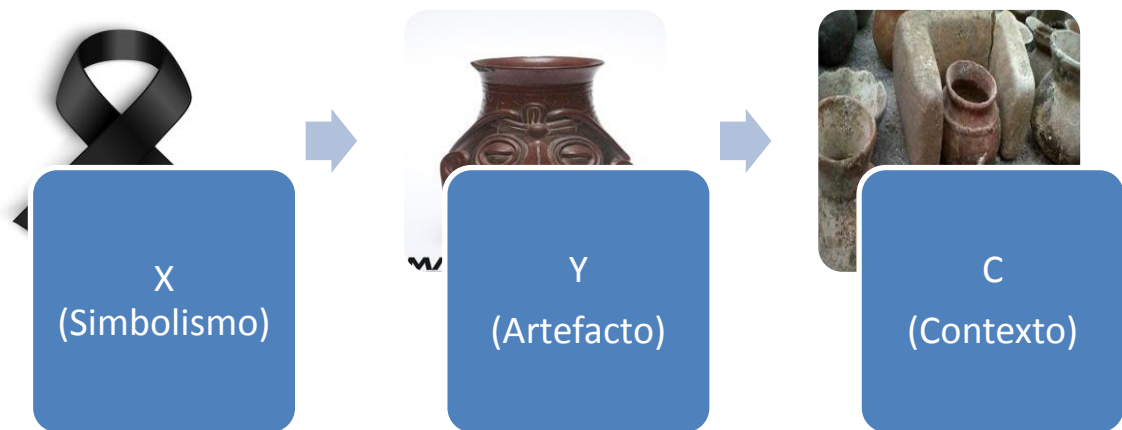


Figura 1: Formación X representa a Y en C. Elaborado por Katherine García, 2017.

Es posible entonces afirmar que los símbolos son figuras o imágenes que presentan un sentimiento, idea, o concepto cuyo significado no siempre parece ser natural o necesario, pues estos significados suelen transformarse con el paso del tiempo dado a que se adaptan a la realidad cultural de las poblaciones (Morán & Ramos, 2012).

A partir de diferentes estudios, ha sido posible comprender que la cultura material se encuentra repleta de simbolismos, por lo que pasa de ser un reflejo de adaptación ambiental o un simple sistema de organización socio-político, a ser un elemento de la interacción social que permite enmascarar o enfatizar una ideología específica (Trigger, 1989).

Uno de los elementos que comprenden a esta cultura material es la arquitectura dado a que las construcciones son la materialización del pensamiento humano, de símbolos y es entonces cuando por medio del estudio de la arquitectura es posible comprender la cultura de una población (Esteban, Borrás, & Zamora, 1996)

6.2.1 Religión

Al realizar planteamientos relacionados a la religión, se tiende a partir de los del sociólogo Émile Durkheim quien propuso que la esencia de la creencia religiosa se fundamenta en evocar un sentimiento de misterio en relación al ámbito sagrado donde todas las poblaciones tienen símbolos, rituales y creencias que buscan oponerse a lo profano. De modo a que la esencia de la creencia religiosa consistía en que evocaba un sentimiento misterioso de comunión con un ámbito de lo sagrado (Harris, 2004).

Según los planteamientos de Barfield (2000), existen dos tradiciones predominantes para definir *religión*; la primera es denominada como *intelectualista*, planteada por Tylor en 1871, que afirma que la religión busca explicar los fenómenos

naturales de nuestro entorno; y la segunda, la simbolista, formulada por Durkheim en 1915, donde postula que el propósito de la religión es plantear afirmaciones simbólicas sobre el orden social

Partiendo de la definición de Durkheim (1982, citado en Ardèvol & Munilla, 2014), una religión es un sistema solidario compuesto por creencias y prácticas a cosas sagradas; es decir, creencias y prácticas que se unen a una misma población moral. Ante esta definición, es importante considerar el hecho de que previa a la llegada de diferentes poblaciones a América, durante el siglo XVI, la población del continente contaba con una serie de creencias y prácticas religiosas que presentan todos los aspectos que definen a una religión.

De este modo, es posible afirmar que en tiempos precolombinos la población de Mesoamérica contaba con una serie de creencias religiosas de las cuales ha sido posible rescatar información por medio de ciencias como la arqueología, lingüística, etnohistoria, entre otras (López, 2001).

A pesar de que las distintas poblaciones de esta área tuvieron diferentes prácticas y creencias con el paso del tiempo, según Manzanilla & López (2001), es posible afirmar la existencia de una unidad religiosa mesoamericana en la cual algunos elementos del ámbito religioso perduraron ya que presentaban relación con la naturaleza y a su vez, la religión mantuvo una interrelación con la complejidad social dado a que legitimó las prácticas e instituciones sociales que comprendía una población, lo cual como se observó con anterioridad, cumple con la definición de religión.

6.3 Evolución cultural

Popularmente, se considera que el término *evolución* surge a partir de los estudios de Charles Darwin y *El Origen de las Especies* pues posterior a la fecha en la que esta obra es publicada, muchos autores realizan trabajos sobre la misma temática, la evolución; sin embargo, Harris (2009) plantea que autores como Johan Bachofen y Henry Maine emplean dentro de sus estudios una evolución previa a la de Darwin al realizar investigaciones con el propósito de demostrar que la familia europea moderna era el resultado de una modificación evolutiva causada por antiguas formas de parentesco.

A partir de estudios como los previamente mencionados, debido al impacto académico y científico que tiene el estudio de la evolución, con el paso del tiempo es posible observar cómo las ciencias sociales empiezan a hacerse más complejas y diversas (Harris, 2009).

A diferencia de la evolución biológica, la evolución cultural consiste en patrones de conducta aprendidos los cuales se transmiten dentro de un grupo social en generación a generación (Jaramillo, 2004).

Debido a ello, es importante tener en consideración que la evolución cultural y la biológica son distintas, trabajan en conjunto para explicar el proceso de hominización ya que el cerebro se desarrolló a lo largo de la evolución biológica llevando consigo la evolución de las facultades mentales del ser humano vinculadas a la información que

circula por nuestro cerebro pues facultades como la inteligencia, consciencia y la cultura fueron posibles gracias al incremento del tamaño cerebral (Millon, 1993).

De este modo, Millon (1993, p. 10) afirma que “Toda la cultura tiene que ser aprendida” pues las tradiciones, costumbres y lenguaje no se heredan sino que se aprenden.

Por otro lado, la evolución cultural es un hecho como parte del proceso evolutivo de nuestra especie pues desde el punto de vista cultural, la evolución se centra en la adaptación de un grupo de personas para lograr el progreso de una sociedad y aun en la actualidad los seres humanos continuamos evolucionando culturalmente y con ayuda de la tecnología lo hacemos de una forma más rápida o abrupta que antes lo cual resulta tanto de beneficio como perjudicante para la especie y para nuestro entorno (Marzal, 1996).

Es importante entonces comprender que, el estudio de la evolución cultural se tiende a relacionar con el método comparativo, dado que la “base de este método era la creencia de que los diferentes sistemas socioculturales que podían observarse en el presente tenían un cierto grado de semejanza con las diversas culturas desaparecidas.” Por lo que, para poder comprender una evolución, es necesaria la comparación entre muestras (Harris, 2009, p. 129).

Sin embargo, es necesario también tener en consideración que el proceso evolutivo es multilineal, es decir que deja de lado la evolución lineal que plantea una sola vía evolutiva (Barfield, 2000).

Debido a ello, para el estudio de una práctica cultural como el juego de pelota, es necesario comprender que fue una tradición que tuvo lugar en diferentes regiones de Mesoamérica, a lo largo de diferentes Períodos por lo que tener en cuenta el paradigma sobre la evolución cultural será de gran ayuda para poder comprender esta dinámica.

6.4 El espacio

De acuerdo con Morán y Ramos (2012), se conoce como *espacio* a la relación de los cuerpos de acuerdo a su posición; por lo que una población construye el espacio que utiliza, esto en función definida por ellos mismos lo que incluye desde criterios de uso hasta su forma de representar, explotar, transformar y modelar su mundo. “Toda sociedad imprime su huella sobre su espacio, y, a cambio, el espacio aparece como una forma de manifestación o de expresión de la sociedad” (Bonte & Izard, 1996, p. 243).

Así, un espacio es una forma de construir y reproducir la identidad, un marco de relaciones sociales que plasma las experiencias (ya sean reales o míticas), y los valores que generan un sentimiento de pertenencia y diferencia ante las demás poblaciones (Zallo, 2011).

Debido a ello, es posible afirmar que todo grupo cultural tiene una concepción diferente en cuanto al espacio lo cual se ejemplifica en que, en la antigüedad, el espacio presentaba un significado social pues las manifestaciones arquitectónicas tendían a representar la organización social la cual era reforzada por la espacialidad por lo que los estudios del espacio se encuentran ligados a la arquitectura y dinámica socio cultural de una población (Muntañola, 2001).

6.5 El juego

De acuerdo con la Real Academia Española (RAE), *juego* se define como un ejercicio o acción recreativa con diferentes reglas dentro de lo cual se puede ganar o perder (RAE, 2014).

Sin embargo, para ciencias como la antropología, el juego es la mejor forma de comunicación entre diferentes grupos, generaciones, culturas o clases sociales diferentes. Por ello, Blanchard y Cheska (1986) proponen que si se plantea el conocer y comprender al ser humano, es necesario estudiar este tipo de comportamiento.

Asimismo, para Johan Huizinga (1949), a pesar de que el juego precede a su cultura, la cultura nace del juego pues a partir de este el ser humano refleja su cosmovisión, por lo cual el desarrollo de un juego es importante para la comprensión de una población pues como afirma Scheines (1999, citado en Bantulá & Mora, 2005, p.11):

A los chicos se les enseña jugando, los ejecutivos se capacitan jugando, toda cultura se juega. Se previenen situaciones de crisis financiera a través de juegos de posibilidades y combinatorias. La guerra se proyecta y se proclama a partir de juegos de guerra. El juego adquiere una jerarquía insólita; pareciera que donde no se juega no se puede vivir.

De esta forma, la práctica de un juego -no solo el juego de pelota mesoamericano- se ha visto ligada a la existencia del ser humano ya que nace con él y es a través del juego que las personas creamos y recreamos nuestra esencia, nuestra cultura particular. Esto es posible observarlo incluso en la actualidad, en la forma en la que la práctica de juegos está ligada a la cultura, ya sea a un juego de hule que es característico de países latinoamericanos hasta un juego de hockey sobre hielo que caracteriza a poblaciones canadienses (Oliveros, 1992).

En Mesoamérica precolombina el juego de pelota más que un juego, era un ritual religioso que se ha visto ligado a la cosmovisión, creencias, tradiciones y mitos de las poblaciones prehispánicas por lo cual se han identificado toda una serie de deidades relacionadas con el juego de pelota lo que a su vez ha incrementado su nivel de complejidad dado a que en algunos casos a esta práctica cultural se le agregaron nuevos significados y asociaciones divinas pues el juego se ha visto asociado a aspectos cósmicos, del inframundo, del agua, de lluvias e inclusive de la fertilidad de la tierra (De La Fuente, 1995).

6.6 Arqueología postprocesual

El postprocesualismo en arqueología es el estudio de las relaciones entre los procesos del presente y el pasado, los patrones mostrados por el registro arqueológico pero estableciendo correlaciones entre comportamientos de la actualidad lo cual se desarrolla con el fin de indagar en las creencias y las actitudes de los sujetos de estudio (Johnson, 2000).

Debido a ello, en los años 80 surgen una serie de reacciones críticas hacia la teoría que se manejaba en la arqueología hasta ese momento pues se consideraba que a pesar de los aportes metodológicos de enfoques previos como el de la Nueva Arqueología o Arqueología Procesual, estas corrientes teóricas dejaban de lado factores como el significado de la cultura material por lo que dentro de esta década, Ian Hodder desarrolla un enfoque dentro del cual la interpretación juega un papel importante para el desarrollo arqueológico pues se le da particular énfasis al individuo, los contextos históricos, la agencia y el significado (Hodder, 1999) (Hodder, 1988).

En contraste a la Nueva Arqueología, la arqueología postprocesual rechaza la Teoría de Alcance Medio como fuente de explicaciones alternativas dado a que se centra en las creencias y el simbolismo como elementos importantes para las investigaciones arqueológicas, considerando la cultura no solo como un medio adaptativo al entorno sino también a la forma mediante la cual los individuos observan y entienden su entorno, formulando así diferentes corrientes teóricas que permiten un estudio más multidisciplinario y completo (Johnson, 2000).

Según Hodder (1988), la principal aportación de la arqueología postprocesual es constituida por la cultura, el origen y dispersión del significado y la sociedad, fundamentándose en la formulación de interpretaciones basadas en el material cultural pues se considera la existencia de un lenguaje universal de su significado el cual dependerá de la percepción de las semejanzas y diferencias de dicha cultura. Teniendo en cuenta lo previamente presentado, dentro de esta investigación la arqueología postprocesual juega un papel importante para el análisis de los resultados en relación al simbolismo al cual se encontraba ligado el juego de pelota.

Para Johnson (2000), este enfoque se centra en ocho diferentes aspectos; en primer lugar el rechazo desde la ciencia hacia el positivismo separando la teoría y los datos, como segundo punto el carácter hermenéutico permanente en la interpretación, el rechazo entre lo material e ideal, el indagar en los valores y pensamientos del pasado, la afirmación de que el individuo ocupa un rol individual a través de su actuación, la cultura material es similar a un texto, la importancia del contexto lo cual se manifiesta en el desarrollo de la presente investigación y finalmente, el último aspecto que se centra en que los significados conllevan resonancias políticas.

En síntesis, el enfoque postprocesual se centran en el concepto de que un mismo objeto posee diversos usos y significados los cuales dependerán de las distintas estrategias sociales. De esta forma, a menudo se relaciona la Arqueología Postprocesual con la Arqueología Contextual por ser uno de los enfoques principales de esta corriente

teórica dentro de la cual el contexto presenta una gran relevancia para la formulación de una interpretación (Gonzalo, 1992).

Teniendo en cuenta entonces que actualmente pocos campos de juego de pelota localizados en El Salvador se encuentran excavados ya sea de forma parcial o completa, se considera que un enfoque centrado en la importancia simbólica donde lo importante es el contexto y que asegura que la interpretación es hermenéutica, brinda las herramientas necesarias para llevar a cabo el presente estudio, particularmente a través de la arqueología contextual.

6.6.1 Arqueología contextual

Un elemento importante en la arqueología es la reconstrucción del pasado; tomando con el paso del tiempo una mayor relevancia el significado simbólico de este pasado por lo cual Hodder (1988), plantea el enfoque de la arqueología contextual como una alternativa para la interpretación de estos significados simbólicos plasmados en la cultura material.

De esta forma, a raíz de sus trabajos en los años 70, Ian Hodder descubre que el simbolismo es una parte esencial de lo que compone a la cultura material por lo que surge una transformación referente a la concepción que se tenía sobre la misma, dado a que pasa de ser un reflejo adaptativo o una organización socio política, a ser un elemento activo dentro de las dinámicas sociales (Gonzalo, 1992).

Asimismo, se comprende que para llegar a conocer este simbolismo, es necesario un análisis profundo del contexto de esta cultura material. En relación a ello, Hodder (1988), define *contexto* como el medio por el cual un objeto deja de ser mudo, un ambiente dentro del cual se ve presentado su significado. Ante esto, Jiménez (2015), afirma que un contexto arqueológico es el medio físico dentro del cual se encuentra la cultura material que presenta una función determinada ya sea a nivel simbólico o pragmático

Es posible afirmar entonces que “la importancia del contexto supone, por consiguiente, reafirmar la importancia de la arqueología como arqueología” (Hodder, 1988, p. 135) pues la función del contexto es el conectar la cultura material a una situación (o conjunto de situaciones) específica.

Sin embargo, de acuerdo con Gonzalo (1992), es necesario conocer profundamente este contexto para poder comprender el significado de esta cultura material pues los restos culturales pueden utilizarse con fines opuestos en una población, por ello, es fundamental examinar y analizar todos los aspectos vinculados al registro arqueológico.

Debido a ello, el contexto arqueológico va siendo cada vez más significativo; según Hodder (1988), existen dos tipos de significado: el sistema de interrelaciones funcionales que busca el significado por medio del análisis del entorno físico y humano; y el contenido de los símbolos e ideas. De esta forma, es posible comprender los

conceptos públicos-sociales de la vida cotidiana de una población ya que “los símbolos materiales son también duraderos y menos flexibles” (p. 138).

Resulta entonces importante conocer la forma mediante la cual se aplica este enfoque dentro del análisis simbólico de los contextos culturales ya que:

Cuando los arqueólogos empiezan a sistematizar la metodología para interpretar el contenido del significado del pasado a partir de la cultura material, suelen proceder a identificar varios tipos de semejanzas y diferencias relevantes, que, a su vez, forman varios tipos de asociaciones contextuales. Luego proceden a hacer abstracciones partiendo de los contextos, las asociaciones y las diferencias, para intentar llegar al significado en términos de función y contenido (Hodder, 1988, p. 140).

Partiendo entonces de las similitudes y discrepancias entre elementos temporales, espaciales, de deposición y tipológicos, es posible comprender la dinámica social de una población particular y conocer así la función desempeñada por la cultura material asociada a esta población (Hodder, 1988).

Al enfocarse principalmente en la cultura material para la comprensión de una población y los significados que estos le aportaban a dicha cultura, la arqueología contextual permite interpretar el rol desempeñado por el juego de pelota en sitios arqueológicos prehispánicos a pesar de que las excavaciones desarrolladas en estas estructuras son escasas, pues a diferencia de otros enfoques, en este el estudio no se ve limitado a un artefacto o construcción, sino al contexto en el cual este se encuentra, lo

cual permite una mejor comprensión de la dinámica y rol desempeñado por esta práctica cultural.

6.6.2. Comunicación no verbal del ambiente construido

En contraste al imaginario colectivo (también conocido como la cosmovisión o imaginario social), la comunicación no verbal va más allá del lenguaje corporal; dentro de esta comunicación intervienen elementos del entorno físico inmediato y diferentes artefactos personales que proporcionan información sin verse ligada necesariamente a la presencia del emisor del mensaje. A partir de esto, la comunicación no verbal es definida por Patterson (2011, p. 19) como “el envío y/o la recepción de información e influencia a través del entorno físico, la apariencia física y la conducta no verbal”; es decir que la cultura material es también el canal a través del cual un mensaje puede ser transmitido o recibido.

Según DeMarrais, Castillo y Earle (1996) una cultura organiza y da significado a su entorno a través de lo tangible, representando su cosmovisión a través de ceremonias, símbolos, arquitectura y manifestaciones escritas; esto con el propósito de expandir y dar a conocer su sistema ideológico más allá de su grupo cultural dando como resultado la interacción de estos elementos como un medio de comunicación.

De esta forma, surgen paradigmas que buscan entender diferentes formas de comunicación no verbal, considerando que puede llevarse a cabo por diferentes medios,

dentro de los cuales destaca el ambiente construido. Este se define por las estructuras arquitectónicas en conjunto a todo espacio que delimita las construcciones y su distribución en el medio ambiente; incluyendo también modificaciones en la naturaleza como la agricultura y jardinería (Poyatos, 1994).

La arquitectura y sus manifestaciones son entonces una manipulación humana mediante la cual se establecen lazos que en la naturaleza no existen ya que la variable más significativa entre la interacción arquitectura-uso de espacio, es la cultura específicamente en relación a elementos como: el simbolismo, la cosmovisión, economía, tecnología, desarrollo social y organización política (Kent, 1990).

En consecuencia, un monumento es un producto intencional que se localiza en un espacio seleccionado específicamente, por lo que una interpretación espacial es una posibilidad viable. Asimismo, una edificación es una unidad cultural con significado, siendo un elemento funcional y, uno con connotación conceptual; ambos factores igual de importantes. Sin embargo, una construcción como un conjunto simbólico, presenta mayor relevancia a su usuario que en cuanto a su función utilitaria (Gil, 2003; Sanders, 1990).

A partir de ello, Rapoport (1990) plantea que elementos arquitectónicos como dimensión, localización, estructuración y secuencias constructivas, comunican significados, especialmente en culturas tradicionales. Es entonces cuando la comunicación no verbal del ambiente construido toma importancia pues se centra en el estudio de estos y más elementos arquitectónicos para la formulación de una

interpretación arqueológica del espacio otorgándole importancia también al contexto cultural.

Morán y Ramos (2012) explican este contexto cómo un lugar en el que las señales ambientales se establecen a través de elementos no verbales por lo que la lectura de este significado tiende a ser más claro en poblaciones antiguas donde son mas comunes entre la comunidad. A partir de ello, es posible la observación de este significado en aspectos físicos cómo la decoración, el tamaño y forma de las construcciones, entre otros, por lo que es necesario llevar a cabo un estudio comparativo del paisaje cultural para tener una mejor comprensión de la comunicación no verbal del sitio.

Sin embargo, un problema relacionado al estudio de sitios arqueológicos es el estado de conservación de los mismos, en muchos casos sus remanentes se limitan a sus cimientos por lo que la aplicación de diferentes paradigmas es necesario para tener una mejor comprensión del ambiente construido, el espacio y a su vez, de la cultura (Fisher, 2009).

La complejidad del estudio simbólico provoca que dentro del estudio de los campos de juego de pelota se tomen aportes de diferentes paradigmas expuestos hasta el momento, logrando así contrastar, reforzar o descartar los hallazgos relacionados a esta práctica cultural. Por otro lado, estos paradigmas permitirán conocer también sobre el proceso evolutivo que atravesó la arquitectura del juego de pelota, la transformación

espacial, extensión, y otros elementos que facilitarán la comprensión de la dinámica de esta práctica cultural en El Salvador.

A pesar de que esta investigación se centra en la arqueología contextual para su desarrollo metodológico, se considera fundamental la discusión sobre la comunicación no verbal del ambiente construido dado a que el análisis se basa en el entorno físico inmediato que busca transmitir un mensaje pues una cultura da significado a su entorno por medio de lo tangible por lo que las estructuras del juego de pelota se reflejan no solo aspectos arquitectónicos y tecnológicos, sino también la cosmovisión y símbolos de una cultura.

Capítulo II Marco Teórico Referencial

1. Mesoamérica

Desde el siglo XVI diferentes grupos europeos viajaron al *Nuevo Mundo* estableciendo así una nueva red de comunicaciones entre el Viejo y Nuevo Mundo; contrario al imaginario colectivo, el continente americano no fue descubierto en este siglo pues desde hace más de 10,000-50,000 años AP este continente ha sido el hogar de diferentes personas con diversas maneras de organización social, religiosa, política y económica, facilitando la construcción de diferentes áreas culturales dentro de la cual se encuentra Mesoamérica (Ángel, 2006).

Mesoamérica es un área cultural definida por Paul Kirchhoff (1960), quien tras estudiar diferentes elementos culturales tanto mesoamericanos como externos, realiza una delimitación geográfica de esta macro área planteando como frontera Norte el Río Panuco al Sinaloa, México y al Sur la desembocadura del Río Montagua hasta el Golfo de Nicoya en Costa Rica; es decir, que comprende gran parte de los territorios actualmente conocidos como México, Guatemala, Belice, El Salvador, Honduras y una pequeña parte de Nicaragua y Costa Rica (Figura 2).

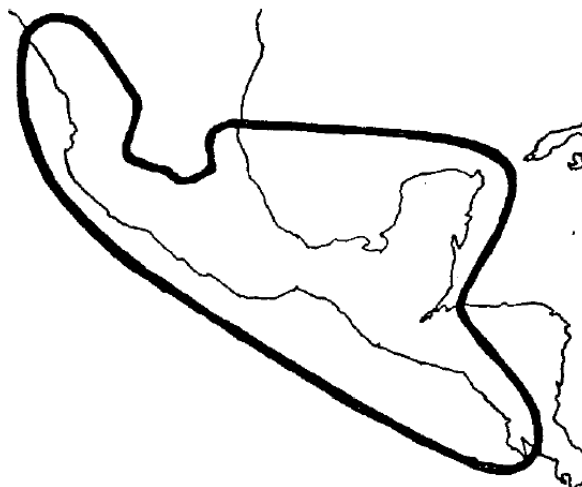


Figura 2: Mapa de Mesoamérica con sus límites geográficos. Tomada de Kirchhoff, 1960, p. 6.

Esta área cultural representó el hábitat de diferentes grupos étnicos, debido a ello, para su definición fue necesario reconocer elementos culturales compartidos entre sus habitantes; dentro de estos se encuentran la organización social, construcción de pirámides escalonadas, palacios, plataformas, plazas y juegos de pelota; escritura basada en jeroglifos, empleo de cerbatana, puntas de proyectil y navajas de obsidiana, metate o piedra de moler; culto a deidades relacionadas a la naturaleza, a los antepasados, al infra y supra mundo; cultivos de maíz, frijoles, chile, calabaza, cacao y maguey, entre otros (Alvarado, 2012; Cabezas, 2005).

A pesar de que estos rasgos pueden presentar ciertas diferencias entre un grupo y otro, es posible observar similitudes; a raíz de ello, Paul Kirchhoff (1960, p. 8) estudia diferentes prácticas culturales en el continente y plantea que en Mesoamérica es posible observar una distribución cultural de tres tipos:

-Elementos exclusiva o al menos típicamente mesoamericanos: Dentro de ellos se encuentran la utilización de un bastón plantador o coa, balas de arcilla para cerbatanas, espejos de piritita, campos de juego de pelota con anillos, escritura jeroglífica, formas de auto sacrificio, deidades, mercados especializados, entre otras.

-Elementos comunes en Mesoamérica y otras superáreas culturales de América: cultivo de maíz, frijol, calabaza, papa, algodón, yuca, piña, aguacate; canibalismo, sacrificio humano, manufactura de objetos cerámicos, juegos con pelotas de hule, baños de vapor, etc.

-Elementos significativos por su ausencia en Mesoamérica: Estos se encuentran presentes en diferentes áreas culturales de América, sin embargo, hasta el momento no se ha logrado identificar su presencia en Mesoamérica; armas envenenadas, beber o ingerir los huesos de parientes fallecidos, cultivo de coca, de palmeras, entre otros.

Cabe destacar que, a pesar de que los juegos con pelotas de hule se encuentran dentro de los elementos comunes en Mesoamérica y otras superáreas culturales de América, y que la arquitectura del juego de pelota mesoamericano es bastante compleja pues hasta el momento no se han encontrado dos canchas exactamente iguales, aun así se mantienen ciertas similitudes dentro de la arquitectura de los campos de juego mesoamericanos por lo que a pesar de haber canchas de juego de pelota en otras áreas culturales de América, estas obedecen un sistema arquitectónico, simbólico y cultural diferente al Mesoamericano (Kirchhoff, 1960; Uriarte, 1992).

Un ejemplo de ello son la cultura taína, los Taínos fueron un grupo de agricultores y alfareros de Las Antillas, es decir, Puerto Rico, La Española (Haití y República Dominicana) y Cuba, desde el año 700 d.C. hasta la llegada de los españoles en el siglo XV. Dentro de los rasgos culturales de los taínos se encuentra la construcción de *batey* o *bateyes*, espacios dentro de los que se desarrollaba un juego de pelota – conocido también como *batú*- cuya forma de jugar era similar a la mesoamericana; se jugaba entre dos equipos que debían mantener una bola en el aire con diferentes partes del cuerpo (excepto las manos y los pies) (Figura 3). Sin embargo, la arquitectura de estos campos de juego y su simbolismo era muy diferente al mesoamericano dado a que hasta el momento el juego de pelota antillano se ha contemplado más como un “rito de iniciación social que expresara una solidaridad entre los participantes que denotara su parentesco o su afiliación caciquil” (Aponte, 2016; García, 2007, p. 59).



Figura 3: Juego de pelota o batey en el Centro Ceremonial de Tibes, Ponce, Puerto Rico. Tomada por Katherine García, 2016.

Asimismo, en Mesoamérica el juego de pelota presenta particularidades exclusivas de esta área cultural, como son los campos de juego de pelota con anillos que

a pesar de no encontrarse en todos los campos de juego mesoamericanos, aun así hasta el momento no se han logrado identificar en otras áreas culturales, este es el caso también del sacrificio humano ligado a la práctica del juego de pelota dado a que aunque existen teorías que fundamentan que en Las Antillas pudieron haberse desarrollado sacrificios humanos relacionados al juego, hasta el momento no se ha logrado encontrar suficiente evidencia que respalde esta hipótesis (Kirchhoff, 1960; Aponte, 2016; García, 2007).

Por otro lado, investigadores como García (2007) debaten sobre la posibilidad de que el juego de pelota antillano sea influencia o producto de corrientes difusoras de poblaciones mesoamericanas; sin embargo, aún no se cuenta con suficiente información que asegure o refute este paradigma por lo que conocer el desarrollo del juego de pelota en el Sureste mesoamericano podría brindar información que también permita conocer mejor esta dinámica.

2. *Cronología Mesoamericana*

En cuanto a la cronología de Mesoamérica, es importante tener en cuenta que esta es un área cultural extensa dentro de la cual habitaron una gran variedad de poblaciones en diferentes estados de desarrollo, por lo cual han surgido diferentes denominaciones para estos Períodos los cuales a su vez toman distintas dataciones. Sin embargo, la gran mayoría de investigadores (Fowler, 1995; Monterroso, 1999; López Austin & López Luján, 2001) consideran cinco principales períodos cronológicos:

Paleoindio (10,000-7,000 a.C.), Arcaico (7,000-2,000 a.C.), Preclásico (2,000 a.C.-250 d.C.), Clásico 250-900 d.C.) y el Postclásico (900-1525 d.C.) (Tabla 1).

Periodo	Principales características
Paleoindio (10,000-7,000 a.C.)	-Inicia con la llegada del ser humano a América -Elaboración de puntas de proyectil estilo cola de pescado (Belice, México y Centroamérica) -Herramientas elaboradas en hueso -Megafauna
Arcaico (7,000-2,000 a.C.)	-Cazadores recolectores -Periodo de acumulación de conocimientos -Extinción de mega fauna -Domesticación de plantas como la yuca, jícama, chile, ayote, frijol, etc.
Preclásico Temprano (2,000 - 250 a.C.)	-Inicios de agricultura -Sedentarismo
Preclásico Medio (250-400 a.C.)	-Crecimiento en el ceremonialismo, tradiciones y creencias -Arquitectura ceremonial -Aumento demográfico -Poblaciones jerarquizadas
Preclásico Tardío (400 a.C.-	-Edificación de grandes centros de poder

250 d.C.)	-Agricultura intensiva -Arquitectura pública
Clásico Temprano (250-600 d.C.)	-Escritura jeroglífica -Culto altar-estela -Inicios de ciudades-Estado
Clásico Tardío (600-900 d.C.)	-Cese de construcción de monumentos en el área maya (hiato maya) -Nueva organización regional, aumento de centros de poder -Finaliza con el <i>colapso maya</i> , con el abandono de grandes sitios mayas
Postclásico Temprano (900-1250 d.C.)	-Inicia la influencia tolteca -Época de migraciones -Conflictos bélicos -Sociedades teocrático-militares -Arquitectura defensiva
Postclásico Tardío (1250-1525 d.C.)	-Influencia mexicana -Finaliza con la llegada de los españoles a este territorio

Tabla 1: Periodos mesoamericanos con sus principales características, basado en los datos presentados por Monterroso, 1999; Amaroli, 2015a; Lowe, 1998; Cabezas, 2005; López y López, 1996; y Baudez, 2004.

Capítulo III El juego de pelota mesoamericano

1. El Juego de Pelota Mesoamericano

El juego es el mejor medio de comunicación entre especies diferentes, como también es el mejor medio de comunicación entre personas de generaciones, clases sociales o culturas diferentes...si queremos comprender la humanidad, es indispensable que estudiemos este tipo excepcional del comportamiento humano...la cultura nace del juego, aunque éste último la precede (Bantulá & Mora, 2005, p. 11, citando a Batenson, 1984; Blanchard & Cheska, 1986; Huizinga, 1938).

De este modo, la práctica de un juego -no solo el juego de pelota mesoamericano- se ha visto ligada a la existencia del ser humano ya que nace con él y es a través del juego que las personas creamos y recreamos nuestra esencia, nuestra cultura particular. Esto es posible observarlo incluso en la actualidad, en la forma en la que la práctica de juegos está ligada a la cultura, ya sea a un juego de hule que es característico de países latinoamericanos hasta un juego de hockey sobre hielo que caracteriza a poblaciones canadienses (Oliveros, 1992).

Es a través de esto que es posible comprender que el juego de pelota mesoamericano debió haber desempeñado un papel importante dentro de la población prehispánica, sin tener en cuenta la función específica que desempeñó pues fue una práctica cultural que se extendió por toda Mesoamérica dentro de los tres principales

periodos culturales del área: Preclásico (2,000 a.C.-250 d.C.), Clásico (250-900 d.C.) y el Postclásico (900-1525 d.C.) (Uriarte, 1992).

El juego de pelota o también llamado *pok-ta-pok* para los Mayas y *tlachtli* para los Mexicas o Aztecas, es un aspecto característico dentro de las culturas mesoamericanas precolombinas, fue una de las prácticas culturales presentes en la delimitación de esta área cultural realizada por Kirchhoff (1960), y se encuentra plasmado dentro de códices, pinturas murales, estelas e inclusive en cerámica dado a que la práctica del juego de pelota se ha visto frecuentemente ligada a una función ceremonial, funeraria, política, económica e incluso militarista lo cual se ha asociado al periodo en el que se desarrolló, la región y la población que lo practicó (Hammond, 1976; Armira, 2007).

En Mesoamérica precolombina, el juego de pelota, más que un juego, era un ritual religioso que se ha visto ligado a la cosmovisión, creencias, tradiciones y mitos de las poblaciones prehispánicas. En algunos casos, a esta práctica cultural se le agregaron nuevos significados y asociaciones divinas relacionadas a aspectos cósmicos, del inframundo, del agua, de lluvias e inclusive de la fertilidad de la tierra (de la Fuente, 1995).

De este modo, para el 2017, Taladoire, ha documentado un total de 2,572 campos de juego de pelota distribuidos desde los territorios actualmente conocidos como Arizona, hasta El Salvador (Tabla 2).

Regiones	1981	1995	2016
Oasisamérica (Arizona/Nuevo México)	75	206	307
Noroeste de México	8	29-30	75
Occidente	5	83?	88
Michoacán	5	28	46
Guerrero	16	34	80
Centro norte	8	46	46
Huasteca	20	24	51
Altiplano	59	71	129
Costa de Golfo (Veracruz)	3	126	381
Oaxaca	34	77	193
Chiapas-Tabasco	102	225	272
Costa del Pacifico	10	34	54
Tierras bajas mayas	89	198	462
Tierras altas mayas	158	236	330
América Central (Honduras y El Salvador)	12	37	58
Total	604	1455	2,572

Tabla 2: Cantidad de campos de juego identificados para 1981, 1995 y 2016.

Tomado de Taladoire, 2017, p.29.

Finalmente, a través del desarrollo del juego de pelota ha sido posible comprender que existieron diferentes formas y herramientas para su desarrollo por lo

que investigadores como Taladoire (2015a; 2016) y Baudez (2007) consideran inadecuado el referirse al juego de pelota mesoamericano en singular dado a que se conocen diferentes maneras de realizar esta práctica; no obstante, para poder definir qué tipo de juego se desarrollaba específicamente en un campo de juego se requiere de una serie de distintos estudios multidisciplinarios, debido a ello se considera que si al referirse a ello como *juego de pelota* se tienen en cuenta las modalidades diferentes de esta práctica y en caso de no tener información suficiente para determinar qué tipo de juego se realizaba, es aceptable la utilización de este término.

1.1 Origen del juego de pelota en Mesoamérica

El juego de pelota mesoamericano tiende a atribuírsele a la cultura Olmeca quienes habitaron principalmente Tabasco septentrional y Veracruz meridional entre 1,300 a.C.-200 a.C. Entre los sitios más representativos de este grupo destacan San Lorenzo y La Venta donde se encuentran unas canchas de tierra para la práctica del juego de pelota. (Castro, 1973).

En 1995, sin embargo, se descubre en El Paso de la Amada, Chiapas, una cancha de juego de pelota datada entre 1,400 y 1,250 a.C. lo que conlleva a una discusión sobre si los Olmecas fueron quienes crearon este juego (Taladoire, 2000).

Asimismo, Oliveros (1992) plantea que en el sitio arqueológico El Opeño en Michoacán (1,500 a.C.), México, sitio no atribuido a la cultura olmeca, se encontraron

dentro de una tumba, ocho diferentes figurillas de barro las cuales representan una escena del juego de pelota (Figura 4).



Figura 4: Figurillas que representan el juego de pelota, encontradas en El Opeño, Michoacán, México. Modificado por García, 2017. Tomado de <http://www.mna.inah.gob.mx/>

En contraste a lo anterior, Castro (1992, p. 70), afirma que “La cultura olmeca es la única en presentar el nivel de conceptualización ideológica suficiente para servir de base a una expresión de los conceptos sumamente complejos del juego de pelota”.

Sin embargo, Ortiz, Rodríguez y Delgado (1992) plantean que no se han logrado encontrar evidencias contundentes hasta la fecha que permita afirmar que el juego de pelota surge entre los olmecas.

Al igual que Castro (1992), Beristáin (1992), plantea que existe evidencia arqueológica en sitios olmecas como San Lorenzo, La Venta y El Manatí la cual consiste en figurillas que representan a jugadores del juego de pelota, pero estos han sido fechados entre 1150 y 900 a.C.

Para una mejor comprensión sobre la evidencia arqueológica encontrada hasta la fecha sobre los inicios del juego de pelota mesoamericano, se ha elaborado la siguiente tabla que contiene información referente a esta temática (Tabla 3).

Paso de la Amada	El Opeño	Macayal	San Lorenzo	La Venta
Campo de juego datado para el 1,650-1,600 a.C.	Ocho figurillas representando una escena del juego de pelota, datado para el 1,500 a.C.	Canchas olmecas (1,400-1,200 a.C.)	Figurillas de jugadores datando para el 1,150 a.C.	Posible cancha datada para el 760 a.C.

Tabla 3: Sitios arqueológicos de Mesoamérica que muestran los inicios del juego de pelota.

Actualmente en Mesoamérica se conocen alrededor de 2,570 canchas de juego de pelota, que desempeñaban un papel ritual, político e incluso económico en la historia mesoamericana y que se encuentran repartidos en alrededor de 1,250 sitios dentro de los cuales destacan: Cantona, Puebla; Xochicalco, Morelos; Chichen Itzá, Yucatán; Petultón, Chiapas; Ixtapaluca Vieja, México; Gualterio Abajo, Durango; El Tajín, Veracruz; entre otros. De estos, solo 355 han sido excavados parcial o totalmente lo que ha permitido una identificación segura, los demás han sido identificados a través de reconocimientos superficiales. Es importante entonces tener en cuenta que, dos estructuras paralelas no son necesariamente un campo de juego por lo que es posible que la cifra de 2,570 aumente o disminuya conforme se realicen diferentes investigaciones. (Taladoire, 2000; 2017).

Es importante también tener en consideración que el juego de pelota y su simbolismo no siempre estuvieron en la necesidad del marco arquitectónico de la cancha para su existencia y esto podemos verlo representado en sitios como Ichmul, Yucatán, México, o El Resbalón, Quintana Roo, México, donde no se cuenta con canchas formales pero si con representaciones de los jugadores (Taladoire, 2000).

En el sitio arqueológico Yaxchilán, Chiapas, se representan en la escalera jeroglífica del Edificio 33 diferentes ceremonias y ritos políticos relativos al juego de pelota lo que permite conocer que este juego se encontraba ligado a rituales religiosos, en algunos casos se han encontrado incluso maquetas del juego sepultadas como ofrendas, para algunos investigadores este significado atribuido al juego de pelota es creación de la cultura olmeca pero es difícil afirmar esto debido a que el simbolismo es uno de los elementos más difíciles de reconocer en la arqueología, especialmente de vestigios del Preclásico o anteriores a este periodo; sin embargo, es importante reconocer que las culturas precolombinas tenían una cosmovisión religiosa y que a partir de lo afirmado por diferentes investigadores previamente mencionados, un juego es una manifestación de la ideología y cultura del ser humano (Taladoire, 2000).

Un ejemplo de lo previamente mencionado es la ausencia de un campo de juego oficial en la gran ciudad de Teotihuacán pero la presencia de esta práctica en el mural de Tepantitla del sitio lo que lleva a conjeturar sobre la importancia que pudo haber desempeñado para los pobladores del sitio esta práctica, aunque se considera que se practicaba una modalidad del juego con bastones, existe la posibilidad de que existiera

otra práctica cultural que pudiera sustituir el significado del sitio por lo que se decidiera no contar con un marco arquitectónico para el desarrollo del mismo. Según Manzanilla (2017), considerar que la Calzada de los Muertos pudo cumplir el papel de campo de juego no presenta evidencia sustentable hasta el momento por lo que los teotihuacanos seguramente desarrollaron esta práctica en algún patio del sitio con marcadores móviles, sin la necesidad del marco arquitectónico del juego (Carpio, 2017).

1.2 La cancha

Como previamente se ha planteado, el juego de pelota al igual que el cultivo de maíz, fue una práctica cultural que se extendió por toda Mesoamérica durante sus diferentes periodos culturales. Además, es posible considerar que en algunos casos el juego pudo haber rebasado su carácter ritual a uno deportivo, como fue el caso durante el proceso de Conquista; debido a ello, el juego y su simbolismo no siempre necesitaron del marco arquitectónico de la cancha para llevarse a cabo. Sin embargo, las principales reglas del juego se mantuvieron (Taladoire, 2000).

A pesar de que, el juego de pelota se desarrolló de diferentes formas con el paso del tiempo, se ha identificado que este obedecía a un modelo básico homogéneo el cual se basaba en dos edificios paralelos separados por la denominada como *cancha* la cual consistía en un espacio plano, largo y estrecho. En muchos casos estas estructuras paralelas estaban compuestas por un talud de diversa inclinación el cual cae

directamente con el suelo de la cancha. Es frecuente también el encontrar canchas cerradas por muros bajos o diferentes edificios lo cual le daba una forma de *I* o doble *T* al complejo arquitectónico (Taladoire, 2000; Uriarte, 2015).

De este modo, se ha logrado identificar que las dimensiones de las canchas variaron dependiendo de la ciudad en la que se ubicaban y al periodo en el que se construyeron. Esto probablemente se debió a condiciones como la cantidad disponible de mano de obra y a la disponibilidad de espacio para estas estructuras lo cual abre paso a discusiones sobre qué tan importante eran las dimensiones de las canchas, es posible entonces que el tamaño no fuera un elemento importante para las dimensiones de las estructuras destinadas a esta práctica, sino que lo importante fuese tener el campo de juego. Sin embargo en promedio estas estructuras van desde 5 metros de largo a 3 de ancho (sitio Cantona), hasta 140 metros de largo y 5 de ancho (Chichen Itzá). En cuanto a la altura de sus estructuras, durante el Preclásico y el Clásico se considera que las estructuras mantenían una proporción de altura con escala respecto al ser humano pero durante el Postclásico se pierde esta armonía de escala pues pasan a ser patios monumentales (Armira, 2007; Córdoba, 2015; Carpio, 2017).

Armira (2007) propone que para hacer referencia a las partes de una cancha o patio de juego de pelota se utiliza la siguiente terminología (Figura 5):

- A. Estructuras laterales: Parte superior de la estructura, es una superficie plana sobre la cual ocasionalmente se levantaban templos para poder observar el juego.
- B. Pared superior: Paramento frecuentemente vertical cuya altura varía.

- C. Placa delantal o Talud: Superficie inclinada que se extiende a lo largo de la estructura.
- D. Banca o Banqueta: Primer elemento realizado a partir del nivel del Patio de Juego.
- E. Pared de la banca: Paramento vertical, redondeado o inclinado que da altura a la banca.
- F. Campo de juego: Campo interior del patio que se sitúa entre dos estructuras paralelas.
- G. Campos (externos): campos laterales perpendiculares los cuales le pueden dar una forma de doble *T* o de *I* mayúscula.
- H. Pared posterior: parte exterior de la estructura la cual ocasionalmente consistía en una escalinata.
- I. Pared de finalización del patio: elemento que delimita a los campos externos.

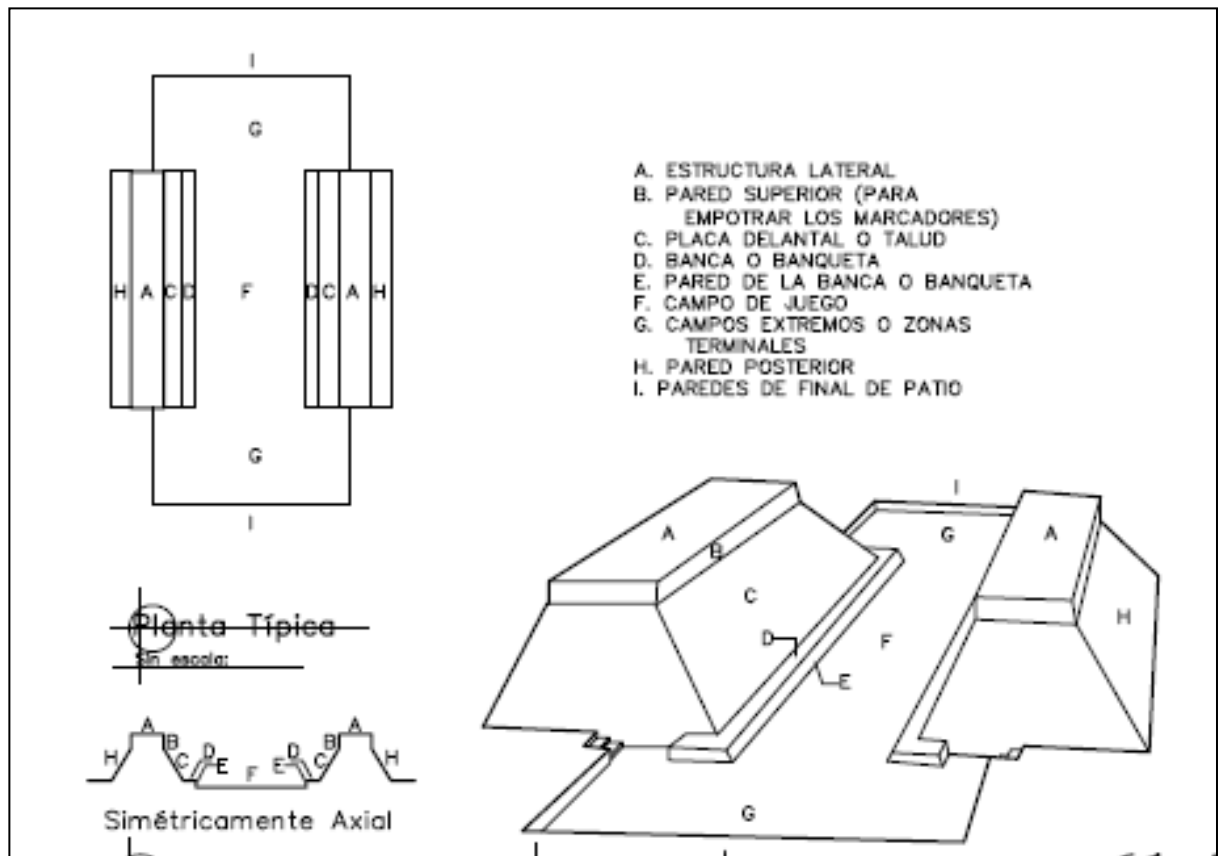


Figura 5: Partes de una cancha de juego de pelota. Tomado de Armira, 2007, p. 95

Las canchas o patios de juego de pelota a pesar de cambiar con el paso del tiempo en los diferentes lugares de Mesoamérica dentro de los cuales se practicaba este juego, conservo cierta homogeneidad que se ha podido ver reflejada dentro de la arquitectura de las estructuras que conforman este complejo arquitectónico. Asimismo, es posible contemplar que culturas como los mayas transformaron la arquitectura del juego añadiendo algunos elementos como el aro por lo que es posible afirmar que con el paso del tiempo pudieron haberse agregado algunos elementos para el desarrollo del

juego tales como yugos, marcadores, protectores, cascos, etc. (Armira, 2007; Taladoire, 2000).

1.3 Reglas

En cuanto a las reglas del juego, Taladoire (2000), señala que gracias a diferentes interpretaciones realizadas de iconografías asociadas, representaciones prehispánicas, datos etnohistóricos e incluso con comparaciones con la actualidad ha sido posible definir las principales reglas con las que se desarrollaba el juego:

- Dos equipos de uno a siete jugadores enfrentándose en una larga cancha y un juez que dirige el juego
- Cancha dividida en dos.
- Lanzamientos directos o en pases de una pelota de hule no vulcanizado de unos tres kilos de peso.
- Golpes a la pelota con antebrazos, hombros, espalda o glúteos.
- Ocasionalmente los jugadores debían lanzarse al suelo por lo que utilizaban protectores como guantes y rodilleras.
- Aros o anillos
- Los anillos o aros de piedra en el juego de pelota fueron utilizados generalmente entre los mayas pues simbolizaba el límite que separa las fuerzas de la luz y la oscuridad, el día y la noche.

Asimismo, en el área nahua se encuentran dos anillos de piedra adosados a los muros laterales de las canchas. Es conocido que no existía una medida generalizada; sin embargo, la mayoría de los anillos de piedra presentan grabados en relieve de figuras zoomorfas como monos, mariposas, serpientes e incluso algunos signos astronómicos. En las Tierras Bajas, durante el Clásico Tardío se observa también el uso de dos anillos en los laterales verticales de la cancha; es posible que campos de juego de otras regiones o periodos contaran con estos anillos con la diferencia de que hayan sido elaborados a partir de un material no perecedero (Taladoire, 2000; Velásquez, 2015).

Por otro lado, en referencia a golpes a la pelota realizados con la mano, Velásquez (2015) plantea que el balón pudo haber sido puesto en marcha inicialmente con la mano pero que, tras lanzarlo por primera vez, ningún jugador podía tocarlo con esta parte; una función similar cumplían las manoplas con mango las cuales pudieron haber sido utilizadas para los saques o para poner en marcha el balón.

Es importante tener en consideración que el juego de pelota fue una práctica desarrollada por diferentes grupos culturales por lo que las formas de jugarlo y por ende las reglas no fueron estáticas, en este apartado se han mencionado las más frecuentemente observadas por investigadores como Uriarte (1992), Taladoire (2000) y Velásquez (2015) con base a diferentes indagaciones realizadas sobre el juego de pelota mesoamericano.

1.4 Significado o función del juego

De acuerdo con Velásquez (2015), es posible que en un inicio el juego de pelota fuese una actividad deportiva y recreativa y que, tras una monopolización de las elites estatales, se le introdujeron prácticos rituales al juego, proporcionándole así un significado.

Ante esto, Taladoire (2015a), plantea que el hablar del *tlachtli* –nombre náhuatl del juego de pelota-, no hace referencia solo al aspecto arquitectónico de la cancha o tecnológico del hule, sino también del ritual el cual fue un significado que fue cambiando con el paso del tiempo. Sin embargo, Ocampo (2015), afirma que las estructuras designadas al juego de pelota eran construidas en terrenos bajos dada la relación de esta práctica con el inframundo ya que se considera que al cortar transversalmente las estructuras es posible visualizar una forma de V que debió representar que la cancha era la entrada al inframundo.

Este posicionamiento de las canchas en un nivel inferior debido a la relación del juego está relacionado también a que las pirámides que tendían a simbolizar un nivel superior o celestial fuesen construidas en terrenos altos y finalmente las plazas, palacios y edificios asociados se construían a un nivel intermedio pues representaban el nivel terrestre (Taladoire, 2001).

Evidencia relacionando el juego de pelota con el inframundo es visible también en elementos de esta práctica como los marcadores de Copán, Honduras; estos se

encuentran decorados con los Señores del Inframundo de la Muerte enfrentándose en un juego. Existe también la hipótesis que plantea que toda representación iconográfica de esta práctica muestra relación con el Inframundo (Taladoire, 2001).

La cancha del juego de pelota es el lugar privilegiado del sacrificio humano porque ese espacio simboliza el inframundo, el lugar donde desaparecían y eran devorados los seres humanos, los astros y las plantas. Es el lugar donde contienen las potencias de la muerte y la regeneración: el lugar más lúdico del cosmos (Solares, 2007, p. 262).

El inframundo, conocido como *Xibalbá* para los mayas era el centro de la Tierra, un lugar oscuro y subterráneo en el que los señores de la noche gobernaban, a este lugar se podía ingresar de diferentes formas, entre ellas se encuentran las cuevas rocosas, ríos, cenotes, cavernas de montañas, entre otros elementos de la naturaleza (Tiesler, 2008).

De acuerdo con Mendoza (1962, p. 77), “Mictlan, Xibalbá, Nith y Hel engloban un solo concepto: el del mundo subterráneo, el submundo, el mundo inferior, el infierno (del latín: *ínferus*, inferior de abajo) el cual corresponde al tercer plano mitológico del universo primitivo indígena: el reino de los muertos, la región de las sombras”. Es importante considerar entonces que el inframundo es un conjunto de nociones complejas relacionado no solo a la oscuridad y muerte, sino también a la vida, el agua y la fertilidad pues la muerte no representaba el fin de algo sino el comienzo nuevo de una forma de vida (Barrois & Tokovinine, 2005; Garza, 2006).

Asimismo, la occisión humana ritual o sacrificio humano ha sido una de las prácticas culturales ligada al desarrollo del juego de pelota dentro de los diferentes periodos en los que se desarrolló el juego. A partir de ello, Olivier y López Luján (2010) proponen diferentes interpretaciones atribuidas al sacrificio humano en Mesoamérica, estas van desde un propósito para impedir el envejecimiento y debilitamiento de las deidades a las cuales se les entregaba la persona a sacrificar, por lo que su muerte era un medio para la regeneración y renacimiento de lo sobrenatural. Esto se puede ver ejemplificado por medio de ilustraciones en las cuales se muestra la extracción del corazón de un individuo para posteriormente entregárselo a una deidad, esto con la finalidad de para infundir energía; hasta una forma de retribución por la vida otorgada por los dioses quienes habían creado a los seres humanos a partir de su muerte por lo cual los seres humanos debían alimentar a sus dioses con sangre y el corazón de los sacrificados.

De acuerdo con Suárez (1993), según la cosmogonía maya, el inframundo se encuentra debajo de la tierra o en aguas subterráneas y tiene una relación con la muerte; en esta cosmovisión, esta frecuentemente representado con una concha o con variaciones como los caracoles, por ello diferentes deidades o elementos que estén relacionados al inframundo maya presentan representaciones del caracol o concha.

Eduard Seler observa por ejemplo una relación entre el movimiento de la pelota durante el juego y el movimiento del sol en la bóveda celeste. W.

Krickeberg advierte en el juego de pelota una actualización simbólica entre las

potencias del día con las de la noche. Se advierte también la relación entre el cielo de los astros y los ciclos agrícolas que suponen la alternancia entre la muerte y la regeneración. Esther Pasztory observa que la “esencia del juego de pelota parece ser la oposición entre fuerzas antagónicas que implica la victoria de uno de los contendientes y la necesaria muerte del otro (Solares, 2007, p. 262)

De esta forma, la práctica del juego de pelota ha sido relacionada con elementos del cosmos pues el juego era un acto de magia que buscaba propiciar el movimiento astronómico, así como la lucha entre contrarios del cosmos lo cual permitía la existencia del universo. A través de esto, el campo de juego representaba el cielo mientras que el movimiento del balón recreaba las fuerzas opuestas y la armonía entre la Luna y el Sol, el día y la noche, vida y muerte y finalmente, el cielo y el inframundo. Debido a esta dualidad entre la vida y la muerte y la lucha de fuerzas opuestas, el juego de pelota presenta asociación a conflictos bélicos o guerras, esto se encuentra evidenciado en elementos decorativos de representaciones de jugadores con atributos de guerreros como las encontradas en el campo de juego de Chichén Itzá (Armira, 2007).

Por otro lado, Taladoire (2017), afirma que esta relación entre el juego de pelota y las fuerzas del inframundo contra los poderes terrestres es considerado un rito que buscaba asegurar el ciclo vegetal pues adicional a relacionarse a la guerra, el juego se relacionaba con el tributo y a su vez con la economía.

El juego de pelota ha mostrado principalmente un significado relacionado a la fertilidad, no obstante, como se ha plasmado previamente, su relación con conflictos

bélicos es igualmente importante por lo que sería erróneo considerar que esta práctica se limitó a un solo rito (Taladoire, 2017).

Asimismo, al hablar sobre la función del juego, es importante reflexionar sobre la extensión geográfica, cultural y temporal de esta práctica pues esta práctica se desarrolló a lo largo de al menos 2,500 años, dentro de una gran variedad de medio ambientes por lo que frecuentemente es visible que cada ciudad y cultura desarrolló un aspecto simbólico propio para el juego, ya fuese con relación a la agricultura o conflictos socio-políticos e inclusive con relación a sus necesidades o preferencias (Taladoire, 2015a; 2017).

Entre las funciones del juego de pelota destaca su papel para reemplazar a la guerra como un medio para resolver conflictos; por lo que, además de encontrarse en un lugar con un simbolismo religioso, la posición de la cancha también tenía un simbolismo político (Armira, 2007).

El juego de pelota fue practicado por gobernantes pues se considera que esta práctica era un símbolo de poder. En Copán por ejemplo, se ha encontrado una representación del rey vestido con atributos de jugador enfrentándose al Señor del Inframundo, esto con el propósito de asegurar la sobrevivencia de su gente a través de la vegetación o agricultura. Asimismo, el juego pudo haber sido utilizado como un medio de conquista de territorio ocupado por otra población (Taladoire, 2001).

Otro elemento relacionado al simbolismo del juego de pelota son diferentes animales y criaturas; previamente se ha mencionado el caracol y las conchas como relación al inframundo. Armira (2007) menciona también a las serpientes en representación a la sangre de los jugadores sacrificados.

Por otro lado, Taladoire (2015b) menciona que en las representaciones del juego de pelota en los códices es posible observar representaciones de cocodrilos (un animal terrestre y acuático), y quetzales símbolo de luz, del mundo diurno y de guerra que podrían ser representaciones del sol renaciente, la salida del inframundo (Armira, 2007).

El sacrificio humano por decapitación ha sido otro de las prácticas culturales ligadas al juego de pelota, no obstante, este sacrificio tendía a realizarse por decapitación o por extirpación del corazón (también llamado *cardiectomy*). Asimismo, de acuerdo con representaciones pictográficas de códices como el de *Nuttall*, el sacrificio en el juego no se limitó al ser humano pues en este códice se observa el sacrificio de un jaguar (animal relacionado a la tierra, noche y guerra) (Figura 6). Otros animales que han sido relacionados a esta práctica son el águila (mismo significado que el quetzal), el coyote (significado similar al jaguar) y el lagarto (mismo significado que el cocodrilo). A partir de ello es posible observar nuevamente esta dualidad entre temas de la tierra y el agua, luz y oscuridad, diferentes elementos opuestos siendo integrados (Taladoire, 2015b)



Figura 6: Representación pictórica del juego de pelota en la que se muestra la decapitación de un jaguar como sacrificio al juego, Códice Nuttall, p. 80.

En cuanto a si el sacrificado era el ganador o el perdedor, Matos Moctezuma (2013), asegura que considerando que el juego tenía una importancia ligada a la lucha entre fuerzas opuestas –día/noche, vida/muerte, luz/oscuridad, etc.-, los integrantes del grupo que perdía eran los sacrificados; esto es evidenciado en relatos como el del *Popol-Vuh* donde los hermanos *Hun-Hunahpú* y *Vucub-Hunahpú* son derrotados por los señores del *Xibalbá* y a raíz de ello son sacrificados por decapitación. Asimismo, es posible que el sacrificado fuese el capitán del equipo en lugar del equipo completo, esto ya sea que el equipo ganara o perdiera pues se ha encontrado evidencia de que el ganador podía ser ofrendado a los dioses mediante su sacrificio. A partir de ello se puede observar entonces que quien era sacrificado al finalizar el juego estaba ligado al significado del mismo ya que diferentes cosas dependían de esta práctica, no solo la

fertilidad o la lucha de contrarios; también el honor, diferentes propiedades e inclusive el entretenimiento de la población, por lo que dependiendo del simbolismo del juego en ese momento, el sacrificado podía ser el ganador o el perdedor; no obstante, en su mayoría se considera que el perdedor era quien se sacrificaba al finalizar el juego (Ocampo, 2015).

En referencia a elementos de la naturaleza a los que el significado del juego de pelota se encuentra relacionado es posible mencionar la lluvia, el agua y la tierra, debido a su relación con la fertilidad; llamas de fuego, soles o representaciones de luz. Mientras que entre las plantas se han encontrado diferentes representaciones del maguey, entre ellas las plantas que brotan del cuello de representaciones de decapitados en bajorrelieves del Tajín, esto se ha relacionado con el agua y la fertilidad de la tierra dado a que el maguey se encuentra entre las plantas más importantes con connotación simbólica en Mesoamérica (Taladoire, 2015b; Vela, 2014a).

De la misma forma, el maguey se encuentra relacionado a diferentes cultos, entre ellos destaca el culto a la fertilidad pues esta planta tenía diferentes usos, entre ellos se encuentran el uso de sus espinas para el auto sacrificio, especialmente durante el Postclásico. Por otro lado, del maguey se obtenía: miel, fibras para textiles, remedios médicos, material para la construcción de techos y paredes, y es el material principal para la elaboración del *pulque*, bebida que en tiempos prehispánicos era de carácter ritual. Su relación con la agricultura parece centrarse en que la planta del maguey era utilizada para la delimitación de parcelas y terrenos, y que esta planta se le asocia el

culto a la diosa nahua *Mayáhuēl* quien a su vez se relaciona con la fecundidad y la fertilidad, elementos asociados con el juego de pelota (Vela, 2014a, 2014b).

Velásquez (2015), menciona también que la práctica del juego de pelota se vio relacionada en algún momento con la danza, esto es visible especialmente durante el Clásico Tardío; en Copán, por ejemplo, se ha encontrado decoración en un vaso que presenta a *Yahx Pasaj Chan Yopaat*, gobernante del sitio, realizando una danza “en el juego de pelota *Xu`* y es la personificación de un dios de nombre *Hukte´ Ajaw*” (p. 302). Otro de los elementos visibles en este vaso es el uso de máscaras conocidas como *rayos X* y la utilización de pectorales.

De este modo, Taladoire (2000), afirma que el significado del juego de pelota se resume en el rito a la fertilidad, significado astral, relación económica o de guerra y asegura que el simbolismo del juego puede obtenerse mediante el estudio de representaciones iconográficas del mismo o a través del estudio del marco arquitectónico de las canchas dado a que “La misma morfología de las canchas hace de ellas, en contraposición con las pirámides, una abertura en la tierra que es como la entrada al inframundo” (p. 27).

Para el 2017, Taladoire plantea una faceta que previamente parece no presentar referente al simbolismo del juego y es que asegura que algunos sitios aislados que básicamente consisten en pequeñas aldeas con campo de juego podrían haber utilizado esta práctica como un medio competitivo popular en festividades, mezclando así el juego con fiestas y comercio pero de una forma competitiva amistosa entre aldeas o entidades

vecinas; sin embargo, esta función se vería limitada a pequeños asentamientos aislados pues de momento no se ha podido visualizar esto en sitios grandes.

Según Taladoire (2015b, p. 203), se definen entonces cinco interpretaciones para el juego de pelota o *tlachco* (igual que *tlachtli*, es el campo o cancha destinado al desarrollo del juego de pelota (Gendrop, 2001)):

La relación entre el juego, la cancha y el sacrificio; el *tlachco* como símbolo de fertilidad, de donde brotan el agua y las plantas, a partir del sacrificio; el *tlachco* como símbolo del inframundo, de donde nacen el sol y la luz; la cancha como oposición luz/oscuridad, tierra/cielo, guerra/fertilidad agraria.

Por otro lado, cómo se ha mencionado con anterioridad, el juego de pelota se ha visto principalmente ligado al culto a la fertilidad y el inframundo, por lo que con el paso de los años se ha relacionado el culto a diferentes deidades al juego. Entre ellas destacan Huitzilopochtli, Tezcatlipoca, deidades vinculadas al culto del mundo vegetal y la fertilidad como Ixtlilton, Cihuacóatl, Centéotl y Ehécatl (Figura 7); Chac Mool, Quetzalcóatl, entre otras. Muchos de estos dioses han sido identificados por medio de códices, en el Códice de Borgia, por ejemplo, se ilustra a Quetzalcóatl y Yohualtecuhtli enfrentándose a cada lado de Tonacatecuhtli, quien es ligado constantemente al culto de la fertilidad de los mexicas. De acuerdo con Taladoire (2015b, p. 198, citando a Nicholson, 1971), “Los dioses asociados al juego pertenecen casi todos al complejo divino...lluvia-humedad-fertilidad agraria...Los motivos y elementos asociados a este

complejo incluyen naturalmente la lluvia, el agua, el parto, el maguey y el pulque...animales como el coyote, el cocodrilo, entre otros”

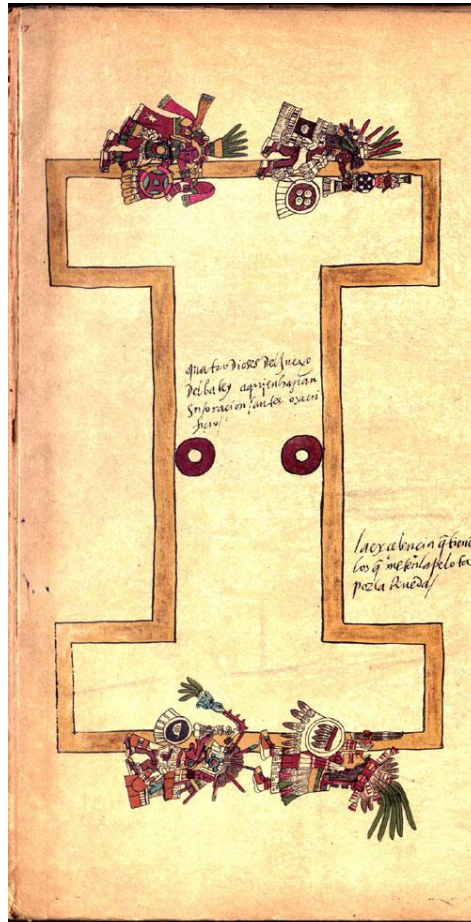


Figura 7: Ixtlilton, Cihuacóatl, Centéotl y Ehécatl en un campo de juego del Códice de Borbónico. Tomado de Códice Borbónico, p. 27.

A continuación se presenta un diagrama simplificando los principales significados presentes en el juego de pelota mesoamericano y la forma en la cual estos se ven manifestados dentro del contexto de los mismos (Figura 8):



Figura 8: Esquema de los principales significados del juego de pelota mesoamericano. Elaborado por Katherine García, 2017 a partir de lo planteado por Velásquez, 2017; Taladoire 2001; 2015; Mendoza, 1962; Solares, 2007; Suárez, 1993.

1.5 Evolución del juego de pelota

Dado a que el juego de pelota tuvo una extensión temporal y espacial bastante extensa llegando a desarrollarse desde el Preclásico Temprano, hasta el Postclásico Tardío, se considera que el marco arquitectónico y simbólico de este cambió con el paso del tiempo.

1.5.1 El juego de pelota en el Preclásico

Como previamente se ha mencionado, durante el Preclásico Temprano (2,000-800 a.C.) se dio el surgimiento del juego de pelota en El Paso de la Amada (1,650-1,600 a.C.), Chiapas; considerando que con anterioridad se explicó el desarrollo del juego durante este periodo, se pasará al avance de esta práctica durante el Preclásico Medio (800-400 a.C.) (Taladoire, 2001; 2017).

De acuerdo con Anderson y Medina (2017), durante el Preclásico Medio, existen diferentes hipótesis sobre el uso del juego, por un lado, se considera que no era un elemento propio de elites pues incluso un grupo familiar pudo haber construido un campo de juego durante esta época ya que estas están conformadas por edificios relativamente sencillos y pequeños. Por otro lado, se considera el aspecto integrante que tiene la práctica de un juego entre la comunidad así como el espacio simbólico que este representaba.

Para el noreste de Yucatán por ejemplo, se plantea la posibilidad de que una de las obligaciones de los señores de sitios de la época haya sido la construcción de un campo de juego, esto beneficiaría al señorío bajo el cual se encontraba el sitio, uno de ellos es el señorío de Xtobó del cual se conoce que la edificación de una serie de campos de juego pudo ser requerida para el control de la población del área. En cuanto a la arquitectura, es posible que para el Preclásico Medio los gobernantes de cada sitio hayan establecido un sistema o patrón constructivo específico para el campo de juego (Anderson & Medina, 2017).

Según Taladoire (2017, p. 29):

Desde fines del Preclásico Medio y durante el Preclásico Tardío, el juego alcanzó rápidamente una gran popularidad en toda Mesoamérica...En su gran mayoría, se trata de canchas abiertas, solo compuestas por dos estructuras paralelas, pero en el Altiplano...o en Cantona...aparecen por primera vez canchas cerradas, con su característica planta en doble T.

Para el Preclásico Medio, los campos de juego se extendieron de forma numerosa en áreas como Puebla y Tlaxcala; mientras que para el Preclásico Tardío surgen las primeras canchas de juego en el valle de Tehuacán, México (Carballo, 2017; Zamora, 2017).

Entre los sitios arqueológicos que presentan campos de juego datados para el Preclásico Medio destaca el sitio Cantona, Puebla, en el que los primeros campos fueron construidos entre el 450-300 a.C.; esos fueron construidos entre unidades habitacionales pero localizados en un terreno más bajo dado a que se aprovecharon las depresiones naturales de la zona. En cuanto a la función desempeñada por ellos, dada a su localización ocasionalmente aislada o en barrios del sitio, se considera que pudieron utilizarse para intercambios comerciales o algún tipo específico de reunión (Zamora, 2017).

Durante el Preclásico Medio toman inicio las construcciones del juego en forma de *I* o de doble *T* que llegarán a mantenerse en diferentes campos de juego hasta el

Postclásico Tardío (400 a.C.-250 d.C.), cuando se da el surgimiento de diferentes centros administrativos en Mesoamérica, en Cantona, entre el 200 y 150 a.C., se continúan construyendo campos de juego en barrios del Centro y Sur del sitio pero en esta ocasión al interior del centro cívico-religioso, estos son campos adaptados a plazas y pirámides por lo que integran conjuntos arquitectónicos alineados; estos campos de juego pasan a ser más anchos, altos y largos que sus predecesores, dándoles así una importancia a las estructuras lo cual a su vez supone un incremento en la mano de obra para su construcción. Para el 100 a.C., se da una asociación de las canchas de juego con las pirámides y las “canchas pertenecientes a conjuntos arquitectónicos alineados, lo cual acaso indique una transición tanto política como ideológica de la concepción que se da al juego.”. 50 años después, se pasa de construir campos de juego sobre pirámides, a construirlos sobre plataformas, esto podría que las estructuras o quienes presidían el juego eran de menor jerarquía (Zamora, 2017, pág. 50; Monterroso, 1999; Carballo, 2017).

Ahora bien, a pesar de que hasta el momento parece no haberse estudiado la relación que tuvo el sitio Cantona con los sitios en El Salvador, para el estudio del juego de pelota, es importante conocer la presencia de esta práctica en el sitio pues sus 27 campos de juego le han otorgado el título a sitio con mayor cantidad de canchas de juego de pelota y su estudio ha permitido reconocer la importancia desempeñada por diferentes campos de juego. De acuerdo con Zamora (2017, p.50):

Cuando las canchas se construyeron en los barrios tenían la finalidad de mantener la cohesión de sus habitantes. Así, se formalizó el patrocinio del juego al incorporar las canchas al núcleo del asentamiento y construir los conjuntos arquitectónicos alineados. Posteriormente, se copió el patrón arquitectónico de la periferia como estrategia de cohesión y se delimitaron las fronteras del asentamiento. Por último..., se imitó el modelo en el centro cívico religioso, para denotar poder y dominio.

A partir de ello, considerando que un paisaje cultural esencialmente es un terreno modificado con base a elementos culturales de un grupo de personas, dado a que se construye y transforma por el ser humano, es posible afirmar entonces que lo previamente planteado por Zamora (2017) en referencia a cómo el entorno, las dimensiones y el sistema constructivo de los campos de juego han permitido reconocer la función y significado del juego de pelota en sitios como Cantona han sido reconocidos básicamente mediante el estudio del paisaje cultural del asentamiento (Escamilla, 2013; Hodder & Hutson, 2003)

1.5.2 El juego de pelota en el Clásico

El Periodo Clásico (250-900 d.C.) se caracteriza por ser una época en la que grandes centros monumentales son edificados, y las artes y la escritura jeroglífica se encuentran en su mayor desarrollo; esto, ha facilitado información de diferentes

prácticas culturales, por ejemplo, sobre el juego de pelota se conoce que fue una actividad importante llegando a ser representada por medio de grabados o pinturas. De este modo, a través de avances epigráficos mayas se ha logrado interpretar que la práctica del juego de pelota según el cakchiquel, es “otro modo de juego, q[ue] es reñiendo con las nalgas la pelota q[ue] tiran” (Velásquez, 2015, p. 253, citando a Coto, 1983; Monterroso, 1999).

Sin embargo, según Taladoire (2001), entre el 300-600 d.C., diferentes campos de juego quedan en desuso y nuevos son construidos; excepción a esto son los campos del Norte de Veracruz, Huasteca y Cantona, sitio en el que continúan las construcciones de canchas. Asimismo, se considera que en este momento la práctica del juego se extendió hacia el Suroeste pues para el Clásico Tardío (600-900 d.C.), el juego de pelota alcanza su apogeo, siendo esta época cuando más de la mitad de las canchas registradas hasta el momento son construidas. A su vez, Taladoire (2015) plantea que al inicio de este periodo el número de sitios con patios de juego disminuyó lo cual resulta curioso ya que para el apogeo del juego ha sido atribuido para el Clásico Tardío, momento en el que la mayoría de sitios con campo de juego presentaban dos o más canchas (Zamora, 2017).

Velásquez (2015), afirma que durante el Clásico, el juego de pelota pasa de ser un método para mantener los límites externos de un sitio, a ser un medio de demostrar competencia entre facciones internas en las comunidades; a su vez, se considera que esto pudo facilitar la centralización política.

De acuerdo con Taladoire (2015a), es posible que durante este periodo el juego de pelota haya tenido un simbolismo ligado al Inframundo debido a la ubicación de las canchas en terrenos más bajos, esto se ve evidenciado en sitios como Uxmal y Nakum.

A juzgar por las escenas y figurillas mayas del periodo Clásico parece que los jugadores podían interceptar o controlar el balón con las piernas, brazos, pecho o muslos, impactando la pelota de frente y con fuerza, apoyando las manos o una rodilla sobre el piso; mientras tanto, la otra pierna podía estar ligeramente flexionada, uno de los brazos doblados sobre la cintura y el otro totalmente extendido (Velásquez, 2015, p. 191).

Al hablar sobre el desarrollo del juego de pelota durante el Clásico, surge constantemente la discusión sobre la relación de Teotihuacán con esta práctica; ante esto, Carballo (2017), afirma que se han encontrado diferentes representaciones sobre el juego en murales del sitio y que es posible que este se desarrollara en el centro de los barrios, en el área central del sitio o en la Calzada de los Muertos; considerando que los murales de Tepantitla (Figura 9) “muestran claramente que los teotihuacanos jugaron la variante de cadera en espacios rectangulares bien definidos, y que jugaron también otra forma, con bstones y marcadores móviles, modalidad que se puede constatar arqueológicamente” (p. 56).



Figura 9: Parte del mural de Tepantitla que muestra el juego de pelota con bastón y marcadores de esta práctica. Tomado de Martínez, 2011, <http://abakmaticamaya.blogspot.com>

Sin embargo, no se descarta la posibilidad de encontrar un campo de juego pues en recientes investigaciones se ha identificado una nueva interpretación sobre esta práctica en Teotihuacán; entre estos descubrimientos se encuentra la Estructura 5 de la *Pre-Ciudadela* cuya dimensión es de 123 metros con orientación de Norte a Sur, esta estructura ha sido interpretada como una cancha de juego que posiblemente fuera derrumbada y cubierta por un piso para la construcción. No obstante, considerando que para esta época el patrón templo/plaza/ cancha estaba bastante pronunciado y que esto no se ve manifestado en la Estructura 5, requerirá de mayor investigación el afirmar si Teotihuacán presentó campos de juego pues aunque se ha encontrado evidencia de que los teotihuacanos conocían y practicaban el juego, hasta la fecha no se ha podido

encontrar una cancha, más que evidencia relacionado a ello, como la mencionada con anterioridad, y pelotas de hule de distintos tamaños que podrían haber sido utilizados para las diferentes formas de jugar a la pelota, esto da paso entonces a discusiones sobre un posible rechazo del marco arquitectónico oficial del juego de pelota de parte de los teotihuacanos ya que como se ha mencionado previamente, el juego no necesitó estrictamente de este marco para desarrollarse (Carballo, 2017; Uriarte, 1992).

Contrario a ello, en Noviembre 2017, medios de comunicación mexicanos como el periódico *La Crónica de Hoy* difundieron un hallazgo que asegura ser un campo de juego en el sitio arqueológico Teotihuacán encontrado por arqueólogos del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) el cual consiste en un espacio de al menos 123 metros de longitud, localizado a cinco metros de la Pirámide de la Serpiente Emplumada; las estructuras consideradas como campo de juego de pelota se ubican en un túnel bajo la mencionada pirámide y se considera que esta fue destruida parcialmente por los teotihuacanos al momento de construir la Ciudadela. Adicional al marco arquitectónico mencionado, en este túnel se encontró una pelota hecha de roca dentro de lo que sería la cancha mientras que en la pirámide se encontró un fragmento de yugo en piedra verde y diferentes pelotas de hule. A pesar de ello, hasta el momento no se ha logrado encontrar una publicación científica o académica sobre el hallazgo por lo que se considera que se requerirá de mayor investigación para saber con certeza si se trata de un campo de juego de pelota (Paz, 2017).

Uno de los elementos característicos del juego de pelota durante el Clásico es el surgimiento de la tríada yugo-palma-hacha. De acuerdo con López Austin y López Luján (2001), estos artefactos presentan una connotación funeraria relacionada al juego de pelota, en el caso de los yugos y las palmas existe la hipótesis de que originalmente los utilizados en el desarrollo del juego fuesen hechos en madera o cuero, y que los hechos en roca eran representaciones de estos usados en el juego; las hachas por otro lado empezaron a fabricarse durante el Preclásico; sin embargo, las más elaboradas fueron las del Clásico Tardío (Rojas & Murra, 1999).

Las hachas eran herramientas que podrían haber representado las cabezas de los decapitados durante el juego de pelota, entre sus decoraciones se encuentran figuras humanas y animales (Figura 10) (López Austin & López Luján, 2001).



Figura 10: Hacha antropomorfa, Palenque. Tomado de Cruz, 2012, p.52-55.

Los yugos son generalmente artefactos con forma de herradura de caballo aunque algunas son completamente cerradas, algunas de ellas presentaban decoraciones con

motivos de la naturaleza, estas son encontradas también con una superficie alisada (Figura 11 y Figura 12) (Sabau & Sáenz, 1994).



Figura 11: Yugo cerrado con decoración en la cara externa, encontrado en Veracruz, México, datado para el 600-900 d.C. Tomado de Sabau y Sáenz, 1994, p. 204.



Figura 12: Yugo abierto con decoración zoomorfa, encontrado en El Tajín, México, datado para el 600-900 d.C. Tomado de Sabau y Sáenz, 1994, p. 201.

Las palmas eran objetos de roca con forma de árbol cuya decoración representaba a las personas decapitadas, esto se considera que era a raíz del sacrificio ligado al juego (Figura 13). De acuerdo con Velásquez (2015), estudios iconográficos mayas han revelado que, sobre el yugo era posible la colocación de elementos como las hachas y las palmas. Sin embargo, la función exacta de estos tres elementos es desconocida, hasta el momento solo se tienen especulaciones sobre la posible utilización como marcadores durante el juego, o como golpeadores de la pelota en un momento específico del juego pues se conoce que existía una forma de juego en la que se utilizaba una herramienta para golpear el balón, esta se conoce como *bastón*.



Figura 13: Palma con la representación de un personaje con un tocado zoomorfo, posiblemente de un ave pues en la decoración se muestran garras a ambos lados del rostro y unas alas bastante estilizadas, encontrado en Veracruz, México; datado para el 600-900 d.C. Tomado de Sabau y Sáenz, 1994, p. 208.

Como previamente se ha planteado, el balón se podía golpear con diferentes partes del cuerpo, frecuentemente se recurría a la cadera, codos, antebrazos y pecho; a pesar de ello, se conoce que en una modalidad del juego se utilizaba un mazo o bastón para golpear la pelota. De acuerdo a la evidencia arqueológica, este bastón era elaborado en madera por lo que es posible que los bastones en roca sean representaciones de los utilizados en el desarrollo del juego. Asimismo, se han encontrado representaciones de jugadores que sostienen un bastón sobre el cual se ha colocado un marcador (Figura 14 y Figura 15) (Baudez, 2007; de la Fuente, 1995).



Figura 14: Marcador de juego de pelota de Teotihuacán. Tomado de Tomado de Baudez, 2007, p. 18.



Figura 15: Figurilla de un jugador con un marcador que tiene atado al fuste un bastón, esta figurilla se encuentra incompleta pues en su mano izquierda sostenía un bastón miniatura. Encontrado en Veracruz, México, datado para el Clásico Tardío. Tomado de Baudez, 2007, p. 24.

Según Armira (2007), los marcadores del juego de pelota eran colocados en las bancas superiores de la cancha, se considera que el balón debía tocar estos marcadores para poder anotar un punto. Asimismo, es posible que estos fuesen elaborados de diferentes materiales como roca o madera, en cuanto a la forma de ellos, muchos presentan figuras antropomorfas o zoomorfas, un ejemplo de ello es el marcador de Toniná que consistía en una figura de un cautivo de guerra en una de las paredes del campo de juego y para anotar un punto, la pelota debía tocar la cabeza de este personaje (Figura 16).

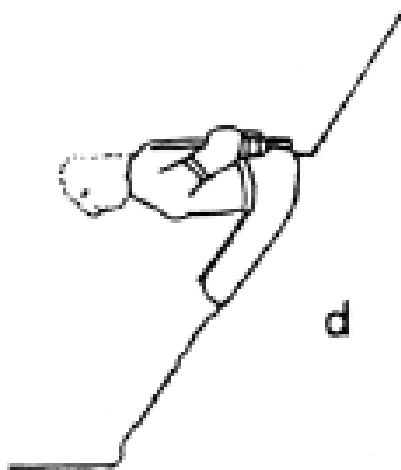


Figura 16: Dibujo del marcador de Toniná. Tomado de Armira, 2007, p. 87.

Los variantes más conocidos de estos marcadores son los *anillos* (Figura 17) , a diferencia de otros marcadores en los que se anotaba al contacto del balón, en el caso de los anillos, se considera que el punto se obtenía no mediante el contacto del balón sino que este debía pasar a través del anillo para poder anotar. Al igual que con otros elementos relacionados al juego, se considera que algunos marcadores pudieron ser elaborados de madera. El uso de estos anillos se ha visto limitada a las Tierras Bajas septentrionales durante el Epiclásico (800-1,000 d.C.)(de la Fuente, 1995; Armira, 2007; Baudez, 2007; Velásquez, 2015).



Figura 17: Anillo marcador de Chichén Itzá, presenta una decoración de dos serpientes emplumadas entrelazadas. Tomado de <http://www.inah.gob.mx>

Por otro lado, Taladoire (2016), a partir de un estudio de Covarrubias (1957, citado en Taladoire, 2016) en el que se analiza la triada yugo-palma-hacha, identifica cuatro artefactos que diferentes investigaciones han relacionados a esta triada y a partir de ello, al juego de pelota. Estos objetos son: una manopla, un candado, un riel y una piedra con punta lateral. Sin embargo, “y debido a su área de repartición similar al del complejo yugo-hacha-palma, resulta frecuente en la literatura arqueológica asociar esos objetos con el juego de pelota, sin verdaderos estudios preliminares” (p. 200). A pesar de que pocos de estos artefactos presentan contexto, se considera que se utilizaron desde el Preclásico Tardío hasta el Postclásico Temprano.

El relacionar artefactos como candados, rieles, manoplas, etc. se encuentra con la problemática de que la gran mayoría de los artefactos encontrados no poseen contexto;

no obstante, en el caso de las manoplas, su relación con el juego de pelota se fundamenta en la similitud de estas con protectores de mano o guantes presentes en representaciones de jugadores. Estos guantes o manoplas protegían la mano de los jugadores pues frecuentemente se apoyaban en el suelo para lograr golpear la bola, no eran utilizados para el golpear la pelota sino para proteger las manos (Figura 18) (Taladoire, 2016).



Figura 18: Estela de Tepatlaxco con representación de un jugador con protector en su mano derecha. Tomado de Taladoire, 2016, p. 202.

Los candados por otro lado,” son discos espesos, con una agarradera superior doble con un elemento central vertical y en varios caso, una perforación central, a veces sustituida por un motivo iconográfico en forma de cara humana estilizada” (Figura 19). La gran mayoría de los candados que han sido documentados han sido datados para el Clásico Tardío o Postclásico y provienen de Veracruz, México (Taladoire, 2016, p. 209).



Figura 19: Candado antropomorfo. Tomado de <https://goo.gl/images/cStULM>

Entre los artefactos previamente mencionados se encuentran los conocidos como *rieles* (Figura 20), estos consisten en dos piezas de base rectangular con dos agarraderas en la parte superior y divididas por un elemento vertical redondo. Al igual que los candados, los rielees son considerados objetos de grandes dimensiones pues sus medidas están entre los 26 y 35 cm. de diámetro. Otra similitud entre los rielees y los candados es que hasta el momento no se ha encontrado o identificado representación alguna de estos

artefactos por lo que su función específica no está definida, a raíz de eso es difícil el relacionar estos objetos con la práctica del juego de pelota (Taladoire, 2016).

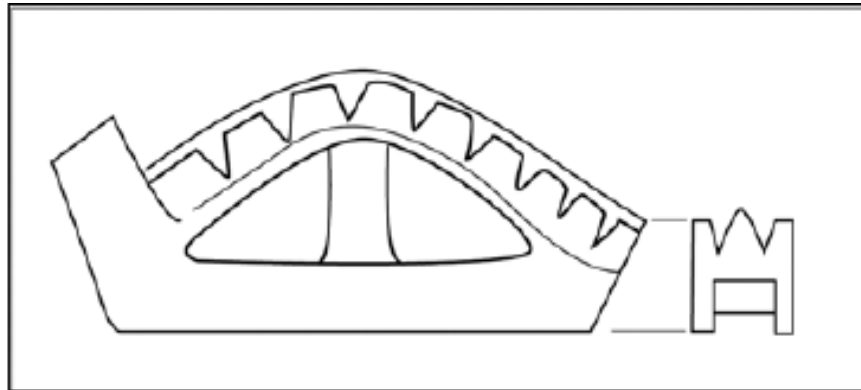


Figura 20: Dibujo de un riel. Tomado de Taladoire, 2016, p. 209.

De este modo, durante el Clásico se observan diferentes elementos asociados a la práctica del juego de pelota; a pesar de que algunos de ellos existieron en tiempos anteriores, los de esta época reflejan el desarrollo artístico característico del Clásico. Finalmente, durante el Epiclásico, hacia el 800 d.C., en el actual México, surge uno de los sitios más representativos del juego de pelota, *El Tajín*, según Ladrón (2000), este sitio fue principalmente habitado entre el 800-1200 d.C.

1.5.3 El juego de pelota en el Postclásico

Dado a que el Postclásico se caracteriza por ser un periodo de diferentes conflictos bélicos en el que las poblaciones ya no utilizan la piedra como un medio

artístico y cesa la elaboración de estelas-altares pues las sociedades teocrático-militares cobran importancia, el estudio del juego de pelota dentro de esta época tiene particularmente a ser asociado a este carácter militarista y ligado también al sacrificio humano del juego (Eggebrecht, Eggebrecht, Seipel, Grube, & Krejci, 2001; López, Lagunas, & Serrano, 2002; de la Fuente, 1995).

Considerando este sacrificio humano por decapitación y de acuerdo a evidencia arqueológica en sitios del Postclásico como Chichén Itzá, Tula y Tenochtitlan (Figura 21); investigadores como Carreón Blaine (2017) relacionan prácticas culturales como el *tzompantli* con el juego de pelota.



Figura 21: Tzompantli de Tenochtitlán. Tomado de Forssmann, 2017.

Los *tzompantlis* son básicamente estructuras en las que se exhiben cráneos y cabezas sobre estructuras ceremoniales por lo que concretamente son estructuras tipo altar o plataforma sobre la cual se colocaban cabezas de personas sacrificadas, estos tendían a ser colocados en áreas públicas. Es importante considerar que al igual que diferentes prácticas culturales mesoamericanas, los *tzompantlis* contaban con representaciones hechas en roca por lo que se consideraba que los hechos con cráneos reales aportaban importancia y poder al sitio en el que se construía. Muchas de estas cabezas humanas eran empaladas o empotradas para poder soportar el peso de las cabezas colocadas sobre ellas, estas cabezas eran colocadas en varas, cúmulos o andamios que facilitaban la construcción de la estructura (Tiesler, 2017).

De acuerdo con Tiesler (2017), la importancia de la cabeza para las poblaciones mesoamericanas parte de la importancia biológica de esta parte para el cuerpo pues es el lugar en el que la gran parte de nuestros órganos sensoriales se encuentran, entre ellos el olfato, la vista, el gusto y el oído. Asimismo, en la cabeza es donde se almacenan los pensamientos y reflexiones; debido a ello entre culturas como los mayas se consideraba que la cara y en especial la frente brindaban identidad y estatus a las personas, mientras que otras culturas consideraban que contenían las fuerzas animadas y los portales de intercambio para con el entorno.

De este modo:

Las cabezas humanas eran dones consumibles para nutrir lo divino durante y después del sacrificio humano, convirtiéndose su casco cefálico en

semilla vitalizante, equiparable quizá con los granos del maíz... Las cabezas de los *tzompantli*, puestas en fila y exhibidas en público, cobraban seguramente valor y hasta causaban terror en el ideario mesoamericano al no ser sólo vistas sino al “mirar” al espectador estando aun en sus carnes, una cruenta remembranza del poder institucional absoluto entre la vida y la muerte (Tiesler, 2017).

Es importante tomar en cuenta que los *tzompantlis* y el juego de pelota a pesar de mostrar relación, no se considera que estas prácticas fuesen dependientes entre sí pues de alrededor de treinta *tzompantlis* identificados en Mesoamérica hasta el momento, solo tres sitios poseen también relación al juego de pelota: Chichén Itzá, Tula y Tenochtitlán (Carreón Blaine, 2017).

Por otro lado, Velásquez (2015), plantea que el juego de pelota entre los nahuas del Postclásico era dedicado a diferentes ídolos y *demonios* pues los campos muestran representaciones de ello.

En general, lo que se conoce del juego de pelota durante el Postclásico ha sido obtenido principalmente por medio de las crónicas de los españoles. De acuerdo con Taladoire (2001), la mayoría de sitios con campos de juego de la época pertenecen al Epiclásico (800-1,000 d.C.) o al Postclásico Temprano (900-1,200 d.C.) pues para el Postclásico Tardío (1,200-1,525 d.C.) parece no encontrarse campos de juego en grandes centros urbanos como Mayapan o Tulum (Taladoire, 2001).

Sin embargo, recientes investigaciones han permitido el descubrimiento de un campo de juego en Tenochtitlán, México. Esta cancha se encontró a principios del 2017, en las excavaciones realizadas en terrenos pertenecientes a un hotel; el hallazgo se basa en un templo circular dedicado a *Ehécatl-Quetzalcóatl*, deidad relacionada al viento, y un campo de juego de pelota que posee una escalinata de nueve metros de ancho; no obstante, se considera que se requiere de mayor investigación para afirmar con seguridad de que se trata de un campo de juego, ya que la mencionada escalinata ha sido la parte más descubierta del complejo de juego (Noticieros Televisa, 2017).

Uno de los principales referentes sobre el juego de pelota durante el Postclásico Temprano es El Tajín, cuya ocupación tuvo sus inicios a finales del Clásico Tardío, hacia el 800 d.C. En este sitio se han logrado identificar 17 campos de juego de pelota, todos con forma de doble *T*, ubicados en su mayoría en las áreas ceremoniales del sitio, mientras que otros se localizan cerca de plazas y templos, hasta el momento no se ha logrado encontrar ningún campo de juego en el área residencial de la élite (Ladrón, 2000).

De acuerdo con Ladrón (2000), el marco arquitectónico de las canchas de El Tajín (Figura 22), siguen una arquitectura funcional dado a que se encuentran sin recubrimiento lo cual facilitaba el desplazamiento a los jugadores, la banqueta permitía que el balón revotara, mientras que el talud regresaba la pelota al centro de la cancha y las gradas brindaban un espacio cómodo a los espectadores del juego.

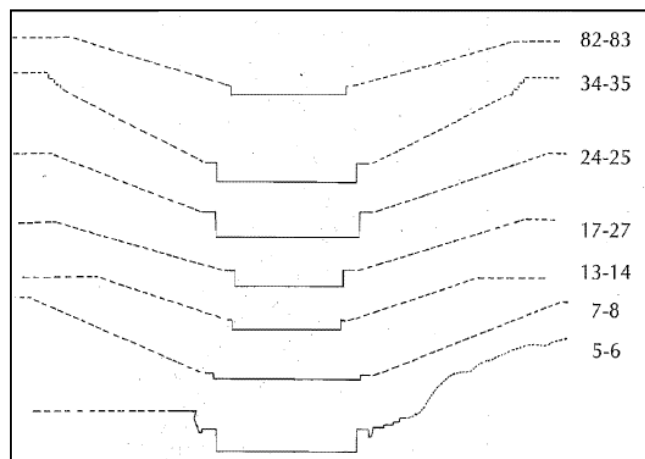


Figura 22: Dibujo de perfil de siete campos de juego de El Tajín, a la derecha se muestra el número de las estructuras que conforman cada uno de los campos ilustrados. Tomado de Brüggemann, 2001, p. 38.

En referencia al significado que poseía el juego de pelota para los pobladores de El Tajín, Ladrón (2000), plantea que, con base a estudios de los relieves encontrados en las esquinas del Juego de Pelota Sur, esta práctica se encontraba ligada al sacrificio humano por decapitación y al enfrentamiento de fuerzas opuestas; simbolismo también presente en diferentes sitios mesoamericanos.

A partir de lo planteado hasta el momento, es posible observar entonces que por un lado el simbolismo del juego fue cambiando con el paso del tiempo, en un principio viéndose ligado principalmente a la fertilidad y a la agricultura para posteriormente ser una práctica política-económica hasta identificarse una intensificación en su uso político-militar y de sacrificio humano. No obstante, gran parte de su significado se mantuvo en los diferentes periodos en los que se desarrolló pues se considera que

representó siempre una relación con el inframundo y fue siempre un enfrentamiento entre fuerzas opuestas. A pesar de que como se comentó, existieron diferentes reglas y tipos de canchas y el equipo de juego evolucionó, el marco arquitectónico se mantuvo basado en dos estructuras alargadas colocadas de forma paralela dentro del que llevaba a cabo el juego; sin embargo, es importante considerar que las dimensiones, el sistema arquitectónico y la orientación de la cancha evolucionó constantemente tanto temporal como espacialmente.

Asimismo, ha sido posible denotar que el significado del juego se manifestó de diferentes formas; por un lado, esta lo arquitectónico como el paisaje cultural, el patrón de asentamiento y la distribución del espacio, y por otro se encuentran las representaciones en la cultura material como lo son las estelas, representaciones del juego en códices, murales, e inclusive en cerámica.

1.6 Vestimenta

En cuanto a la vestimenta utilizada por los jugadores, Taladoire (2015a), afirma que es posible observar a través de representaciones de jugadores que la mayoría de los jugadores, cuenta con diferente equipo y vestimenta dado a que esta práctica se extendió por alrededor de 2,500 años en lugares que contaban con unas condiciones climáticas muy diferentes, desde desiertos hasta selvas tropicales por lo que el definir una vestimenta específica para los jugadores es básicamente imposible. Debido a ello, al

momento de analizar representaciones de los mismos, es el equipo que acompañaba a los jugadores lo que permite comprender que se trataban de estos personajes, las rodilleras, coderas, los yugos también llamados cinturones o protectores de cadera son de los principales atributos que permiten esta identificación (Velásquez, 2015).

Armira (2007), por otro lado, en su estudio sobre el juego de pelota maya afirma que los jugadores utilizaban una *Maxtatl*, una faldilla elaborada a partir de cuero de venado que protegía la cadera, alrededor de esta faldilla se colocaba el *Chimalli*, un cincho elaborado a base de cuero y cuya función era brindar mayor protección a la cadera. Las rodillas y los codos contaban también con protectores mientras que el antebrazo solía tener un vendaje elaborado de tela de algodón o fibra de maguey; finalmente, los pies podían ir desnudos o con tobilleras que evitaban lesiones (Figura 23). Por otro lado, en algunas de las representaciones que hay de los jugadores de esta práctica es posible observar que algunos personajes presentan algún tipo de tocado, estos solían ser elaborados a partir de plumas y cabezas de diferentes animales pues se considera que eran una representaciones de las entidades personificadas por los jugadores, ocasionalmente, estos tocados son llamados también *máscara protectora*, sin embargo, se desconoce si estos tocados cumplían una función protectora. Asimismo, se han encontrado representaciones del Clásico, de gorros de los cuales “se prolongan orejeras flexibles y alargadas” (Velásquez, 2015, p. 283).

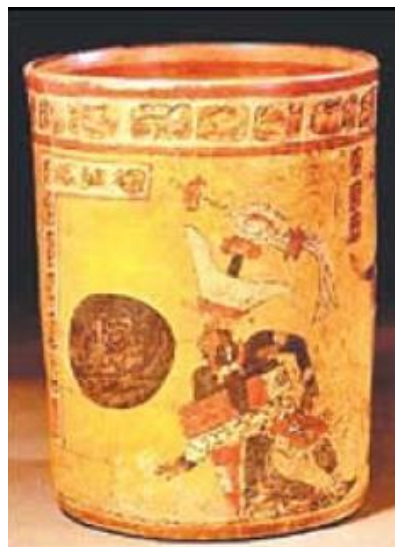


Figura 23: Vaso con decoración policroma en la que se observa a un jugador con atributos como los previamente descritos. Tomado de Armira, 2007, p. 84.

En referencia al uso de pintura corporal, Velásquez (2015), menciona que en representaciones en cerámica ha sido posible visualizar que se utilizaban pigmentos color negro para conferir sacralidad, valor, liderazgo militar, protección, jerarquía política o diferentes tipos de poder. Asimismo, se considera que esta pintura corporal era una de las estrategias de personificación para distinguir que las personas que jugaban contaban con la capacidad de representar espectáculos divinos dado a que es posible que la pintura representara “el cielo, que en su interior se creía tan oscuro como la tierra, espacio donde penetraban algunos hombres privilegiados para entrar en contacto con lo divino, fundar señoríos, hacer penitencia o recibir instrucciones” (p. 286). Sin embargo, es importante considerar que el material del cual se fabricaba esta pintura era también significativo dado a que si se elaboraba a partir de humo de tea o tizne de pino u ocote,

representaba funciones políticas; mientras que si se hacía a partir de la ceniza de animales artrópodos, salamandras, insectos, serpientes, etc., mezclado con tabaco, representaba la encarnación de fuerzas sagradas.

1.6.1 La pelota

Extraída del árbol conocido como *Castilla elástica* o *árbol de hule* (Figura 24), la sábila de este árbol se conoce como *hule* o *látex*, estos tenían diferentes usos en Mesoamérica, entre ellos, la fabricación de figurillas antropomorfas, bandas para atar mangos de madera a hachas de roca y diferentes tipos de pelotas, entre ellas las utilizadas para los distintos tipos de juegos de pelota mesoamericanos (Tarkanian & Hosler, 2000; Armira, 2007).



Figura 24: Árbol de hule. Tomado de <https://www.colourbox.com>

Armira (2007), afirma que lo extraído del árbol se mezclaba con el jugo de la planta del *joamole* lo cual permitía la fabricación de la pelota de hule o caucho macizo, esto provocaba que su peso fuera entre tres y seis libras aproximadamente. Su tamaño también variaba, solía tener diámetro de 25-30 centímetros; otra de las pelotas media entre 7-10 cm y pesaba alrededor de 500 gramos mientras que una mediana solía tener 15 cm de diámetro y un peso de 2.5 a 4 libras. No obstante, a pesar de su peso o dimensiones, las pelotas presentaban una elasticidad que las hacía rebotar con facilidad. Taladoire (2000), por otro lado, plantea que las pelotas del juego llegaban a pesar hasta tres kilos.

Según Taladoire (2015a, p. 192), “Muchas esculturas mayas clásicas representan la pelota de un tamaño importante, más grande que una cabeza humana, mientras en los documentos pictográficos Postclásicos del Altiplano la pelota parece más pequeña”. A través de esto, su relación simbólica y a las diferentes formas de jugar, es posible visualizar entonces que el balón, al igual que el juego, no fue estándar pues existió en diferentes tamaños. Por otro lado, se conoce también que el uso de las pelotas elaboradas en hule no se limitaba al juego de pelota dado a que el hule presentaba un significado sagrado relacionado al culto a diferentes deidades (Federación Mexicana de Fútbol Asociación, 2016).

1.7 Clasificación del juego de pelota

A pesar de no existir dos campos de juego iguales en toda Mesoamérica, por medio de diferentes estudios del marco arquitectónico de las canchas, se han logrado establecer diferentes clasificaciones para estas estructuras pues considerando que el juego de pelota mesoamericano fue una práctica cultural cuya evolución arquitectónica es compleja, se ha visto la necesidad de crear una clasificación para estas estructuras donde se realizaba el juego de pelota.

Con base a lo planteado por Armira (2007), desde el siglo XX, diferentes investigadores han realizado clasificaciones sobre las canchas o patios de juego de pelota:

- Frans Blom en 1932
- Linton Satterthwaite en 1944
- Acosta y Moedano en 1946
- Ledyard Smith en 1961
- Eric Taladoire en 1981

A pesar de que en la presente investigación se toma en cuenta la clasificación propuesta por Taladoire (2017), se considera importante analizar lo propuesto por las demás clasificaciones, esto con el propósito de exponer los diferentes aspectos considerados al momento de analizar el marco arquitectónico de estas estructuras.

1.7.1. Clasificación propuesta por Frans Blom

En 1932, Blom (citado en Eggebrecht, Eggebrecht, Seipel, Grube, & Krejci, 2001), desarrolló una investigación sobre el juego de pelota maya lo que le permitió desarrollar lo que más tarde se consideraría una clasificación del campo de juego de pelota. Esta consiste en otorgarle letras a las distintas partes de la estructura del juego comenzando con la parte superior y finalizando con el patio de la estructura. Para ello, Bloom (1932, citado en Armira, 2007), aplicó esta tipología a uno de los campos de juego de Chichen Itzá, atribuyéndole la siguiente clasificación:

- A. Banquetas bajas en el lado interior de los muros
- B. Parte superior de los muros
- C. Parte del frente de los muros
- D. Lugar en el que se ubica el anillo

A pesar de que la clasificación propuesta por Bloom es limitada pues no toma en cuenta la complejidad del marco arquitectónico del campo de juego ni su proceso evolutivo, su importancia se centra en la visualización de la necesidad de una clasificación de estas estructuras dado a que esa investigación parece haber marcado el inicio de tipologías en años siguientes.

1.7.2. Clasificación propuesta por Linton Satterthwaite

Satterthwaite, por otro lado, para 1944 (citado en Armira, 2007), desarrolló una clasificación muy parecida a la de Blom (1932, citado en Armira, 2007), con la diferencia de que en lugar de empezar con la parte superior del campo y finalizar con el patio, Satterthwaite inició con el patio de la estructura y finalizó con la parte superior por lo que su clasificación resultaría en:

- A. Banquetas bajas en el lado interior de los muros
- B. Parte superior de los muros
- C. Parte del frente de los muros
- D. Lugar en el que se ubica el anillo

Al igual que con la clasificación previa, esta tipología presenta como problemática principal la ausencia de un planteamiento que demuestre la complejidad y proceso evolutivo-arquitectónico del campo de juego. Asimismo, se observa una ausencia en cuanto al análisis de estructuras aledañas que forman parte del complejo arquitectónico del juego de pelota.

1.7.3. Clasificación propuesta por Acosta y Moedano

Para 1946, Acosta y Moedano proponen que los elementos más importantes al momento de clasificar un campo de juego de pelota son: determinar las características

regionales, y los periodos evolutivos, a través del corte transversal de las estructuras. Es entonces cuando su clasificación utiliza letras para hacer referencia al sistema constructivo con base al tamaño y dirección de los taludes mayores y menores, de las banquetas y los muros del juego; a raíz de ello proponen 3 tipos (Quirarte, 1970; Wauchope & Willey, 1965).

Tipo A: Campo de juego y centro ceremonial de Mayapán, Yucatán, México.

Tipo B: Juego de pelota de Palenque, Chiapas, México.

Tipo C: Juego de pelota de Copán, Honduras.

A pesar de que, a diferencia de clasificaciones previas, la de Acosta y Moedano toma en cuenta aspectos regionales y cronológicos del juego, se considera que estos son empleados de una forma limitada dado a que se presenta principalmente por medio de ejemplos de campos de juego localizados en Yucatán y Chiapas, México, y Copán, Honduras. Dejando de lado las divisiones regionales planteadas para Mesoamérica, y la extensión del juego conocida para la época. Asimismo, es importante señalar que el caso del Tipo A, se toma en cuenta no solo el campo de juego sino todo el centro ceremonial principal (Quirarte, 1970; Wauchope & Willey, 1965).

No obstante, esta tipología evidencia un rasgo arquitectónico importante de las estructuras del juego de pelota: el corte transversal. A través de este corte ha sido posible identificar aspectos como el sistema constructivo del juego, la inclinación del talud, las

dimensiones del patio y las estructuras, y diferentes elementos arquitectónicos que conforman las canchas de juego de pelota.

1.7.4 Clasificación propuesta por Ledyard Smith

Esta clasificación tipológica es considerada la más sencilla y práctica. Fue elaborada en 1964 por Ledyard Smith, enfocándose en los perfiles, la ausencia o presencia de límites en los extremos de la cancha y las estructuras periféricas que delimiten estas áreas en sustitución de verdaderos muros lo que lo lleva a establecer una clasificación de 3 tipos (Quirarte, 1970):

- A) Tipo abierto: compuesto por dos plataformas paralelas que flanquean el patio de juego, cuyos extremos están abiertos. Hay una variante de este tipo abierto que presenta en uno de los extremos una plaza cerrada con un área en el centro. Un ejemplo de este tipo de campo de juego es el de Copán, Honduras (Rodríguez J., 2000, p.59; Quirarte, 1970).
- B) Tipo cerrado: los extremos del patio central de juego están cerrados por altos muros con escaleras en su lado exterior. La planta del patio de juego es en forma de doble T. Un ejemplo presentado para este tipo es el juego de pelota de Monte Albán, México (Rodríguez J., 2000, p.59; Quirarte, 1970).

C) Tipo *palangana* o tipo *piscina*: son de planta rectangular y están rodeados de muros, este tipo esta evidenciado en el campo de juego de pelota de Chichen Itzá, México (Rodríguez J., 2000, p.59; Quirarte, 1970).

Según Rodríguez, Gallego y Zarco (2010), existe una gran variedad de canchas del juego de pelota que suelen clasificarse como de tipo abierto, cerrados o tipo *piscina* (también llamado *palangana*) rodeados de altos muros; asimismo, se considera que pueden haber variaciones dentro de esta tipología, este es el caso de canchas en forma de *doble T*, cómo se asegura que es un campo de juego de Tenochtitlan.

1.7.5. Clasificación propuesta por Eric Taladoire

En 1981, el francés Eric Taladoire realizó su tesis doctoral sobre el juego de pelota mesoamericano para lo cual estableció una clasificación de 12 diferentes canchas o patios para este juego; para entonces se conocían sólo 632 campos de juego. Dado a que el dato actual de campos es de 2,572 canchas, Taladoire (2017), plantea una tipología de 14 tipos de canchas con 11 variantes (Armira, 2007).

La tipología de Taladoire (2017), toma en cuenta algunos elementos que clasificaciones previas incluyeron con la diferencia de que profundiza en ellas pues se concentra en la forma en planta de las canchas junto a un estudio del corte transversal, esto ha permitido conocer a su vez el proceso evolutivo atravesado por las estructuras destinadas a esta práctica ya que constantemente esta tipología es presentada con un

diagrama de esta evolución arquitectónica con vistas de planta y perfil. Al enfocarse también en este último aspecto mencionado, esta tipología considera brinda una visión sobre los tipos de canchas que se pueden encontrar en cada uno de los periodos mesoamericanos (Tabla 4 y Figura 25).

Tipo	Plano	Corte transversal	Estructuras axiales	Período	Ubicación
0	Abierto	Talud bajo	Estructuras terminales posibles	Preclásico	Costa Pacífica, Tierras bajas mayas, Chiapas, Oaxaca, Oeste de México
0 var. 1	Abierto	Talud o pared baja	No	Clásico	Tierras bajas mayas, Honduras, Huasteca, Norte de México
I	Abierto	Talud, pared superior	No	Clásico Tardío	Tierras bajas mayas, Centro América y Veracruz
I var. 1	Abierto	Talud, pared superior	Una estructura terminal	Clásico Tardío	Tierras bajas mayas
I var. 2	Abierto	Talud, pared superior	Una estructura terminal con forma de <i>U</i>	Clásico Tardío	Tierras bajas mayas
I var. 2	Abierto	Talud, pared superior	Dos estructuras terminales con forma de <i>U</i>	Clásico Tardío-terminal	Tierras bajas mayas
II	Abierto	Banqueta, talud, pared superior	No	Clásico Tardío	Tierras altas/bajas mayas
II var. 1	Abierto	Banqueta, talud, pared superior	No	Clásico Tardío	Tierras altas/bajas mayas
II var. 2	Abierto	Banqueta, talud, pared superior	Dos estructuras terminales con forma de <i>U</i>	Clásico Tardío-terminal	Tierras altas/bajas mayas
III	Abierto	Banqueta, pared alta	No	Clásico Tardío	Yucatán
III var. 1	Cerrado	Banqueta, pared alta	Dos estructuras terminales con	Clásico Tardío-	Yucatán, Oeste de México

			forma de <i>U</i>	terminal	
IV	Abierto	Banqueta, talud, pared superior	Altar axial	Clásico Tardío	Tierras altas mayas, Chiapas
V	Cerrado	Desconocido	Estructuras terminales altas	Clásico Temprano	Tierras altas mayas, Chiapas, Oaxaca
VI	Cerrado	Talud, pared superior	Estructuras terminales	Clásico Tardío	Tierras altas/bajas mayas, Centroamérica, Chiapas, Oaxaca, Puebla, Veracruz, Altiplano central mexicano, Michoacán, Noroeste de México
VI var. 1	Cerrado	Talud, pared superior	Estructuras terminales	Clásico Tardío	Tierras altas mayas
VI var. 2	Semi cerrado	Talud, pared superior	Desconocidas	Clásico Tardío	Tierras altas mayas
VII	Cerrado	Banqueta, talud, pared superior	Áreas terminales anchas	Clásico Tardío	Tierras altas/bajas mayas, Centroamérica, Chiapas, Oaxaca, Puebla, Veracruz, Altiplano central mexicano, Michoacán, Noroeste de México
VIII	Cerrado	Banqueta, talud, pared superior	Áreas terminales delgadas	Postclásico	Tierras altas mayas
IX	Abierto	Talud empinado	Estructuras terminales	Clásico Tardío/ Postclásico	Norte de México
X	Cerrado	Talud bajo	Zonas terminales pequeñas	Clásico Tardío/Post clásico	Arizona
XI	Cerrado	Talud bajo	Zonas terminales pequeñas	Clásico Tardío/Post clásico	Arizona
XII	Cerrado	Ninguna	Pared	-	Caribe
XIII var. 1	Abierto	Talud bajo	No	Preclásico/ Clásico temprano	Oeste de México
XIII var. 2	Cerrado	Talud bajo	Estructura axial	Preclásico/ Clásico temprano	Oeste de México

XIII var. 3	Cerrado	Talud bajo	Estructura axial	Clásico Tardío	Oeste de México
----------------	---------	------------	------------------	-------------------	-----------------

Tabla 4: Clasificación de Taladoire, 2001, p. 108.

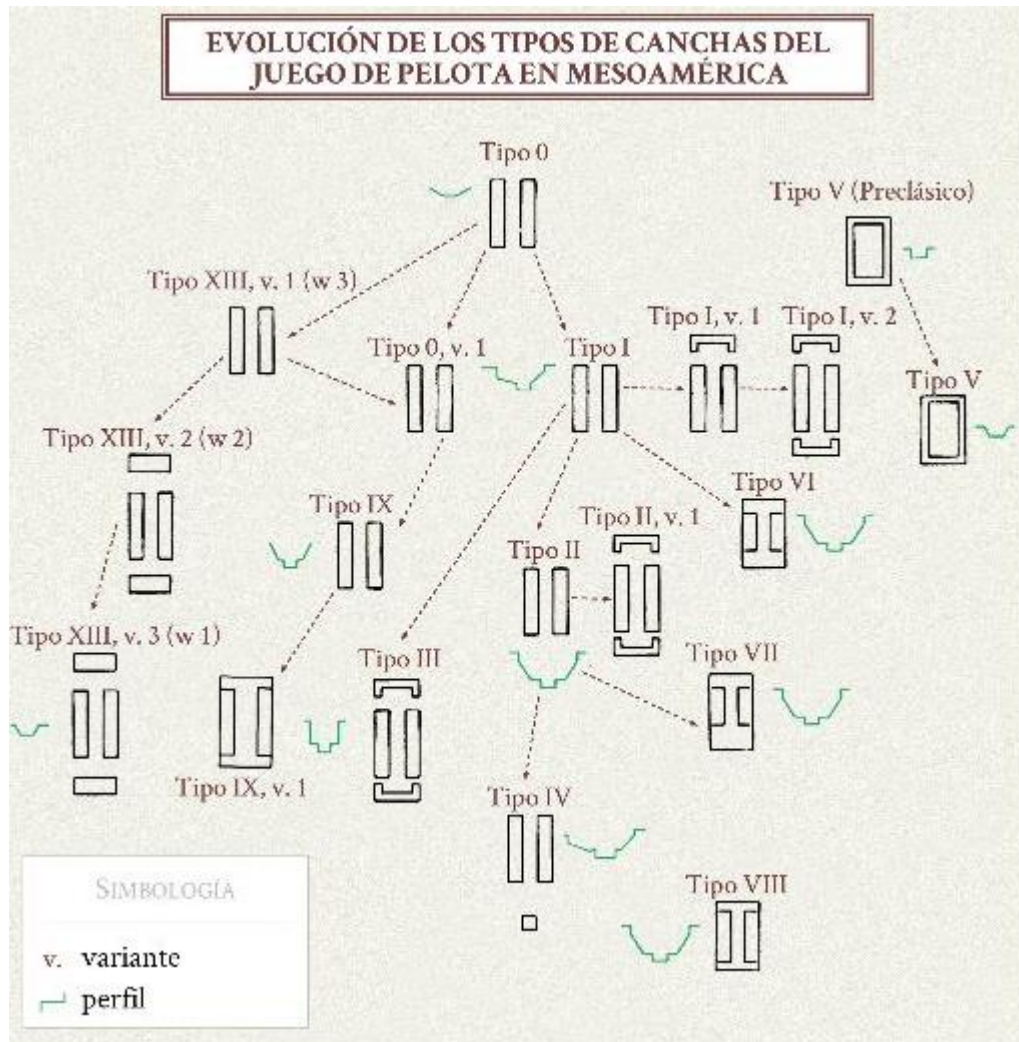


Figura 25: Evolución de los tipos de canchas del juego de pelota. Tomado de Taladoire, 2017.

Ahora bien, a pesar de que se considera que el diagrama evolutivo planteado por Taladoire (20107) denota el proceso evolutivo arquitectónicamente hablando, este

parece no seguir un orden cronológico ni espacial; no obstante, esta clasificación es la única que toma en cuenta campos de juego de pelota localizados en El Salvador (mencionado como *Centroamérica* en la Tabla 4), adicional a ello, muestra la complejidad y variabilidad de los campos de juego por lo que facilita el análisis evolutivo de los campos de juego y es debido a ello que esta clasificación se utiliza en este trabajo.

1.8. *El juego de pelota en el presente*

Durante el siglo XVI, cuando los españoles realizaron diferentes esfuerzos por suprimir toda actividad ritual de las culturas prehispánicas, observaron que la práctica del juego de pelota no era simplemente una actividad recreativa sino que se encontraba ligada a la religión por lo que trataron de erradicar prácticas como esta, al igual que el culto a diferentes deidades y el sacrificio humano. No obstante, en algunos lugares de Mesoamérica una modalidad del juego de pelota ha sobrevivido hasta el siglo XXI, el *Ulama*, aunque el simbolismo asociado a este juego ha cambiado, en la actualidad se continúa practicando este juego en Sinaloa, México (Aguilar-Moreno, 2015).

De acuerdo con Aguilar-Moreno (2015), el Ulama se ha encontrado en peligro de extinción desde finales de los años 70; a raíz de ello, esfuerzos como el *Proyecto Ulama*, desarrollado entre 2003-2013, se han llevado a cabo para mantener viva esta práctica cultural ancestral. Asimismo, en octubre 2017, la Cámara Nacional de

Comercio del Évora, inició un proyecto denominado *Noches de Ulama* en el que se llevarán a cabo representaciones de este juego de pelota una vez por mes en el *Club Deportivo de Ulama José María “Chemale”*, ubicado en Guamúchil, Sinaloa, México. Este proyecto tiene como propósito principal de ser un incentivo turístico involucrando a la comunidad y fortalecer el comercio en la ruta Sebastián Évora, de la misma forma, se espera que este esfuerzo permita impulsar la conservación y desarrollo constante de una práctica tan ancestral como el juego de pelota (Figura 26) (Camacho, 2017; Rubio, 2017).



Figura 26: Jugadores de pelota en Noches de Ulama. Tomado de Rubio, 2017,
<https://www.debate.com.mx>

A pesar de que se considera que en algunas partes de Mesoamérica se continúen practicando modalidades del juego de pelota prehispánico, como es el caso del Ulama que es supervivencia del *ullamalitzli*, el juego de pelota mexicana, y el caso de grupos de descendencia pocomam en Mixco Viejo (Figura 27) que realizan diferentes ritos en el sitio arqueológico, dentro de los cuales se menciona el juego de pelota, se considera que actualmente aunque para sus jugadores esta práctica tenga un significado, debido a los mencionados esfuerzos por los españoles, el juego de pelota de la actualidad no presenta el simbolismo que desempeñó en tiempos prehispánicos (Aguilar-Moreno, 2015).



Figura 27: Jugadores de pelota en Mixco Viejo. Tomado de <http://www.deguate.com>

Capítulo IV El Juego de Pelota en El Salvador

1. Contexto Geográfico

Desde tiempos prehispánicos, el territorio de casi 22,000 kilómetros cuadrados, que actualmente conforma a El Salvador, se ha caracterizado por poseer un medio ambiente con condiciones de vida óptimas, tales como suelos fértiles para el cultivo, abundancia de ríos, lagos y diferentes fuentes de agua, y variedad de flora y fauna (Amaroli, 2015a; Morán & Ramos, 2012).

Entre los elementos naturales que destacan de este territorio se encuentran sus 180 volcanes identificados los cuales han brindado la fertilidad de suelos previamente mencionada; la gran mayoría de estos volcanes se encuentran localizados en diferentes cordilleras, una localizada en la costa, la Costa del Bálsamo, y al Oriente, la Sierra de Jucuarán, ambas conformando la conocida como *Cadena volcánica*. Esta cadena volcánica ha facilitado el suelo fértil que caracteriza este territorio, a su vez, ha permitido el cultivo de una gran diversidad de plantas tales como maíz, caña de azúcar, algodón, maicillo, cacao, añil, entre otras, desde tiempos precolombinos, hasta la actualidad (Amaroli, 2015a; Morán & Ramos, 2012).

Asimismo, la riqueza medio ambiental de este país se manifiesta en aproximadamente 360 ríos siendo el más importante el río Lempa que según Hernández (2005), es el río más largo de toda Centroamérica, dado a que su cuenca abarca tres países: El Salvador, Guatemala y Honduras. Iniciando en Chiquimulas, Guatemala a una

altura de 1,500 msnm, entrando a El Salvador al noreste de Chalatenango y desembocando en la planicie costera del Pacífico entre San Vicente y Usulután. Esto permite que tenga una extensión total de 17 mil 790 km² divididos en 2 mil 457 km² para Guatemala, 5 mil 251 km² para Honduras y 10 mil 082 km² para El Salvador, siendo así la extensión más grande perteneciente a territorio salvadoreño.

De acuerdo con Fowler (1995, p. xi), “Con sus suelos ricos, lluvia abundante y un clima suave y agradable, el territorio de lo que es hoy El Salvador desempeñó un papel clave en el desarrollo de la civilización indígena en Centroamérica”. El Océano Pacífico es otro de los elementos que enriquecen el territorio salvadoreño pues con una extensión de casi 300 kilómetros, la costa Pacífica ha sido el lugar de formación del Golfo de Fonseca y la Bahía de Jiquilisco, dos de los manglares que han brindado condiciones ambientales de gran importancia desde tiempos prehispánicos (Amaroli, 2015a).

Finalmente, el clima en El Salvador se caracteriza por ser cálido con variaciones de acuerdo a la altura, en las costas y áreas bajas las temperaturas suelen encontrarse alrededor de los 30°C mientras que en zonas altas se encuentra una temperatura de 12°C aproximadamente. En este país se encuentran dos estaciones: estación seca que se da entre noviembre y abril, y la estación lluviosa que comprende desde mayo hasta octubre (Morán & Ramos, 2012, citando a Barón Castro, 2002 y Ministerio de Cultura y comunicaciones, 1986).

1.1 El Salvador como frontera Sur-Este de Mesoamérica

A pesar de que las fronteras mesoamericanas fueron fluctuantes en sus diferentes periodos de desarrollo, el territorio comprendido por El Salvador se encuentra localizado en un área privilegiada pues su diversidad ambiental permitió a su vez una diversidad cultural manifestada a lo largo de su historia. Por un lado, el Occidente salvadoreño tiende a caracterizarse por presentar influencia de culturas mesoamericanas como los olmecas y los mayas, estos últimos llegando a presentar influencia también en grupos del centro del país. Debido a ello, el estudio de estas áreas facilita información sobre el comportamiento de poblaciones periféricas de estos grupos y su relación para con los principales asentamientos de estas épocas, en algunos casos llegando a evidenciar las relaciones existentes entre diferentes sitios arqueológicos como es el caso de San Andrés, localizado en el Valle de Zapotitán, donde recientes investigaciones están abriendo distintas discusiones sobre la interacción que pudo haber con los habitantes de este sitio, y otros sectores de Mesoamérica (Fowler, 1995; Caballero, 2017).

El Oriente salvadoreño por otro lado, ha sido parcialmente investigado, sin embargo, se conoce que poblaciones como los ulúas, lencas y cacaoperas habitaron sectores del sur, centro y oeste hondureño y el oriente salvadoreño, por lo que el estudio de esta zona brindaría información sobre estas y más culturas, llegando incluso a mostrar evidencias de la relación entre Mesoamérica y el Área Intermedia. De la misma forma, se considera que prácticas como el juego de pelota presentan un límite geográfico en este territorio, ya que se considera que el territorio más al sur-este mesoamericano en el

que se ha encontrado presente esta práctica hasta el momento se encuentra en el sitio Los Llanitos localizado en San Miguel, El Salvador, por lo que la importancia de esta zona se encuentra en su frontera cultural mesoamericano (Amador, 2009; Aguilar-Moreno, 2015).

2. El Juego de Pelota Durante el Preclásico en El Salvador

Para el caso del Preclásico (2,000 a.C.-250 d.C.), en El Salvador, hasta el momento no se ha identificado ningún campo de juego, es posible que estas canchas no se hayan conservado debido a construcciones de periodos posteriores, esto frecuentemente ha sucedido con las estructuras de este periodo; es posible también que las poblaciones de la época en este territorio desarrollaran esta práctica sin la utilización de un marco arquitectónico destinado a esto específicamente pues la única evidencia material encontrada, es una *figurilla* (Figura 28) presentada por Boggs (1973) la cual se presenta vestida con un grueso cinturón colocado sobre una falda y se encuentra sosteniendo un balón.



Figura 28: Figurilla de 19 cm de un hombre ataviado con un cinturón sobre una falda, sosteniendo un balón. Tomado de Boggs, 1973, p. 9.

No obstante, no se menciona la procedencia específica de esta. Por otro lado, es importante considerar que el uso de pelotas en tiempos prehispánicos no denotó siempre el desarrollo del juego de pelota dado a que se conoce que las pelotas pudieron ser utilizadas en otros rituales (Uriarte, 1992).

3. *El Juego de Pelota Durante el Clásico en El Salvador*

Considerando la datación propuesta por Monterroso (1999), en la que el Clásico abarca del 250 al 900 d.C., a continuación se presentan sitios arqueológicos ubicados en El Salvador con estructuras destinadas al juego de pelota datadas para esta época.

De este modo, se han logrado identificar once sitios arqueológicos con uno o más campos de juego de pelota datados para el Clásico (Figura 29).



Figura 29: Mapa de El Salvador con la ubicación de los sitios arqueológicos registrados con campo de juego de pelota datados para el Clásico. Elaborado por Katherine García, 2017.

3.1 Cara Sucia

Localizado en el actual departamento de Ahuachapán, en una zona costera, a menos de 9 km del Océano Pacífico, Cara Sucia, es uno de los once sitios arqueológicos pertenecientes al Estado. El sitio se ubica en una planicie costera limitada al Norte por la Cordillera Apaneca- Ilamatepec mientras que al Sur se encuentra la Barra de Santiago que destaca por su riqueza en manglares. Su ubicación exacta presenta una latitud de 13°78'59'', mientras que su longitud es de 90°041'88'', presenta una elevación de entre 10 y 15 metros sobre el nivel del mar (Amaroli, 1999; 1987; Cobos, 1992).

Cara Sucia es uno de los sitios arqueológicos mencionados por el historiador Santiago Barberena en 1892; Stanley Boggs (1976) y Lee Parsons (1978) realizaron también estudios en este sitio, Boggs realizó un levantamiento preliminar del sitio identificando 31 montículos y cuatro esculturas (Figura 30), mientras que Parsons reconoció que la cultura material del sitio demuestra un estilo Cotzumalhuapa, por lo que se considera que el sitio se encuentra en *el área cultural Cotzumalhuapa*, siendo así el sitio ubicado más al Este de este grupo conocido hasta el momento (Amaroli, 1987; 1999).

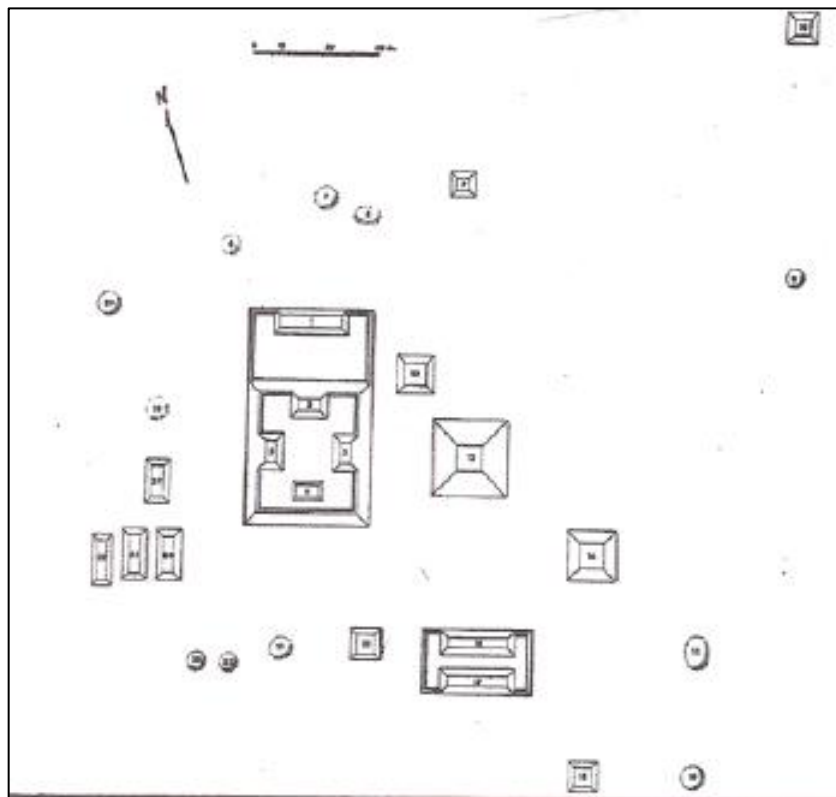


Figura 30: Mapa de Cara Sucia elaborado por Stanley Boggs en 1976. Tomado de Perrot-Minnot, 2009, p. 99.

Desde el año de 1982, la zona arqueológica de Cara Sucia, conformada por 74 hectáreas ha sido protegida dentro de los límites del sitio, esto a raíz de la intensa labor de saqueo que tomó lugar en el sitio en 1980, cuando se documentaron hasta 5 mil hoyos de saqueo; no obstante, a pesar de que en la actualidad el sitio se encuentra en mejores condiciones de protección ante estas acciones, aún no cuenta con las condiciones necesarias para el acceso turístico, pero su visita es permitida con la previa organización y notificación al Departamento de Arqueología de la Secretaría de Cultura de la Presidencia (SECULTURA) (Perrot-Minnot, 2009).

Por otro lado, de acuerdo con Cobos (1992), entre las primeras investigaciones de Cara Sucia se encuentran los estudios de Jorge Mejía en 1983, y Paul Amaroli en 1984, ambas partiendo de las excavaciones iniciadas a mediados de 1982. A raíz de ello, Amaroli (1987, p. I-2), afirma “Yo participé en las obras del parque durante 1983, redefiniendo sus metas como la conservación del sitio y la documentación de los rasgos arqueológicos expuestos en las excavaciones, además de hacer algunos pozos de sondeo para suplementar esta información”.

Entre las investigaciones más recientes en el sitio se encuentra una prospección geofísica, excavaciones y distintos reconocimientos llevados a cabo en el 2004. A pesar de la importancia del sitio que incluso ha llegado a considerarse con una importancia semejante a la de Chalchuapa, durante el siglo XXI, los trabajos en el sitio parecen limitarse a los del 2004 aunque se espera que en un futuro cercano el *Proyecto Arqueológico San Andrés y Cara Sucia (PASACS)*, inicie sus labores en Cara Sucia pues de momento las temporadas de campo de esta investigación se han centrado en San Andrés (Perrot-Minnot, 2009).

A través de las mencionadas investigaciones ha sido posible visualizar que Cara Sucia brinda evidencia de dos ocupaciones, en primer momento a finales del Preclásico Medio y durante el Preclásico Tardío, fechas para las que se han datado diferentes cerámicas, obsidianas, figurillas y entierros. Para Amaroli (2015), esta primera ocupación fue de un grupo maya, mientras que su segunda ocupación para el Clásico Tardío, entre el 650-950 d.C., época en la que se elabora el complejo arquitectónico

monumental que caracteriza a este sitio por un grupo de la cultura Cotzumalhuapa, a partir de ello se afirma que el apogeo de mismo fue en este periodo.

Entre las estructuras que conforman el sitio se encuentra la plaza central rodeada por la acrópolis, considerada la estructura más importante de este asentamiento con una extensión de 50x60m; asimismo, rodeando esta plaza se encuentra una pirámide de 13 metros de alto que es la pirámide principal, y el Montículo 12 con 3 metros de altura (Perrot-Minnot, 2009).

En referencia al sistema constructivo, Perrot-Minnot (2009), asegura que el area monumental de Cara Sucia se basaba en tierra y adobe revestidos por cantos rodados probablemente obtenidos de algun río cercano al sitio. Las subestructuras por otro lado, se construian de bahareque y barro y se considera que el sitio pudo haber contado con un sistema de drenaje basado en una tubería elaborada de cerámica que permitiera drenar el agua del sitio, aunque el terreno natural de la zona que presenta una suave pendiente ayudaba a evitar inundaciones en la planicie costera (Figura 31) (Amaroli, 2015a; Perrot-Minnot, 2009).



Figura 31: Reconstrucción con vista desde el noreste de la Acropolis, en la esquina inferior izquierda se observa una porción del juego de pelota Sur. Tomada de Amaroli, 2015, p. 232.

Al sureste de la pirámide principal se yergue otra, de 5 m de altura (el Montículo 14), mientras que al oeste del centro monumental, tres montículos paralelos han sido interpretados por Boggs (1976, p. 39) como un juego de pelota doble, pero estamos de acuerdo con Haberland (1991, p. 10) para poner en duda dicha interpretación (Perrot-Minnot, 2009, p. 83).

En la presente investigación, se considera acertado lo afirmado por Perrot-Minnot (2009) quien pone en duda la interpretación de que los tres montículos paralelos encontrados al Oeste del centro monumental formen un campo de juego de pelota doble;

esto debido a que a partir del levantamiento realizado por Boggs (1976), se observa que las estructuras no se encuentran alineadas uniformemente cuando el marco arquitectónico del juego requería que las estructuras estuviesen bien alineadas.

Por otro lado, hasta el momento no se ha podido encontrar un campo de juego doble asociado a la cultura Cotzumalhuapa, al igual que en diferentes sitios arqueológicos como Cantona y El Tajín que destacan por la cantidad y forma de distintos campos de juego de pelota. Sin embargo, se considera que para descartar por completo la hipótesis de Boggs, es necesaria la excavación de estas estructuras.

No obstante, al hablar del sitio, Amaroli (2015) menciona solo dos campos de juego, ambos con forma de *I*; el Juego de pelota Norte adosado a la acrópolis y el otro localizado al Sureste de la misma, conectando la acrópolis con el campo de juego Sur a través de una terraza (Figura 32).

“El juego de pelota fue muy celebrado por los portadores de la cultura Cotzumalhuapa en las escenas talladas en piedra del área nuclear (donde aparecen varios jugadores), y en la producción de las pequeñas esculturas asociadas al juego, denominadas como yugos, hachas y palmas.”. Lamentablemente, debido a las actividades de saqueo de 1980, la gran mayoría de los artefactos asociados al juego carecen de contexto (Amaroli, 2015, p. 234; Perrot-Minnot, 2009).

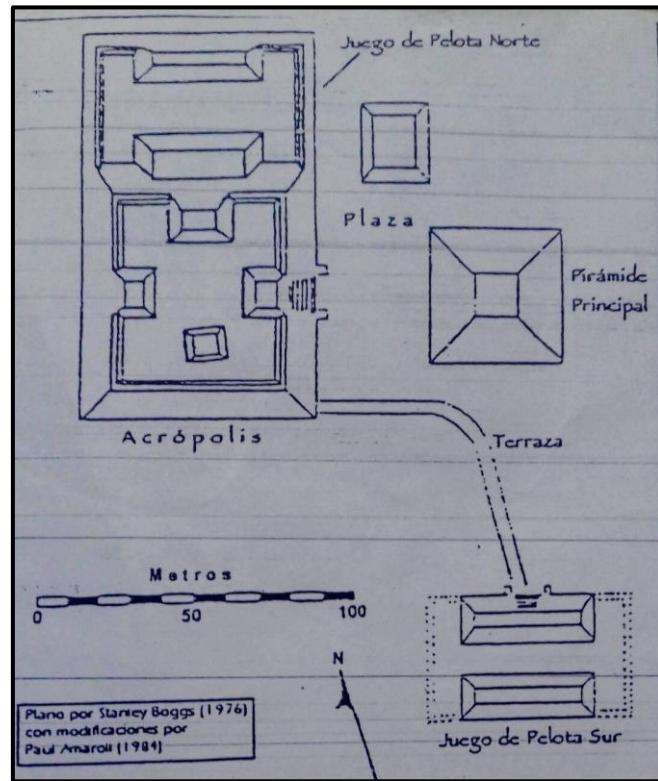


Figura 32: Plano de Cara Sucia en el que se muestran sus dos campos de juego de pelota. Tomado de Amaroli, 1999.

Asimismo, Cara Sucia, junto a once sitios más, se encuentra dentro de la lista de sitios arqueológicos con campos de juego de pelota identificados por Wolfgang Haberland en 1991 (Figura 33)

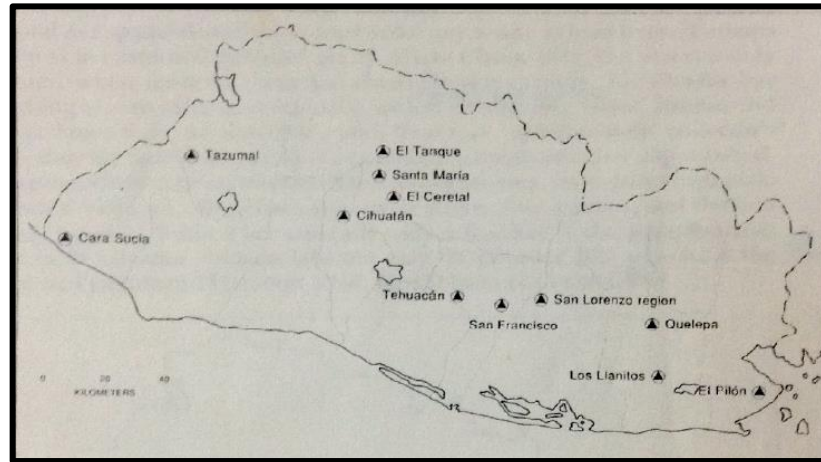


Figura 33: Distribución de los sitios arqueológicos en El Salvador con campos de juego de pelota, identificados por Haberland, 1991, p. 10.

Para el caso del juego de pelota Norte, la estructura lateral Sur no fue identificada en un inicio por Boggs en 1976, sino que hasta 1999, Amaroli reconoce que estas estructuras forman un campo de juego. Considerando entonces el contexto bajo el cual se encuentra este campo de juego, su cercanía con la acrópolis, la estructura más importante del sitio ya que según Gendrop (2001), las acrópolis eran espacios religiosos o residenciales de élite; es posible afirmar que este campo de juego pudo haber sido un lugar en el que se desarrollaba competencia entre distintas facciones de la comunidad para permitir una centralización política o haber sido el escenario de representaciones del juego para el entretenimiento de la élite del sitio.

Ahora bien, en cuanto a la tipología del juego de pelota Norte, con base a la clasificación de Taladoire (2017), este campo de juego probablemente sea Tipo VI,

definido por tener vista de planta cerrada con un tipo de corte transversal con pared superior.

Según Taladoire (2017), el Tipo VI se encuentra presente durante el Clásico Tardío en Tierras Altas Mayas, Tierras Bajas Mayas, Chiapas, Centroamérica, Oaxaca, Veracruz, Michoacán, Puebla, al Noreste de México y en el Altiplano Central mexicano; esta tipología tiene dos variantes, sin embargo, ambas se encuentran presentes solo en Tierras Altas Mayas. A pesar de no conocer el corte transversal del juego de pelota Norte de Cara Sucia pues no se han realizado excavaciones completas de estas estructuras, con base a su levantamiento e ilustración en planta, este campo de juego sea de la mencionada tipología.

El campo de juego Sur (Figura 34) por otro lado, se localiza en un terreno más bajo que el juego de pelota Norte, presenta una altura de aproximadamente 12 msnm, considerando esto y la ausencia de estructuras cercanas asociadas al complejo del juego, es posible que este campo tuviese una función relacionada al Inframundo. Un elemento importante a tener en cuenta es que parece ser que existe una terraza que conecta esta cancha con la parte Sureste de la Acrópolis lo cual podría indicar una relación entre la práctica del juego en este campo ceremonias rituales. A partir de ello, se considera que el campo de juego Sur de Cara Sucia pudo ser utilizado para rituales asociados al Inframundo.



Figura 34: Juego de Pelota Sur de Cara Sucia. Tomada por Katherine García, 2017.

Sobre la tipología del campo de juego Sur, este también muestra un dibujo de planta semejante al Tipo VI por lo que al igual que con el campo Norte, se requerirá de excavaciones que permitan contemplar el corte transversal de estas estructuras para asegurar con certeza que se trata de este tipo.

Finalmente, reflexionando sobre lo afirmado por Amaroli (2015), sobre cómo los Cotzumalhuapa celebraban el juego de pelota, y considerando el contexto y paisaje cultural que integra estas estructuras, es posible afirmar que el juego de pelota Norte debió presentar un significado relacionado a la centralización política o pudo ser el escenario de representaciones rituales para el entretenimiento de la élite, mientras que el campo de juego Sur debió estar relacionado a rituales en los que se evidenciaba la

importancia del Inframundo, ambos simbolismos característicos del juego de pelota durante el Clásico.

3.2 *La Ciénaga*

Situado en El Paraíso, con una extensión de 1,000 m², *La Ciénaga* es un sitio arqueológico cercano al Rio Soyate, se localiza en las coordenadas 14°10'69'', 89°11'791'', constituido principalmente por un grupo arquitectónico con una plaza ceremonial, bordeada al Norte y Sur por un montículo de unos dos metros de altura, y al Este y Oeste por un montículo de una longitud de 30 metros aproximadamente, de baja altura. Se han identificado alrededor de 15 montículos en el sitio que pudieron funcionar como plataformas habitacionales; a partir de esto y del material encontrado, como vasijas, obsidiana, jade y piedra, ha sido posible fechar el sitio para el Clásico Tardío mencionando también una posible ocupación para el Postclásico (Lopez, 1974).

Desafortunadamente, no se ha logrado encontrar mucha información sobre la ocupación postclásica del sitio pues esta se ha limitado a la mención del sitio como uno de los afectados por la construcción del embalse Cerrón Grande por Martínez y Arévalo (2007) y a la mención de una posible ocupación durante este periodo en la ficha de registro (Lopez, 1974).

Entre las investigaciones de este sitio se encuentran las realizadas por Earnest (1976), y Fowler y Earnest (1983), en las décadas de 1970-80; no obstante, estas

investigaciones no se centraron específicamente en La Ciénaga, fueron parte de un proyecto de arqueología de rescate en el que se buscaba recuperar toda la información posible sobre sitios de la Cuenca El Paraíso que se verían afectados con la construcción del Embalse Cerrón Grande.

En referencia al juego de pelota de La Ciénaga, se conoce que sus muros se encuentran orientados de Este a Oeste; sin embargo, no se conoce más sobre estas estructuras. Actualmente, se considera que el sitio se encuentra bajo de agua debido a la construcción del Embalse Cerrón Grande (Martínez & Arévalo, 2007).

No obstante, Fowler y Earnest (1985) aseguran que todas las canchas de juego de la región del Cerrón Grande datadas para el Clásico Tardío son *open-ended*, es decir, abiertas, sin estructuras a los costados que limiten la cancha. Considerando entonces que de acuerdo con Taladoire (2001), el tipo I del Clásico Tardío es abierto y es una tipología presente en Centro América, es posible que el campo de La Ciénaga presentara esta forma; sin embargo, hasta el momento no se ha encontrado un levantamiento topográfico o fotográfico del sitio que permitan conocer la distribución de estas estructuras o el contexto bajo el que se encontraba el campo de juego del sitio por lo que determinar el simbolismo del juego es probablemente imposible, solo se puede conjeturar que haya sido relacionado al Inframundo considerando que durante este período varios sitios presentan un significado asociado a esto.

Otro simbolismo presente frecuentemente en el juego de pelota de este período es el de centralización política, este ha sido descartado para La Ciénaga, pues solía

desarrollarse principalmente en sitios localizados en áreas fronterizas, aunque es presente también en sitios que buscaban crear una integración entre la comunidad, considerando entonces que existen varios sitios en la Cuenca El Paraíso con campo de juego, es posible que de no estar relacionados al culto al Inframundo, fuesen usados como una herramienta para la integración social de los diferentes sitios del área (Haberland, 1991).

3.3 San Francisco Zacatonal

Localizado en el Departamento de Cuscatlán, Municipio de Suchitoto, Cantón San Lucas, con las coordenadas 13°81'824'', 89°01'981'', el sitio arqueológico San Francisco-Zacatonal se encuentra dividido entre las haciendas Santa María, previamente era conocida como San Francisco, y la hacienda San Cristóbal. Entre las fuentes de agua cercanas se encuentra el Río Acelhuate el cual se muestra en el levantamiento topográfico realizado por Amaroli en 2004 (Méndez M. , 2014; Amaroli, 2015a).

Entre los antecedentes del sitio, Méndez (2014) menciona que en la década de 1950, Wolfgang Haberland realizó un reconocimiento en el sitio, a partir del cual afirma que:

No lejos de Cihuatán, en la Hacienda San Francisco, se encuentra una pirámide aislada, la cual fue explorada en 1958. No obstante el hecho de que un canal de irrigación cercano puso al descubierto restos cerámicos tipo Cihuatán, la

pirámide parece pertenecer a una fase anterior (San Francisco)...Solamente la capa superior, bastante perturbada, mostró trazas de Cihuatán, lo cual tal vez indique una corta ocupación (Haberland, 1978, p. 11, citado por Méndez, 2014, p. 1).

Sin embargo, la descripción de Haberland (1978), se limita a la pirámide principal del sitio mientras que Amaroli (2015) señala que al menos 48 estructuras componen este asentamiento.

En la década de 1980, Manuel López a través del Departamento de Arqueología realiza un registro del sitio arqueológica, dividiendo este registro en dos fichas; por un lado se encuentra la de San Cristóbal y por otro la de San Francisco, esto debido a que durante esa época se ejecutó la Reforma Agraria en la cual “se ordenó la expropiación y entrega a cooperativas de toda propiedad privada de más de 500 hectáreas, una medida que tocó 238 latifundios” (Perrot-Minnot, 2009, p. 88). A partir de este registro, se documentan al menos siete montículos y se corrobora la existencia de la pirámide mencionada por Haberland (1978; Méndez, 2014).

Para el 2004, Paul Amaroli junto a Vladimir Ávila desarrollan un reconocimiento que permite la identificación de las 48 estructuras previamente mencionadas, de estas destacan la pirámide principal, dos pirámides menores, un campo de juego de pelota y diferentes plataformas (Figura 35) (Méndez, 2014).

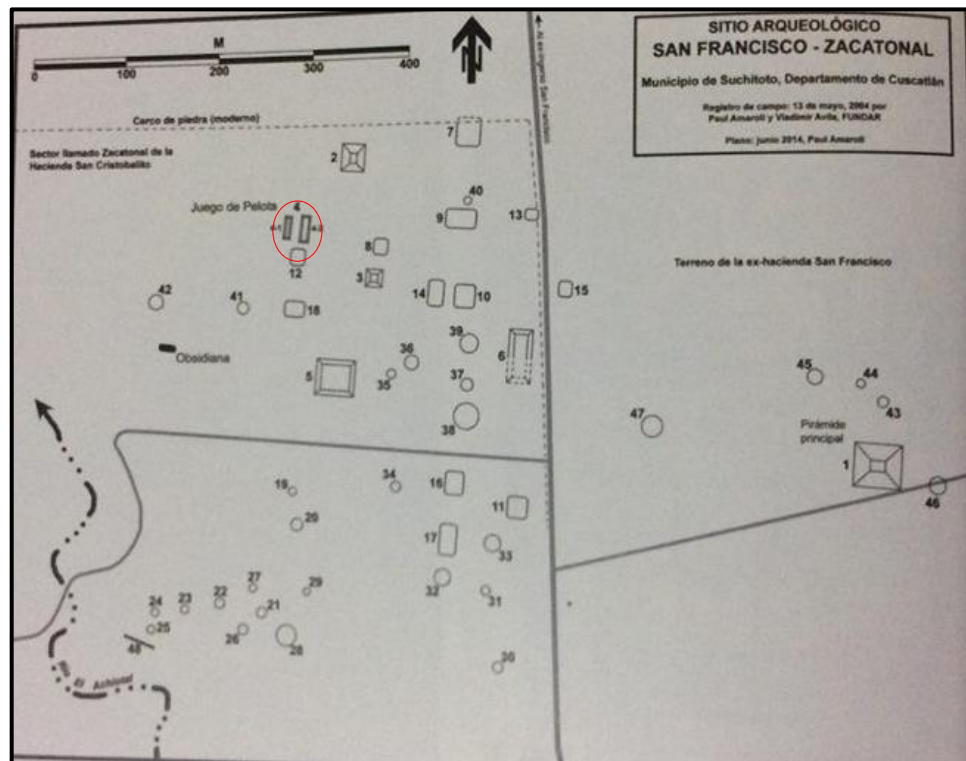


Figura 35: Levantamiento del sitio San Francisco-Zacatonal, en el círculo rojo se señala el campo de juego del sitio. Tomado de Amaroli, 2015, p. 218.

Más tarde, durante el 2014, Miriam Méndez, a través del Departamento de Arqueología de SECULTURA realiza las que parecen ser las primeras y únicas excavaciones identificadas hasta la fecha en el sitio arqueológico San Francisco-Zacatonal. Estas excavaciones partieron de la denuncia ciudadana sobre una posible destrucción del sitio ante el ingreso de maquinaria pesada para la siembra de zacate King Grass; a partir de ello, se realizan pozos de sondeo en “aquellos puntos en que se identificaron rasgos que se consideraron posibles estructuras en ese momento con un

alto grado de alteración, pero que cabía la posibilidad de poder rescatar alguna información de los mismos” (Méndez, 2014, p. 3).

A partir de las mencionadas excavaciones, fue posible la identificación de cerámica tipo *Obrajuelo Ordinario*, *Los Llanitos Policromo*, *Delirio Rojo/Blanco* y *Sirama Rojo*, de este modo, se logró fechar el sitio para el Clásico Tardío, con una pequeña ocupación durante el Posclásico Temprano pues se encontró cerámica tipo *Policromo Nicoya*, *Marihua* y *Cotazol*; no obstante, se considera que las estructuras del sitio es un ejemplo de un centro secundario regional Payu por lo que su uso fue principalmente durante el Clásico Tardío (Méndez, 2014; Amaroli, 2015).

En cuanto al juego de pelota de San Francisco-Zacatonal, además de ser mencionado por Haberland (1991), se conoce que fue una de las estructuras dañadas a mediados de 1960 ante el ingreso de maquinaria pesada al sitio, esto provocó la destrucción de los muros limítrofes localizados a los extremos de la cancha. Debido a ello, el identificar la tipología de este campo requeriría de excavaciones de las estructuras para ver la posibilidad de encontrar los cimientos de las estructuras dañadas (Amaroli, 2015).

Amaroli (2015) afirma que la pirámide principal del sitio tiene una altura de 10 metros mientras que otras alcanzan los 6 o 7 metros, entre estas el juego de pelota del sitio, finalmente, las demás estructuras consisten en plataformas bajas de tipo residencial.

En cuanto al significado que pudo tener el juego de pelota para esta población, teniendo en cuenta el patrón de asentamiento y la distribución de las estructuras del sitio, es probable que el juego se encontrara relacionado a procesos de comercio lo cual según Méndez (2014) pudo ser importante dentro de desarrollo social de sitios del Oriente y Centro del país ya que tipos cerámicos encontrados en este sitio han sido encontrados también en sitios como Quelepa y Los Llanitos.

Asimismo, de acuerdo con el levantamiento presentado por Amaroli (2015), las estructuras del juego se sitúan en la zona periférica del sitio, alejado de la pirámide principal del sitio por alrededor de 500 m. lo cual podría descartar una connotación ritual de esta práctica en el sitio, esto se reafirma con que al sitio se le ha atribuido una función residencial. No obstante, se considera que es necesario llevar a cabo estudios que permitan identificar estructuras que pudieron haber sido destruidas para lograr una aproximación simbólica más segura.

3.4 San Benito Piedra Gorda

Localizado en el municipio de Guadalupe, San Vicente, con las coordenadas 13°63'399'', 88°88'088'', con una altura de aproximadamente 640 metros sobre el nivel del mar, al Este de un pequeño río, se localiza un sitio arqueológico conocido como *San Benito Piedra Gorda*. Este sitio fue registrado en 2003 por los arqueólogos Heriberto Erquicia y Marlon Escamilla quienes tras recibir una denuncia de la Casa de la Cultura

de Guadalupe sobre un posible hallazgo en la construcción de una calle, acuden al sitio como parte de su trabajo en el Departamento de Arqueología de SECULTURA. En esta visita lograron visualizar bastante material cultural prehispánico en superficie y una línea de piedras que podrían haber sido cantos rodados en el corte de la calle.

Con base a los materiales encontrados en superficie, se le ha otorgado una datación para el Clásico Tardío, por ello, este sitio entra en la Fase Lepa/ Shila que como se mencionó con anterioridad, toma en cuenta el área Oriental del país y entre los sitios que forman parte de esta Fase se encuentran Quelepa, Los Llanitos, San Francisco, San Francisco-Zacatonal y Tehuacán, todos ellos con campo de juego de pelota registrado (Andrews, 1986; Amaroli, 2015a; Erquicia, 2017a).

Posterior a la visita realizada como producto de la denuncia ciudadana, Erquicia (2017), con apoyo de Escamilla procedieron a la elaboración de un mapeo del sitio, esto les permite identificar que el sitio presenta una topografía con declive de Sur a Norte por lo que se considera que los pobladores del sitio San Benito Piedra Gorda llevaron a cabo la construcción de diferentes terrazas que les permitiera aminorar este declive natural. Entre las estructuras identificadas se encuentran dos estructuras alargadas paralelas que se han interpretado como un posible campo de juego de pelota; estas están orientadas de Este a Oeste.

Entre las labores de registro mencionadas se realizó un informe preliminar y un croquis en el diario de campo de estas labores; no obstante, hizo falta agregar este croquis al mencionado informe. Lamentablemente, a pesar de diferentes esfuerzos, este

informe no ha logrado encontrarse en el Departamento de Arqueología de SECULTURA ni por medio de los arqueólogos que documentaron el sitio por lo que la información con la que se cuenta actualmente es bastante limitada (Erquicia, 2017).

Sin embargo, Erquicia (2017) afirma que es posible que las construcciones fuesen hechas con base de piedra, probablemente cantos rodados. En el proceso de la presente investigación se visitó el sitio de San Benito Piedra Gorda con apoyo de la Universidad Tecnológica de El Salvador y la Municipalidad de Guadalupe, a través de esta visita fue permitido conocer que en la actualidad el sitio es utilizado principalmente para el cultivo de caña y en menor grado, cultivo de maíz. En cuanto al estado de conservación se observó que hay áreas del sitio en las que se ha depositado basura (Figura 36) y se ha dado la remoción de piedras así como la construcción de un pequeño muro recientemente (Figura 37).



Figura 36: Basurero en el sitio arqueológico San Benito Piedra Gorda. Tomada por Katherine García, 2017.



Figura 37: Muro construido recientemente en el sitio. Tomada por Katherine García, 2017.

Se considera que la extensión del terreno en el que se localiza el sitio es de 35 manzanas dentro del cual se ubican al menos 14 montículos cuyo sistema constructivo parece basarse en rocas con argamasa. A pesar de ello, al momento de la visita no lograron visualizarse con claridad las estructuras pues el cultivo no lo permitió, la única estructura visible fue la pirámide principal (Figura 38 y Figura 39) y material cerámico, entre ellos un posible Gualpopa (Figura 40) el cual es una de las tipologías más conocidas del Periodo Clásico Tardío.



Figura 38: Sitio arqueológico San Benito Piedra Gorda, al lado derecho se observa la pirámide principal del sitio. Tomada por Katherine García y Danilo Barrientos, 2017.



Figura 39: Fotografía del sitio arqueológico San Benito Piedra Gorda, al fondo logra visualizarse la pirámide principal del sitio y otros montículos alargados. Tomada por Oscar Lievano, 2003.



Figura 40: Cerámica posiblemente tipo Gualpopa, encontrada en superficie del sitio San Benito Piedra Gorda. Tomada por Katherine García, 2017.

Como previamente se afirmó, durante la visita no fue posible la visualización de las estructuras que componen el sitio arqueológico debido a que el cultivo no lo permitió. Debido a esto, sobre el juego de pelota del sitio solo se conoce lo anteriormente mencionado por Erquicia (2017) sobre que este se encuentra orientado de Este a Oeste y que se sitúa probablemente al Noreste de la pirámide principal. A partir de ello solo es posible conjeturar sobre el significado que pudo haber tenido el juego de pelota para este sitio teniendo en cuenta el simbolismo que desempeñó en otros sitios de la Fase Lepa tales como Tehuacán, Quelepa y Los Llanitos que se trataran a continuación.

3.5 Tehuacán

Registrado por Boggs (1974a), Tehuacán es un sitio arqueológico del Clásico Tardío ubicado en las coordenadas 13°57'574'', 88°79'493'' lo que lo localiza entre los municipios de Tecoluca y San Vicente, Departamento de San Vicente.

A pesar de que este sitio fue registrado oficialmente en 1974 (Boggs, 1974a), con base a lo planteado por Cobos (1992, p. 4), las investigaciones en Tehuacán inician con un reconocimiento de sitios arqueológicos en El Salvador, realizado por dos médicos salvadoreños; a partir de ello se visita este sitio en Enero de 1891, señalando así la existencia de diferentes montículos entre los cuales se describió la existencia de un “templo o fuerte como los de las pirámides de Chichén Itzá y Uxmal”.

De acuerdo con Amaroli (2015), en 1896, Carl Sapper realizó un plano de Tehuacán, elaborando así el plano arqueológico más antiguo conocido en la actualidad (Figura 41).

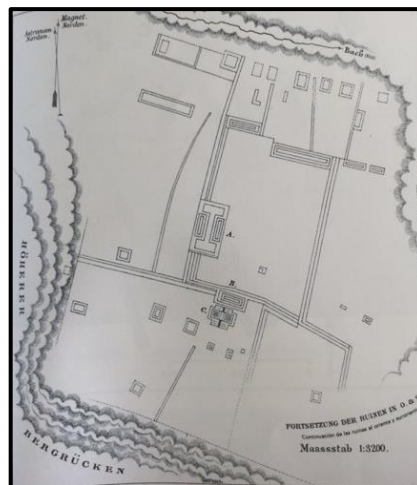


Figura 41: Primer plano de Tehuacán. Tomado de Amaroli, 2015, p. 247.

En la década de 1940, investigadores como Boggs y Longyear realizaron diferentes reconocimientos de sitios arqueológicos en El Salvador; no obstante, en las publicaciones realizadas a partir de estos trabajos parece no mencionarse Tehuacán. La información recuperada del trabajo de Boggs se ha visto principalmente limitada a sus diarios de campo, en ellos se encuentra un apartado sobre Tehuacán en el que afirma que:

Durante una visita a la Hacienda “La Purísima Concepción” Cerca de Tecoluca en el Dpt. de San Vicente. Fui invitado a la adjunta Hda. Tehuacán (formalmente llamada La Hda. Opico). Esta hacienda es de fácil acceso tanto por tren (por la estación “Tehuacán”) o por carro. Desafortunadamente es muy conocida por sus grandes ruinas arqueológicas, aun así no ha servido para prevenir la destrucción de las ruinas. Junto con el señor Don José Sagrera, cabalgamos por el área que se conoce que tiene ruinas. Muchos de estos restos parecen estar en lo que localmente llaman El Valle del León de piedra. Líneas de rocas indican hasta cierto punto terrazas, pero los montículos localizados en estas terrazas están muy dañados debido al saqueo moderno de piedras para construcción. No me fue posible localizar los restos del juego de pelota mencionado en la literatura... Tehuacán debería de ser registrado y se deben de realizar trincheras de prueba antes de que sea completamente destruido, pero dudo que salde la deuda de una excavación a gran escala (Herrera, 2010, p. 5).

Recientemente, en el siglo XXI, el sitio de Tehuacán ha sido adquirido en su mayor parte por SECULTURA por lo que ya se cuenta con un mejor registro del sitio, sabiéndose que está constituido por al menos 2.4 kilómetros cuadrados. El sitio obedece un sistema constructivo similar al de Quelepa dado a que se encuentra construido sobre una pendiente moderada; el sitio se encuentra conformado en su mayor parte por plataformas de hasta 5 metros de alto y 250 m. de largo, estas se encuentran revestidas por bloques hechos en talpetate (Amaroli, 2015a).

Tehuacán se encuentra conformado por alrededor de 25 estructuras (Figura 42) dentro de las cuales se encuentra un campo de juego de pelota con forma de *I* y la única doble pirámide (Estructura 13) conocida en el país en la actualidad (Amaroli, 2015).

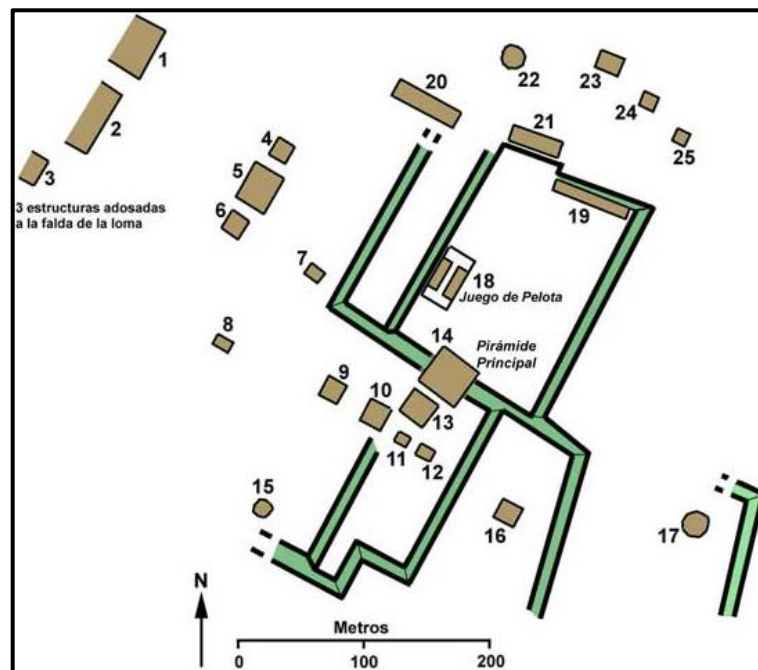


Figura 42: Plano de Tehuacán con sus terrazas pintadas de verde y su juego de pelota en forma de *I*. Tomado de Amaroli, 2015, p. 248.

En cuanto al juego de pelota del sitio, a pesar de que a partir de lo planteado en su diario de campo, Boggs (Herrera, 2010) no logró encontrar estas estructuras, Haberland (1991), en su estudio sobre el juego de pelota en El Salvador, reconoce la existencia de este campo más no brinda mayor información sobre este. Sin embargo, a partir del levantamiento previamente brindado es posible visualizar que este campo efectivamente tiene forma de *I*, mide alrededor de 25 metros de ancho con todo y las estructuras incluidas, y tiene un largo de 50 m. aproximadamente. Estas estructuras se sitúan al Norte de la pirámide principal y se encuentra rodeado de terrazas del sitio (Amaroli, 2015).

De acuerdo con la clasificación de Taladoire (2017), el juego de pelota de Tehuacán es probablemente Tipo VII, este se caracteriza por encontrarse en el Clásico Tardío, ser de tipo cerrado con las zonas terminales o campos externos anchos, presentar banqueta y pared superior. Esta tipología es presente en Tierras Altas y Bajas Mayas, Oaxaca, Chiapas, Puebla, Veracruz, Altiplano Central Mexicano, Noroeste Mexicano, Michoacán y Centro América.

A partir del contexto en el que se encuentra este campo de juego es posible afirmar que pudo tener un simbolismo relacionado ya sea a la centralización política, o probablemente se relacionó a un ritual propio del sitio. Considerando que este campo se sitúa cercano a la pirámide principal, en el centro del sitio por lo que un uso ligado al comercio es descartado ya que los campos de juego con esta función solían construirse ya sea cercano a plazas o en las afueras del sitio.

Asimismo, se considera que de poder comprobarse la altura a la que se encuentra este patio, de encontrarse en un nivel bajo en relación a otras estructuras, pudo haber presentado relación con el culto al Inframundo. No obstante, considerando que se encuentra rodeado por terrazas, parece más factible una centralización política como simbolismo otorgado a esta práctica dado a que el campo de juego se encuentran en el centro monumental del sitio, cercano no solo a la pirámide principal, sino también a la Estructura 13, reconocida por Amaro (2015) como la única pirámide doble del país la cual parece no haber sido investigada con mucha profundidad por lo que no se ha logrado identificar su importancia específica.

3.6 *La Laguneta*

Registrado en 1980 por Manuel Méndez, *La Laguneta* es un sitio arqueológico localizado en Estanzuelas, Usulután; se sitúa en las coordenadas 13°66'2477'', 88°47'5889''. Según Amador (2009), este sitio se limita al Este y al Sur por el Río Gaspar mientras que al Oeste se encuentra el Río Lempa; la extensión del sitio es de 10 hectáreas aproximadamente.

De acuerdo con Amador (2009, p. 37):

La ubicación estratégica de La Laguneta, en la división geográfica y cultural a lo largo del río Lempa, se convierte en un sitio muy importante para estudiar las transiciones y relaciones sociales que existieron durante más de mil

años en la región. Nos permiten observar a través de la cerámica y la arquitectura, la dirección e intensidad de intercambio que se establecen con Mesoamérica y con el área intermedia o la región Centroamericana.

Las excavaciones en este sitio parecen limitarse a las realizadas por Fabio Amador entre 2007-2009 las cuales tenían como propósito documentar, excavar y analizar sitios escasamente investigados en el Oriente salvadoreño (Figura 43). Es a partir de esta investigación que se sabe que La Laguneta se encuentra compuesto por al menos 15 estructuras y 13 rasgos arquitectónicos de los cuales destacan una acrópolis con diferentes superestructuras, un campo de juego de pelota, una plaza con pequeños montículos residenciales rodeándolo, diferentes muros perimetrales y otros rasgos arquitectónicos no identificados (Figura 44) (Amador, 2009).



Figura 43: Excavaciones en el juego de pelota, plataforma oriente. Tomada de Amador, 2009, p. 36.

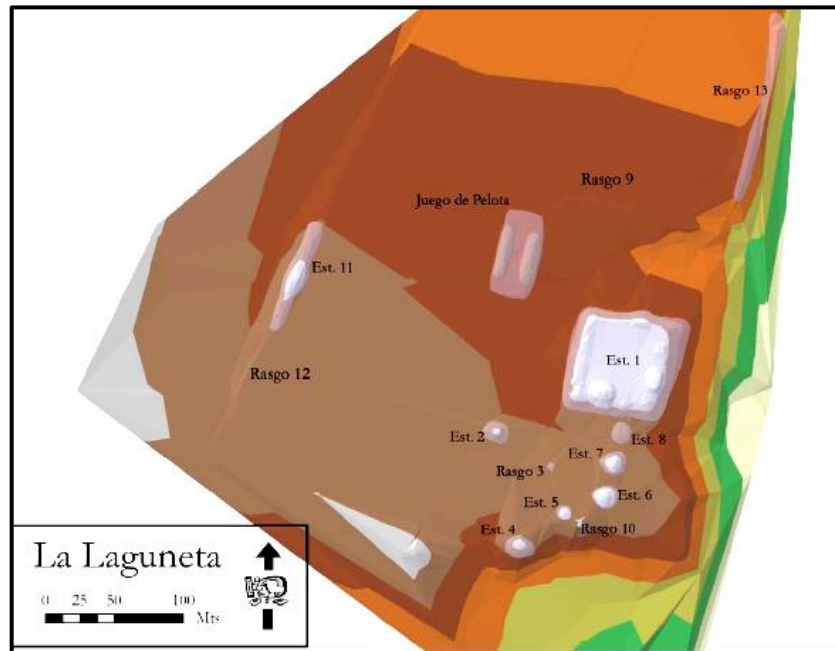


Figura 44: Levantamiento topográfico de La Laguneta. Tomado de Amador, 2009, p. 36.

En referencia a la datación de este sitio, Amador (2009) asegura que las excavaciones y el material cerámico encontrado denotan una ocupación desde el Preclásico Tardío hasta el Clásico Tardío; no obstante, la cerámica se encuentra mayormente asociada a la Fase Lapa de sitios como Quelepa y Los Llanitos por lo que se considera que los pobladores de este sitio pudieron tener redes de comercio, políticas o económicas mayormente con poblaciones del Oriente del país. A pesar de ello, la arquitectura y el patrón de asentamiento, especialmente la orientación de las estructuras, asemeja al de sitios de tierras altas del Sur y otros más al Occidente como por ejemplo San Andrés en el Valle de Zapotitán. Esta dinámica ha sido interpretada como una red de influencias basada en relaciones entre La Laguneta y el Occidente del país durante el

Preclásico Tardío mientras que durante el Clásico estas redes se dan con poblaciones del Centro y Oriente de Honduras y al Oriente salvadoreño.

A partir de lo previamente mencionado, es posible entonces que el marco arquitectónico del sitio sea del Preclásico Tardío pero que la mayor ocupación del sitio se diera durante el Clásico; a pesar de ello, se considera que hace falta llevar a cabo un estudio más profundo para poder determinar la época en la cual se llevaron a cabo estas estructuras, en especial considerando que no necesariamente pudieron ser construidas en el mismo periodo. A raíz de ello, este sitio se ha colocado en este apartado por presentar mayor ocupación durante el Clásico.

El campo de juego de pelota de este sitio es uno de los mejores documentados hasta el momento pues se sabe que:

Ubicado en la parte nor-central del sitio se encuentra el Juego de Pelota...Esta estructura está orientada a 15 grados al oriente del norte, una desviación notable en todas las estructuras del sitio al igual que el juego de pelota en de Quelepa...La forma del juego de pelota es la clásica forma “I”, con una distancia norte-sur de 80 metros y este-oeste de 40 metros aproximadamente. Las estructuras alargadas y paralelas tienen 2 metros de altura. Las terminaciones norte y sur están demarcadas por un muro poco ancho y de poca elevación, pero delimitando las terminaciones perfectamente y aunque ha sufrido muchos daños por actividades agrícolas y el paso del tiempo, este rasgo es visible (Amador, 2009, p.35).

Asimismo, se sabe que el juego de pelota del sitio está ubicado a 50 metros al noreste de la acropolis. Esta consiste en una plataforma de 6 metros de altura aproximadamente y de ocho mil metros cuadrados en su base; sobre ella se encuentran al menos 3 estructuras piramidales, un patio central, muros bajos y otros pequeños rasgos arquitectónicos (Amador, 2009).

Actualmente, el sitio pertenece a Alfredo Martínez y es utilizado principalmente para el cultivo de maíz y pastaje de ganado; no obstante, su estado de conservación en comparación con lo expuesto por Amador (2009), parece ser el mismo, daños menores al sitio a causa de su actual uso (Figura 45, Figura 46 y Figura 47).



Figura 45: Fotografía panorámica de la acropolis de *La Laguneta*. Tomada por Katherine García, 2017.



Figura 46: Fotografía del juego de pelota de *La Laguneta*. Tomada por Katherine García, 2017.



Figura 47: Fotografía aérea del juego de pelota de *La Laguneta*. Tomada por Katherine García, Danilo Barrientos y Ronny Cortez, 2017.

A raíz de lo expuesto, es posible entonces categorizar el juego de pelota de La Laguneta como tipo VI de la clasificación de Taladoire (2017), siendo similar a los de

Cara Sucia. Sin embargo, se considera el contexto de este campo de juego podría estar relacionado al culto al Inframundo pues se localiza en un terreno más bajo con respecto a las demás estructuras. Asimismo, considerando que a partir de lo afirmado por Amador (2009), las redes comerciales debieron ser importantes en la dinámica del sitio y considerando la cercanía entre la acrópolis y el juego del sitio es posible que este último se encontrara relacionado con acciones comerciales dado a que también se encuentra en la periferia del sitio y esta es una de las características de campos de juego con este simbolismo.

3.7 Salto El Coyote

Localizado en el municipio de Estanzuelas, departamento de Usulután, al Este del Río Lempa, bajo las coordenadas 13°61'3986'', 88°53'9544'', se encuentra el sitio arqueológico *Salto El Coyote*. Este sitio tiene una extensión de dos hectáreas aproximadamente distribuido sobre una planicie artificial pues colinda con terrenos montañosos. Se considera que la ubicación del sitio es estratégica ya que la topografía del área no es ideal para la construcción de un asentamiento por lo que se considera que probablemente fue utilizado como un establecimiento de intercambios o rituales entre grupos diferentes (Amador, 2009).

Al igual que con La Laguneta, el mayor referente del sitio Salto El Coyote es el documento de Fabio Amador (2009) pues a pesar de que en la ficha de registro del sitio

se menciona que Crane, Fowler, Guzmán y Mejía realizaron reconocimientos en el sitio, no se brinda mayor información sobre ellas por lo que probablemente, estos documentos no fueron publicados o brindaban escasa información sobre el sitio(Choussy, s.f.).

Salto El Coyote consiste en un asentamiento de tres estructuras y tres rasgos arquitectónicos, entre ellos se encuentra un campo de juego de pelota, una plataforma principal conectada a este juego por el extremo norponiente, una plataforma baja con una superestructura en el lado sureste del sitio, un montículo pequeño (Figura 48).

Amador (2009) realizó diferentes excavaciones en el sitio dentro de las que destacan las del rasgo 3 en el que se encontró bastante cerámica que permitió fechar este sitio hacia el Clásico Tardío; de esta forma, se asegura que “Es probable que este sitio funcionó como un marcador geográfico y cultural que establece límites y fronteras entre grupos separados por el tiempo, cultura y el Río Lempa” (p. 38).

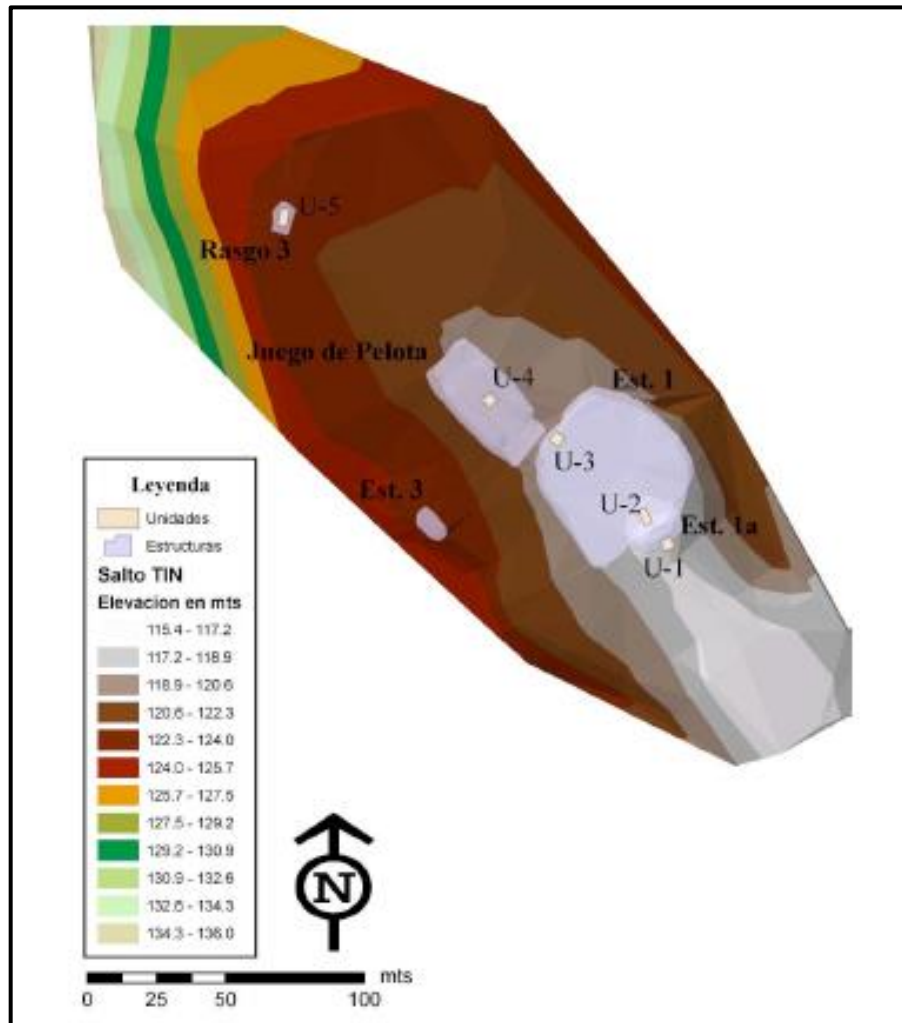


Figura 48: Mapa del sitio Salto El Coyote. A la izquierda se muestra la tabla de colores que indica la altura en metros sobre nivel del mar del sitio. Tomado de Amador, 2009, p. 38.

De acuerdo con Amador (2009), este sitio presenta una arquitectura formal y pública, teniendo en cuenta la presencia de un campo de juego de pelota, es posible que este lugar fuese también ritual. Este campo de juego es pequeño pues las plataformas

paralelas miden alrededor de 1.5 metros de altura y 30 metros de largo, no obstante, parece ser una de las estructuras más grandes del sitio.

Lamentablemente, no ha sido posible la identificación de la tipología de este juego de pelota a partir del mapa de Amador dado a que el estado de conservación de esta estructura parece no ser muy bueno y las excavaciones no se concentraron en ellas. No obstante, según Taladoire (2017), en Centro América, durante el Clásico Tardío solo se encuentra un tipo de cancha abierto, el tipo I, presente también en Tierras Bajas Mayas y Veracruz; este se compone por no presentar estructuras laterales o paredes de final de patio y por tener pared superior.

En cuanto al simbolismo otorgado al juego de pelota en Salto El Coyote, teniendo en consideración lo previamente planteado sobre la posible función del sitio, como un marcador cultural y geográfico entre diferentes grupos, es posible que el juego de pelota fuese utilizado para demostrar competencia entre facciones internas de las comunidades o para la centralización política del sitio, esto se evidencia también en el patrón de asentamiento del sitio dado a que el campo de juego se localiza en los límites del sitio y reflexionando lo mencionado con anterioridad por Velásquez (2015), en referencia a que durante el Clásico, el juego de pelota pasa de ser un método para mantener los límites externos de un sitio, a ser un medio de demostrar competencia entre facciones internas en las comunidades; facilitando así la centralización política, es posible entonces que esta dinámica se desarrollara en Salto El Coyote.

3.8 Quelepa

Ubicado en el municipio de Quelepa, Departamento de San Miguel, al Oriente de El Salvador, bajo las coordenadas 13°52'5802'', 88°21'6346'', a 8 kilómetros de la ciudad de San Miguel, se encuentra un sitio arqueológico conocido como *Quelepa*.

Quelepa es uno de los sitios arqueológicos mayormente registrados de la zona Oriental del país, esto principalmente gracias al trabajo de Wyllys Andrews (1986), quien realizó una serie de excavaciones en el sitio en la década de 1960. No obstante, las investigaciones en este sitio toman inicio décadas previas a esta fecha; en 1924, Samuel Lothrop viaja a Quelepa y asegura que “una capa de humus negro cubierta por varios pies de arena volcánica arrojada por el volcán de San Miguel...averiguando en casas vecinas se obtuvo la declaración de que en esta negra tierra se habían encontrado restos, pero no hubo tiempo disponible para verificar tales afirmaciones por medio de excavaciones (1927, p. 177, citado en Andrews, 1986, p. 33).

En 1926, se realizan dos investigaciones del sitio, por un lado se encuentra la del Dr. Atilio Peccorini en la que se concentra en reportar el grupo Oeste del sitio y quien según Longyear (1944) poseía una gran colección de material del área. Samuel Lothrop por otro lado, ese mismo año describe diferentes intercambios culturales de la zona Oriental del país (Barrera, 2016; Andrews, 1986).

De la misma forma, en 1944, John Longyear publica *Archaeological Investigations in El Salvador*, libro en el que brinda información sobre diferentes sitios

distribuidos en El Salvador, entre ellos, Quelepa. Dentro de esta publicación se asegura que el sitio se extiende desde el Moncagua hasta la Hacienda Obrajuelo y se brinda una breve descripción sobre las estructuras que componen este sitio, entre ellas se mencionan pequeñas terrazas y montículos; se menciona también que se encontraron diferentes tumbas, especialmente en la Hacienda El Salitre y la posible existencia de túneles y monumentos en piedra.

Posteriormente, los trabajos de Wyllys Andrews toman inicio en 1967, lo que le permite en 1976 publicar *Arqueología de Quelepa*, libro en el que brinda información sobre las excavaciones realizadas y la arquitectura del sitio; también, plantea una secuencia ocupacional y una tipología cerámica del sitio, la cual es utilizada en la actualidad para el análisis de material cerámico del Oriente del país

Finalmente, para el siglo XXI se desarrollan dos proyectos arqueológicos que incluyen investigaciones en Quelepa, por un lado se encuentra la de Carlos de León y Jesús López en el 2000, y por otro la de Fabio Amador en 2009 dentro de la cual realiza un análisis del estado de conservación actual del sitio (Barrera, 2016).

A partir de las investigaciones mencionadas previamente se conoce que el sitio de Quelepa es un asentamiento lenca que se extiende a lo largo de medio kilómetro cuadrado aproximadamente, área en la cual se sitúan al menos 40 estructuras (Figura 49), debido a extensión del sitio, este se ha dividido en Grupo Este y Grupo Oeste, esto debido a que el sitio se encuentra dividido naturalmente por un riachuelo conocido como *Quebrada Agua Zarca*; entre las construcciones más importantes se mencionan grandes

plataformas escalonadas, estructuras cívicas o plazas, y un campo de juego de pelota; algunas de estas construcciones llegaron a alcanzar hasta 10 metros de altura (Andrews, 1986; Amador, 2009).

En cuanto a la temporalidad del sitio, Andrews (1986), asegura que el sitio no presenta una ocupación anterior al 500 a.C. pues se sabe con certeza que para el 300 a.C. el sitio ya se encontraba habitado; esto indica entonces que Quelepa fue habitado desde el Preclásico Medio y que su ocupación finalizó muy probablemente antes del 900 d.C., fecha en la que finaliza el Clásico Tardío.

Debido a la extensa ocupación del sitio, Andrews (1986), plantea tres fases culturales basándose en cambios arquitectónicos y cerámicos del sitio. En primer lugar la Fase Uapala (500 a.C.-200 d.C.), posteriormente la Fase Shila, dividida en Shila I (200-500 d.C.) y Shila II (500-600 d.C.), y finalmente, la Fase Lepa (600-1,000 d.C.). No obstante, se considera que los límites de estas fases deben considerarse como aproximaciones pues no son inflexibles.

Ahora bien, dentro de esta investigación resulta de principal interés la Fase Lepa (600-1,000 d.C.) pues es la época en la cual el campo de juego de pelota se construye. De acuerdo con Andrews (1986, p.74), “El periodo final de la historia de Quelepa presenció un cambio dramático en la mampostería, arquitectura y en el arreglo de las estructuras religiosas. Con excepción de algunas pocas plataformas con paredes de mampostería encontradas en las fosas, toda la arquitectura conocida de la fase Lepa está concentrada cerca de la esquina Sureste del Grupo Oeste”.

Asimismo, en la esquina Sureste del Grupo Oeste se encuentra la Estructura 29 (Figura 50 y Figura 51), esta fue una de las excavadas por Andrews (1986) y resulta de particular interés pues consiste en una estructura cuya terraza basal mide 17.2, de Norte a Sur, mientras que de Este a Oeste, mide 14.1 m.; su altura se estima que era de 4.1 m. aprox. En las excavaciones de esta estructura, debajo de una losa cortada que media 39x69x5 cm., se encontró el denominado *Escondrijo 24* el cual consiste en tres yugos de roca entrelazados, dos palmas y una hacha, a raíz de ello, se considera que Quelepa el

único sitio registrado según Haberland (1991) por presentar la tríada del juego de pelota (Figura 52).



Figura 50: Fotografía aérea de la esquina Sureste del Grupo Oeste de Quelepa, en el rectángulo amarillo se señala la Estructura 29. Tomada por Danilo Barrientos, Ronny Cortez y Katherine García, 2017.

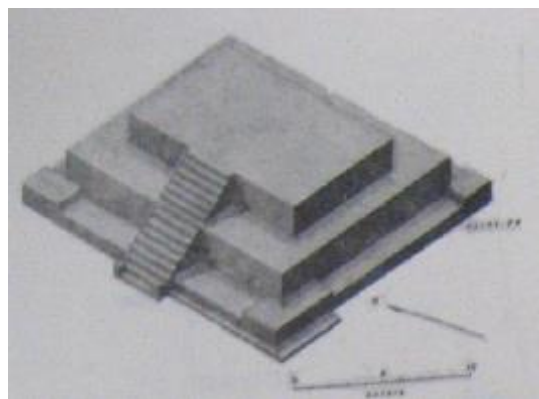


Figura 51: Reconstrucción isométrica de la Estructura 29. Tomada de Andrews, 1986, p. 59.



Figura 52: Fotografía del Escondrijo 24 de la Estructura 29, en ella se observan los tres yugos, las dos palmas y el hacha. Tomada de Andrews, 1986, p. 58.

Al Norte de la Estructura 29, se encuentra la Estructura 19 (Figura 53), el juego de pelota de Quelepa; Andrews (1986, p. 76), describe esta estructura de la siguiente forma:

El campo de pelota (Estructura 19), situado como a 100 metros al Norte del centro ceremonial del Grupo Oeste probablemente data de la fase Lepa. Una parte es ahora un montículo de 31 metros de largo y alrededor de 2.25 metros de alto. Una larga terraza de norte-sur, la cual probablemente data de la fase Shila II forma del lado Oeste el campo de pelota. La zona terminal Norte está parcialmente demarcada por una pared baja y angosta que va de Este a Oeste, y una leve elevación sugiere la misma pared en el lado Sur, la cual se encuentra dibujada con líneas punteadas en el mapa.

En la época lluviosa el eje Norte-Sur del campo de pelota sirve como un canal de salida para el agua y como resultado, la superficie del área de juego se encuentra cubierta por más de 2 metros de tierra.



Figura 53: Fotografía aérea del juego de pelota de Quelepa. Tomada por Danilo Barrientos, Ronny Cortez y Katherine García, 2017.

A diferencia de otros sitios, en Quelepa ha sido posible identificar la dinámica socio-cultural del sitio, Amaroli (2015), considera que durante la Fase Uapala (500 a.C.- 200 d.C.) es posible que una cultura regional maya habitara el sitio, esto basándose en complejos cerámicos encontrados en Quelepa, como los de la Fase Caynac de la tipología cerámica propuesta por Sharer (1978) y Miraflores del sitio Kaminaljuyú localizado en Guatemala.

Andrews (1986) por otro lado, asegura que los habitantes del sitio fueron los Lencas; sin embargo, Amador (2009) asegura que Longyear (1944) asegura que en Los Llanitos (un sitio constantemente asociado a Quelepa), no se ha encontrado evidencia arqueológica que permita asegurar una ocupación lenca, esto debido a que no fue posible definir qué es o no lo *lenca*.

A partir de ello, Amador (2009), asegura que en sitios como Quelepa es evidente la relación entre grupos del Occidente, Centro y Oriente de El Salvador. Amaroli (2015) por ejemplo, asegura que la presencia de elementos relacionados al juego de pelota como los yugos, palmas y hachas encontradas en Quelepa podría haber sido producto de contacto entre los pobladores de este sitio y grupos Cotzumalhuapa.

Sin embargo, contrario a lo planteado por Amaroli (2015, p. 251) sobre la inexistencia de “un solo punto de comparación entre la cultura material de esta fase (refiriéndose a la Fase Lepa) y lo que se conoce de los potones (nombre otorgado a los lencas de El Salvador)”, Amador (2009, p. 12) asegura que “A diferencia de Los Llanitos, Andrews si establece una identidad lenca para Quelepa. No obstante, para el Clásico Tardío esta población se vio influida por grupos mexicanos que introdujeron nuevas formas de construcción, nuevos estilos cerámicos y probablemente una nueva ideología”.

De este modo, se considera entonces que durante el Preclásico Tardío, en la Fase Uapala (500 a.C.-200 d.C.), Quelepa probablemente fue ocupado por una población de afiliación maya mientras que para el Clásico Temprano, es decir las Fase Shila I y II

(200-600 d.C.) un grupo cultural que podría ser lenca ocupó el sitio, no obstante, esto se encuentra sujeto a discusión pues requiere de mayor investigación arqueológica en este y otros sitios de esta fase. Finalmente, para el Clásico Tardío, durante la Fase Lepa (600-1,000 d.C.), la población probablemente fue influida por grupos provenientes de México.

Según lo planteado hasta el momento y teniendo en cuenta el contexto bajo el que se encuentra el campo de juego de pelota del sitio y su datación para el Clásico Tardío, se considera que el significado de esta práctica en Quelepa pudo estar asociado ya sea a un medio de centralización política o relacionado a posibles redes comerciales desarrolladas durante la época.

En cuanto a la tipología de este campo de juego, con base al mapa presentado por Andrews (1986), es probable que sea Tipo VII de la clasificación de Taladoire (2017), al igual que el de Tehuacán; no obstante, como se mencionó con anterioridad, las estructuras que cierran el campo se encuentran en mal estado de conservación por lo que para garantizar esto se requiere la excavación de estas estructuras.

3.9 Los Llanitos

El sitio arqueológico Los Llanitos se encuentra en el municipio de San Miguel, a unos 12 km. de la ciudad, bajo las coordenadas 13°33'368'', 88°19'022''; esto lo sitúa en el valle del Río Grande, a un kilómetro aproximadamente al Norte de este río.

Las investigaciones en este sitio parecen iniciar con el trabajo de John Longyear (1944), en su libro *Archaeological investigations in El Salvador*, bajo el cual brinda información sobre las excavaciones que realizó en Los Llanitos entre 1941-1942. Este estudio incluyó un mapeo del sitio, y una serie de excavaciones y reconocimientos en la zona (Amador, 2009).

Posterior a las labores de Longyear (1944), parece ser que solo Fabio Amador (2009) ha desarrollado un proyecto arqueológico de campo en este sitio; las labores de este último se limitaron a una evaluación de las condiciones de conservación actuales, y a una documentación fotográfica del mismo.

A pesar de las limitantes en cuanto a excavaciones en el sitio, se conoce que el sitio consiste “en una docena de pequeños montículos distribuidos sobre un eje Norte-Sur en un área relativamente pequeña. Los montículos principales del sitio estuvieron agrupados alrededor de una plaza con un eje Norte-Sur y un juego de pelota ubicado en el extremo Nor-Oeste del conjunto arquitectónico” (Figura 54) (Amador, 2009, p. 25).

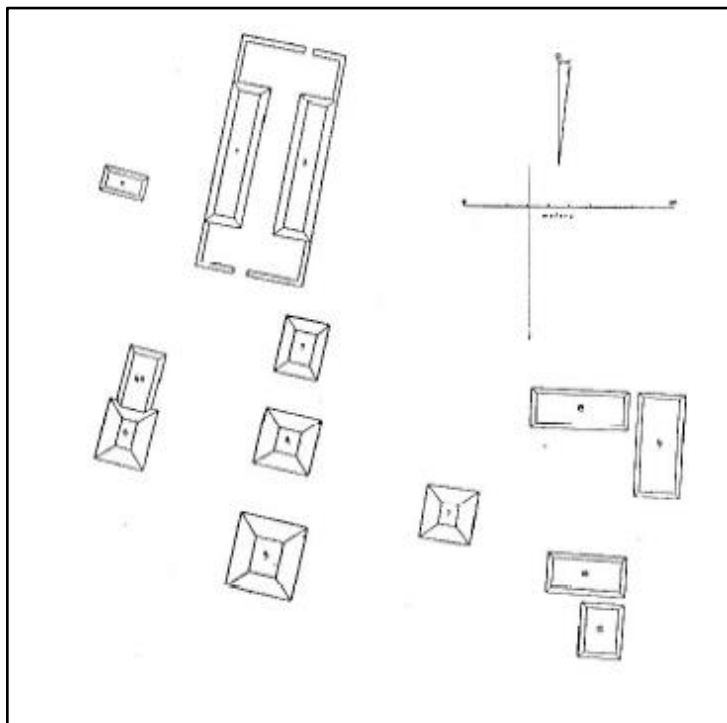


Figura 54: Mapa arquitectónico del sitio Los Llanitos. Tomado de Longyear, 1944, p. 27.

En cuanto a las dimensiones de las estructuras, estas van desde los 34.8 m. de largo, 9.50 de ancho y 2.15 de alto el cual es el caso del Montículo 1, una de las estructuras más largas del sitio; hasta 10.80 m. de largo, por 6.20 de ancho, y 0.99m de alto del Montículo 11; sin embargo, el Montículo 5 que presenta 5.65 m. de alto, es la estructura más alta del sitio (Longyear, 1944).

Según Cobos (1992), a partir de sus investigaciones, Longyear (1944) concluye que Los Llanitos fue un sitio con ocupación durante el Clásico Tardío pues no se encontró material cerámico que arrojara otra ocupación.

En cuanto al juego de pelota del sitio, previo a su descubrimiento en 1941, se consideraba que el sitio con un campo de juego de pelota más al Sureste de Mesoamérica era el de Tehuacán (conocido en ese momento como León de Piedra) (Sapper, 1897, citado por Longyear, 1944). Actualmente, se considera que el juego de pelota de Los Llanitos ocupa este lugar; no obstante, según Haberland (1991) y Boggs (1988, citado por Haberland, 1991), el sitio conocido como *El Pilón*, ubicado en Conchagua, La Unión presenta un campo de juego por lo que este último tendría la cancha documentada más al Sureste de Mesoamérica.

Longyear (1944) brinda una descripción detallada sobre el campo de juego de pelota de Los Llanitos pues asegura que ambas estructuras tienen la longitud de 34.8 m y un grosor de 9.50 m.; en cuanto a la altura, la Estructura 1 presenta 2.15 m mientras que la Estructura 2 es ligeramente más alta ya que tiene 2.28 m., esto probablemente como resultado del estado de conservación de las estructuras. Con las paredes de final de patio, el campo completo mide 58.20 metros de largo, en las excavaciones llevadas a cabo no logró encontrarse suelo de roca por lo que se asume que el juego se realizaba en un suelo de tierra.

En cuanto al sistema constructivo, Longyear (1944) asegura que las estructuras fueron construidas alternando de forma vertical roca y un relleno de tierra; en el caso de las estructuras del juego de pelota, cada pared presentaba cuatro muros de roca longitudinalmente, contruidos con bloques de pómez casi cuadrados y unidos por un

mortero de adobe; un mortero consiste es una “mezcla constituida por un conglomerante, agregados y sal, que se emplea en las obras de albañilería” (Gendrop, 2001, p. 141).

Dado a que las excavaciones de Longyear en 1941-1942 se centraron especialmente en el campo de juego de pelota, este es uno de los mejores documentados hasta el momento (Figura 55), conociéndose incluso la forma de su corte transversal lo cual ha facilitado clasificar estas estructuras; de este modo, tomando en cuenta la clasificación de Taladoire (2017), esta cancha es Tipo VI, al igual que algunas presentadas previamente (Amador, 2009; Haberland, 1991).

Actualmente, el sitio ha sido dañado por saqueadores y debido a actividades agrícolas en el terreno, llegando a la destrucción de casi todas las estructuras documentadas por Longyear, Amador (2009), asegura que esto se debe a que el sitio nunca fue protegido por las autoridades por lo que su destrucción fue eminente (Figura 56 y Figura 57).

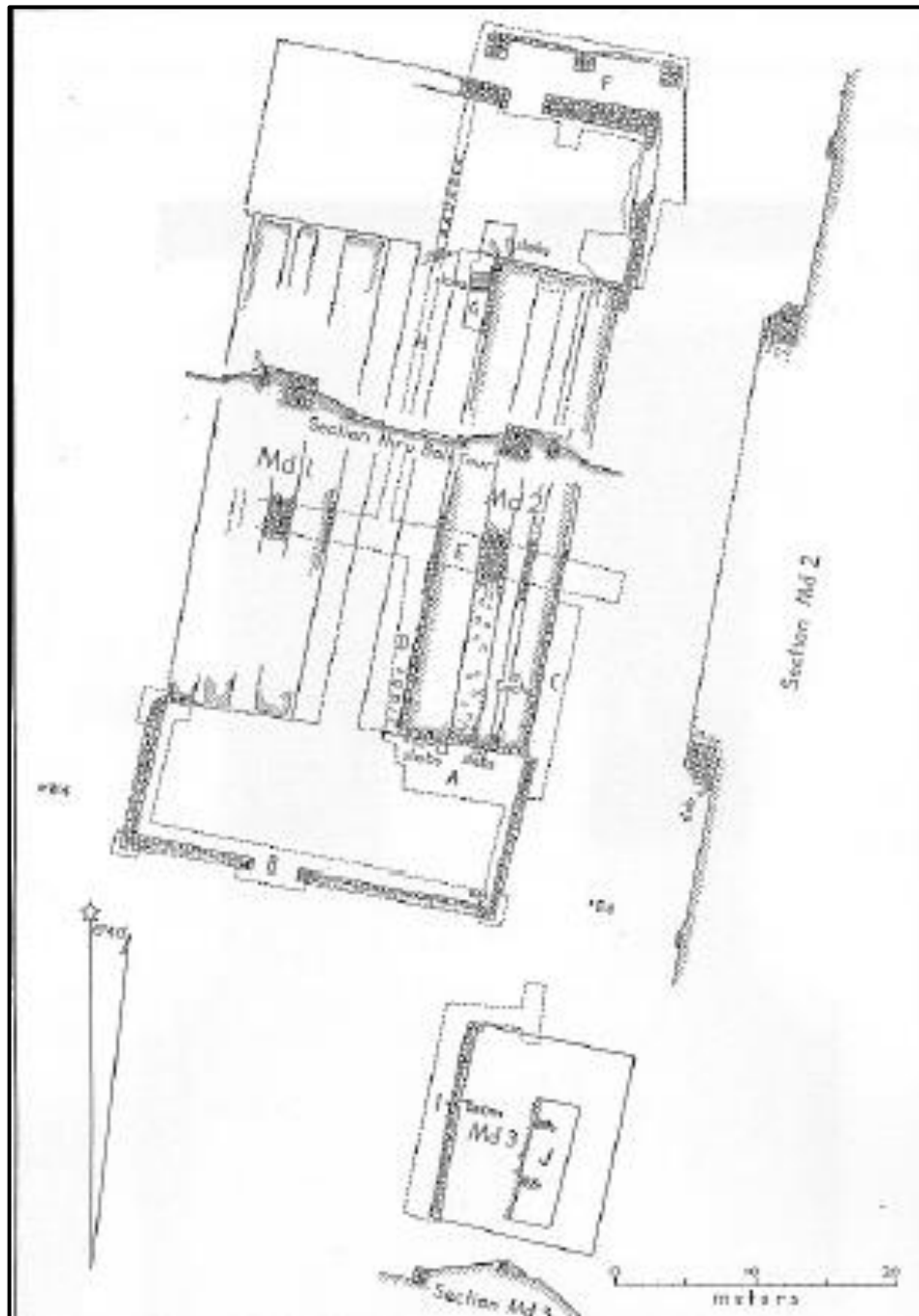


Figura 55: Dibujo de planta y corte transversal del juego de pelota y el Montículo 3 de Los Llanitos. Tomada de Longyear, 1944, p. 30.



Figura 56: Vista panorámica de una porción destruida del juego de pelota de Los Llanitos. Tomada de Amador, 2009, p. 25.



Figura 57: Restos del juego de pelota del sitio. Tomada de Amador, 2009, p. 25.

En cuanto al significado que pudo desempeñar el juego de pelota en el sitio, considerando que el sitio está ubicado en un terreno ligeramente inclinado hacia el sureste con una pendiente acentuada hacia el noroeste del sitio donde hay una colina rocosa de 25-30 metros de alto, el campo de juego no se encuentra en la zona más baja

del terreno por lo que se descarta un simbolismo relacionado al Inframundo (Longyear, 1944).

Por otro lado, a pesar de que el campo de juego es la estructura más grande del sitio, como previamente se mencionó, el tamaño parece no haber sido un aspecto importante del significado de esta práctica por lo que teniendo en cuenta que el sitio es pequeño y a parte de Quelepa, no se han encontrado sitios arqueológicos concentrados en la zona, es probable que el juego representara una forma de integración social.

3.10 El Tanque

A diferencia de los sitios previamente mencionados, el sitio arqueológico El Tanque ha sido escasamente investigado pues parece ser que incluso su ubicación exacta no ha sido documentada. A pesar de ello, se sabe que el sitio se localiza en la Cuenca El Paraíso, en el Departamento de Chalatenango (Figura 58) y que fue uno de los dañados tras la construcción del Embalse Cerrón Grande (Martínez & Arévalo, 2007).

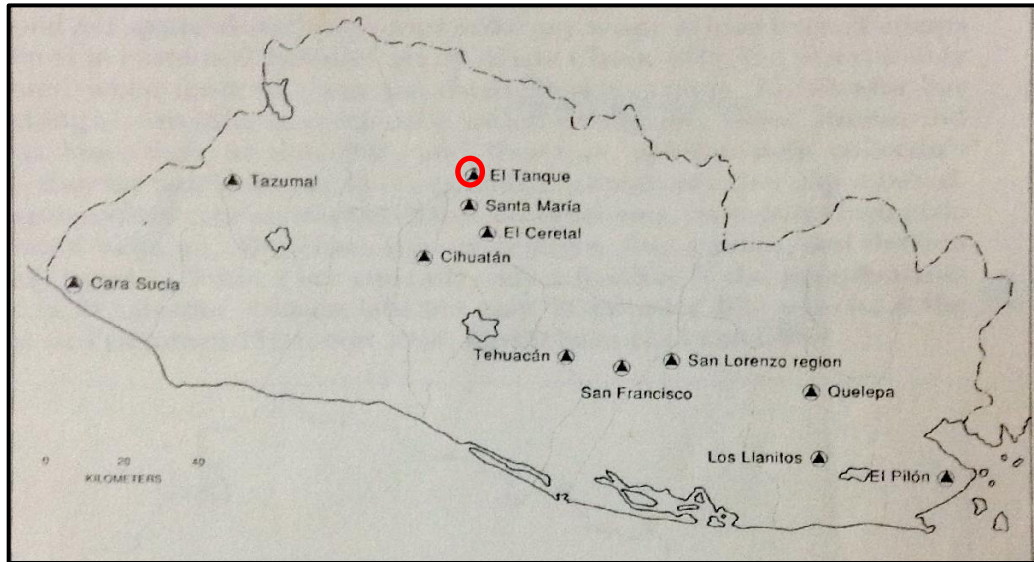


Figura 58: Mapa de El Salvador con los sitios registrados con campo de juego de pelota por Haberland, 1991, p. 10, en rojo se encuentra marcada la ubicación del sitio El Tanque.

Entre las investigaciones sobre este sitio se encuentra la de Fowler y Earnest (1983) que tenía como propósito documentar los sitios arqueológicos que serían dañados por la construcción del embalse. Entre los datos obtenidos en esta investigación se encuentra la datación del sitio para el Clásico Tardío.

Sobre la descripción del sitio, Fowler y Earnest (1983), mencionan que este destaca por sus términos arquitectónicos y patrones de asentamiento conformados por plazuelas y posible juego de pelota.

Por otro lado, Haberland (1991) asegura que en El Tanque se encontraron dos campos de juego de pelota y que probablemente hayan sido *open-ended*, es decir, sin

estructuras que limiten los extremos de la cancha; a partir de ello, es posible que estos campos de juego fuesen tipo I de la clasificación de Taladoire (2017), al igual que el de La Ciénaga.

Asimismo, determinar el simbolismo del juego a partir del contexto o del paisaje cultural del mismo requeriría de una documentación más detallada del sitio por lo que solo puede considerarse que al igual que el juego de pelota de La Ciénaga, en El Tanque el juego se encontrara relacionado Inframundo; por otro lado, no se descarta la posibilidad de esta práctica como un medio de demostrar competencia entre facciones internas en las comunidades, esto considerando que Velásquez (2015) afirma que este simbolismo se encuentra presente en algunos sitios durante el Clásico Tardío; no obstante, no explica a qué se debe esto, es posible que se deba a que el juego representó también una práctica que facilitaba la integración social por lo que no es raro encontrar estructuras destinadas a esta práctica en una zona con diversos asentamientos prehispánicos.

3.11 El Jocotal

Localizado en el Cantón Tecomatal, en el municipio de Estanzuelas, Usulután, el sitio arqueológico El Jocotal es uno de los sitios arqueológicos del oriente salvadoreño ubicado cerca del Río Lempa (Figura 59).

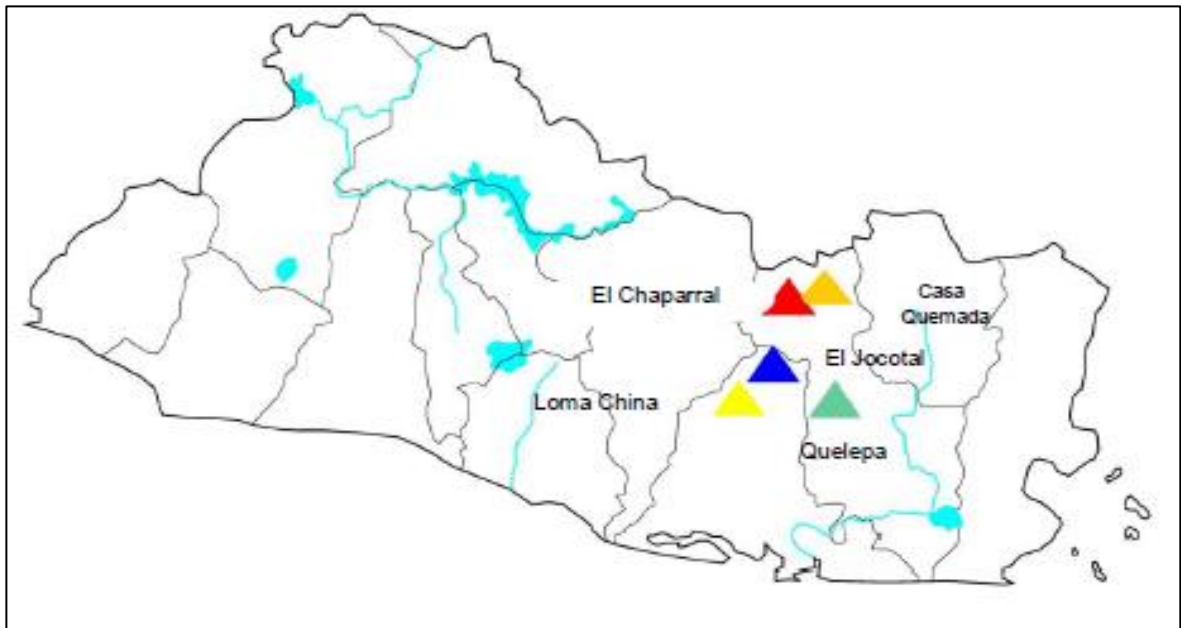


Figura 59: Mapa de El Salvador con la ubicación de sitios en el Oriente del país, en azul se localiza el sitio El Jocotal. Tomado de Barrera, 2016, p.84.

Este sitio fue mencionado en primer momento por Enrique Martínez y Ana María Arquín de Martínez en 1979, es a partir de la descripción de ellos que se conoce que El Jocotal tiene una extensión de tres manzanas. Posteriormente, en la década de 1980, Manuel Méndez lleva a cabo el registro de este sitio arqueológico pero debido a la vegetación en ese momento, no logra realizar una descripción detallada del asentamiento. Es hasta 1983 cuando Méndez logra realizar excavaciones en el sitio, esto le permite reconocer la existencia de diez montículos y un campo de juego de pelota; de estos montículos, seis son excavados y a partir del material encontrado se logra fechar el sitio para el Clásico Tardío. No obstante, estas excavaciones son parte de un proyecto

arqueológico de rescate cuyo propósito fue el registro de sitios que resultarían dañados por la construcción del Embalse San Lorenzo (Barrera, 2016).

A partir de ello, Méndez (2015, citado en Barrera, 2016, p. 35) asegura que:

Para el caso del sitio El Jocotal es un sitio estratégico y su contenido lo convierte en un lugar...interesante por la cantidad de montículos que posee, yo espero que después de 35 años que han transcurrido, todavía se encuentre en condiciones de ser explorado ya que las excavaciones podrán dar luz a más información que todavía no existe, y al explorar este sitio lo que va a aportar contenido cultural será muy importantísimo y ayudará a esclarecer las dudas que todavía hay con respecto a la zona de oriente de El Salvador.

Lamentablemente, a pesar de los trabajos de rescate realizados por Méndez en 1983, en la actualidad no se ha encontrado un documento publicado que brinde un mapa sobre las estructuras que componen el sitio; de este mismo modo, no se cuenta con una descripción detallada sobre las estructuras que componen el sitio (Barrera, 2016).

Entre las investigaciones más recientes de El Jocotal se encuentra la de Amador (2009) dentro de la cual asegura que en adición a los cuatro montículos que componen este sitio según el Registro Nacional, se registraron más estructuras, estas consisten en una plataforma cuya fachada es de lajas y presenta una escalinata central con un sistema constructivo único en la región (Figura 60), dos estructuras localizadas al sur-poniente de esta estructura de laja, una estructura más al Norte, otra plataforma rectangular, dos

estructuras al sur poniente, y dos plataformas construidas en una formación natural modificada; no obstante, no se menciona la existencia de un campo de juego de pelota en el sitio.



Figura 60: Esquina interna de la unión de la escalinata y la plataforma con la fachada de lajas. Tomado de Amador, 2009, p. 28.

Debido a ello, realizar un análisis sobre el significado que pudo tener el juego de pelota para la población de El Jocotal requeriría de un estudio que permita asegurar la existencia de dichas estructuras, un mapeo del sitio y excavaciones en el mismo.

3.12 Punían

Ubicado en el cantón San Diego, Departamento de La Libertad, cerca del río Huiza y el río Punían, bajo las coordenadas 13°48'195'', 89°21'482'', se localiza el sitio arqueológico Punían, conocido también como *Hacienda Melara*.

Este sitio fue registrado en 1980 por Manuel López quien asegura que consiste en un conjunto de montículos distribuidos en un valle, formando terrazas que se extienden hasta el río Punían. La extensión de este sitio es de 5 manzanas dentro de las cuales se encuentran dos montículos de 4 metros de altura aproximada, un montículo alargado de unos 60 metros aproximadamente, al Norte del sitio, y dos montículos alargados; estas estructuras se sitúan sobre una elevación artificial que podría ser una acrópolis (Figura 61). Asimismo, se considera que existían más construcciones las cuales lograron visualizarse en una visita realizada en los 70's pero parece no existir un registro sobre ellas.

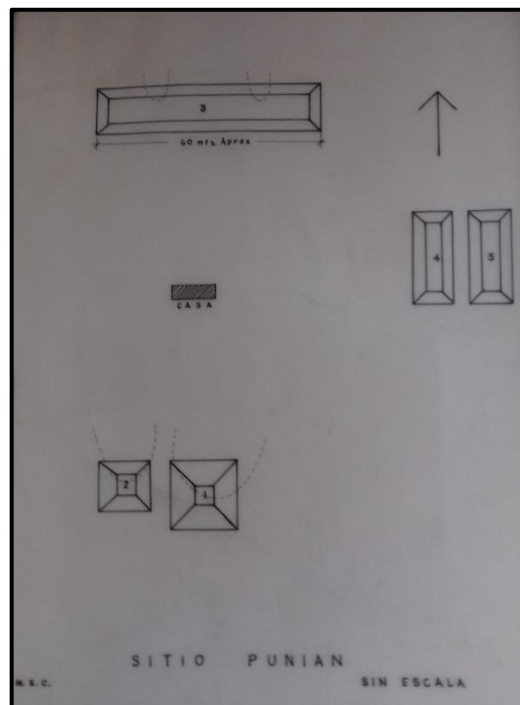


Figura 61: Mapa del sitio arqueológico Punían. Tomado de López, 1980.

Asimismo, dentro de la mencionada visita fue posible observar fragmentos cerámicos del Clásico y lítica; no obstante, solo se menciona la presencia de fragmentos Copador Polícromo del Clásico Tardío (López M. , 1980).

De acuerdo con Erquicia (2017b), Punían se encuentra dividido por la carretera panamericana, una de las estructuras que componen este sitio consiste en un juego de pelota localizado en el lado Norte. Estas estructuras son visibles en el mapa elaborado por López (1980); lamentablemente, parece que no fue posible realizar un registro más detallado sobre este sitio por lo que no se tiene la información necesaria para llevar a cabo un análisis sobre el significado que desempeñó el juego de pelota para esta población.

Por otro lado, al momento de registrarlo, el autor comenta sobre el mal estado de conservación del sitio y afirma que este se encuentra en peligro de continuar siendo destruido; en esta investigación se intentó visitar el sitio pero no logró encontrarse ninguna persona en la municipalidad que conociera la existencia del mismo. Considerando entonces la amenaza de destrucción presente al momento del registro y la ausencia de investigaciones referentes al mismo, es posible que los montículos ya no sean visibles superficialmente por lo que una prospección exhaustiva y excavaciones en el área proporcionarían la información necesaria para un registro más detallado y facilitarían una clasificación sobre el juego de pelota y el significado de este.

4. El Juego de Pelota Durante el Postclásico en El Salvador

Teniendo en cuenta el fechamiento de Monterroso (1999), a continuación se presenta información sobre sitios arqueológicos con campos de juego de pelota datados entre el 900 y 1525 d.C., es decir, del Postclásico. En la presente investigación se han logrado identificar 4 sitios arqueológicos que presentan estas características (Figura 62).

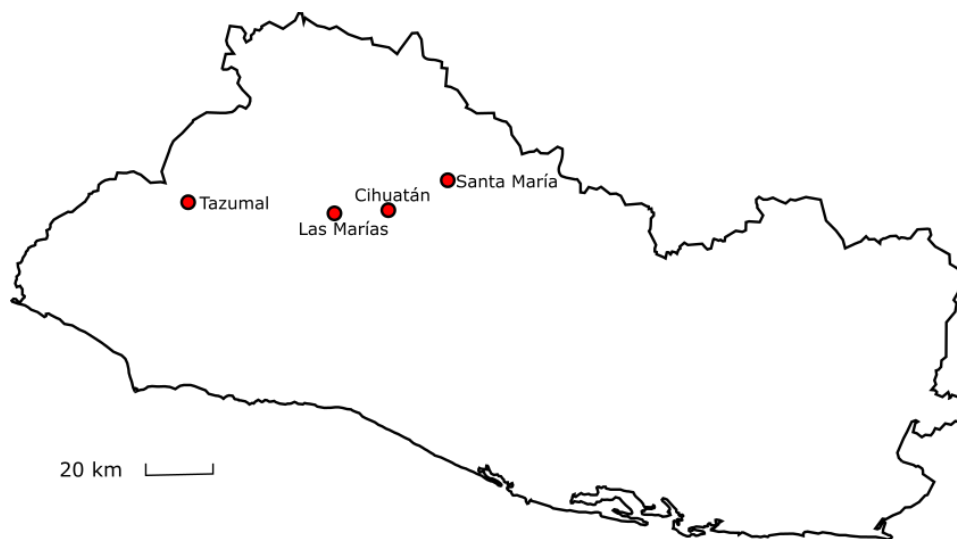


Figura 62: Mapa de El Salvador con la ubicación de los sitios arqueológicos que presentan uno o más campos de juego datados para el Postclásico. Elaborado por Katherine García, 2017.

4.1 Tazumal

Ubicado en el área arqueológica de Chalchuapa, municipio de Chalchuapa, Departamento de Santa Ana, bajo las coordenadas 13°97'963'', 89°67'418''; el sitio

arqueológico Tazumal fue el primer parque arqueológico del país, esta zona se caracteriza por ser altamente fértil; el sitio se localiza a 710 metros sobre el nivel del mar aproximadamente (Larin, 1959).

Tazumal o El Tazumal es un sitio arqueológico considerado de los más importantes del territorio salvadoreño, debido a ello, es uno de los más investigados. Entre los primeros reconocimientos de Tazumal se encuentran las exploraciones realizadas por Santiago Barberena en 1903, dentro de estas exploraciones se descubren monumentos como la estela de Tazumal, también conocida como *Virgen de Tazumal* (Monumento 21 de Chalchuapa) (Figura 63) y un Chac Mool que actualmente se exhibe en el sitio Arqueológico Casa Blanca, ambas piezas son las únicas de ese tipo descubiertas en El Salvador hasta la fecha (Vidal, 1970; Boggs, 1943).



Figura 63: Estela de Tazumal, fotografía de Samuel Lothrop, 1939. Tomada de <http://www.fundar.org.sv/>

A principios del siglo XX, Jorge Lardé inicia las excavaciones en Tazumal, concentrándose en el estudio de las terrazas y montículos -ubicados en un área cercana al Río Pampe- para crear una descripción de ellos y de cómo estos guardan similitudes con el cementerio de Chalchuapa. Más tarde, en 1926, Lardé publica un artículo en una revista brindando una descripción sobre el reconocimiento que realizó en Chalchuapa y cataloga los descubrimientos más importantes efectuados hasta esa fecha (Boggs, 1943; Escamilla, 2005).

Posteriormente, en la década de 1940, el arqueólogo norteamericano John Longyear realiza excavaciones más minuciosas y diversos reconocimientos en el área lo cual le permite identificar 13 estructuras, cuatro de ellas actualmente conforman el parque arqueológico; asimismo, reconoce la posible existencia de una cancha de juego de pelota. Sin embargo, en 1942 aún no se poseía mucha información definitiva sobre la historia antigua tanto de Tazumal, como de Chalchuapa y es en ese año cuando bajo los auspicios del Instituto de Estudios Andinos, las excavaciones empezaron a suplir información que hacía falta (Boggs, 1943; Escamilla, 2005)

Según Escamilla (2005), Boggs desarrolló diferentes temporadas de excavación en Tazumal, una entre Abril y Mayo de 1942, y otra en 1943, siendo la primera patrocinada por el Instituto de Estudios Andinos, y la segunda con los fondos del Gobierno de El Salvador.

En su libro, Boggs (1943), plantea que durante la primera temporada se realizaron excavaciones durante dos meses en el montículo 1 y 2 en Tazumal, además

se hizo un reconocimiento de otros grupos de montículos de Chalchuapa; dicho reconocimiento se continuó y extendió a finales de 1942. La segunda temporada de excavación tuvo como propósito principal la limpieza del montículo 1 ubicado al Norte de Tazumal, conservar los hallazgos importantes para reparaciones futuras, y a explorar la tumba número 1. Los trabajos realizados en estos proyectos le permitieron a Boggs (1943) diseñar el primer plano boceto del grupo Tazumal de Chalchuapa (Figura 64) (Fowler, 1996).

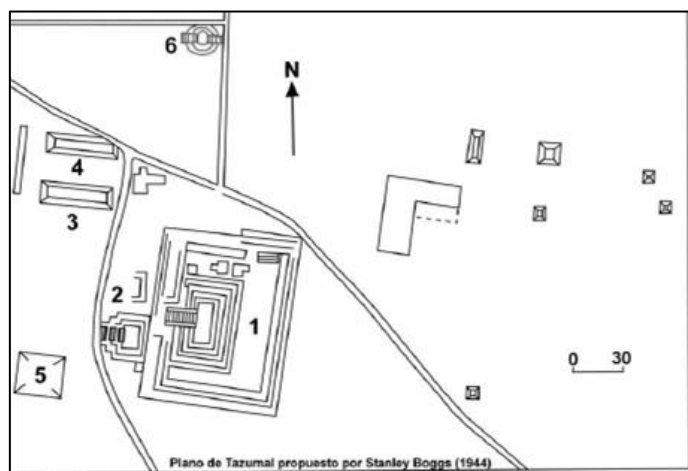


Figura 64: Plano de Tazumal elaborado por Stanley Boggs en 1944. Tomado de Morán y Ramos, 2012, p. 138.

La década de 1940 fue una época en la que diversos proyectos se desarrollaron en Tazumal; a partir de ello, Valdivieso (2007), plantea que investigadores como Boggs, Barberena, Larde, Longyear, Kidder-acompañante de Boggs- y Coe; realizaron investigaciones en el área Chalchuapaneca en años pasados. Más recientemente, las investigaciones han sido lideradas por Fowler, Sharer, Ohi, Amaroli, Shibata, Kato, Ito,

Erquicia; entre otros, haciendo de Chalchuapa un área con casi cien años de investigaciones arqueológicas.

Además de haber sido uno de los primeros en ser descubiertos, Tazumal es considerado uno de los sitios arqueológicos de mayor relevancia en nuestro país debido a las estructuras, la larga ocupación del sitio, la variedad de hallazgos encontrados, y las investigaciones que allí se han realizado. Asimismo, cronistas españoles denominaron el área de Chalchuapa como el centro de la cultura maya-pok'omane en Centroamérica. En la actualidad, una parte del sitio se encuentra protegida mientras que parte del mismo ha sido destruido debido a la urbanización en el área; no obstante, se continúan realizando trabajos de excavación y conservación en el sitio (Larín, 1959; Morán & Ramos, 2012).

Tazumal consiste en un grupo arquitectónico de trece montículos entre los cuales destaca la estructura B1-1 por ser la más alta del sitio con 23 m. de altura, esta ha sido datada para el Clásico Tardío, mientras que el montículo B1-2 ha sido datado para el epiclásico (900-1,000 d.C.). Este sitio resalta por ser haber presentado un desarrollo continuo desde el Preclásico hasta el Postclásico aunque aún se encuentra en debate qué sucedió en el área de Chalchuapa al momento de la erupción del Volcán de Ilopango (Morán & Ramos, 2012).

Según Boggs (citado por Shinya, Shibata, & Ito, 2005), se presume que en Tazumal se construyó un templo principal, y cuatro basamentos en el norte, sur, este, y oeste. Es decir que estas plataformas posiblemente fueron la base de otras estructuras.

Además, es probable que la plataforma oeste sirviera como fachada siendo el acceso para llegar al templo principal.

Es importante mencionar que desde su descubrimiento, Tazumal ha sido sometida a varias restauraciones debido al deterioro de las estructuras; a raíz de ellos, es posible que en las restauraciones hechas en los años anteriores se haya perdido parte de su arquitectura original, ya que ahora se sabe que los métodos de restauración en el pasado no eran los más adecuados (Valdivieso, 2005).

Ahora bien, considerando que este sitio fue ocupado en diferentes periodos, existieron también distintas etapas constructivas; Amaroli (2015), por ejemplo, asegura que la pirámide principal del sitio muestra al menos 14 etapas; por otro lado, afirma que a inicios del Postclásico, se lleva a cabo una remodelación del centro ceremonial, entre ellas se encuentra la construcción de una pirámide adosada a la estructura principal del sitio, dos templos circulares ubicados al Norte de la pirámide principal, y un juego de pelota (Figura 65).

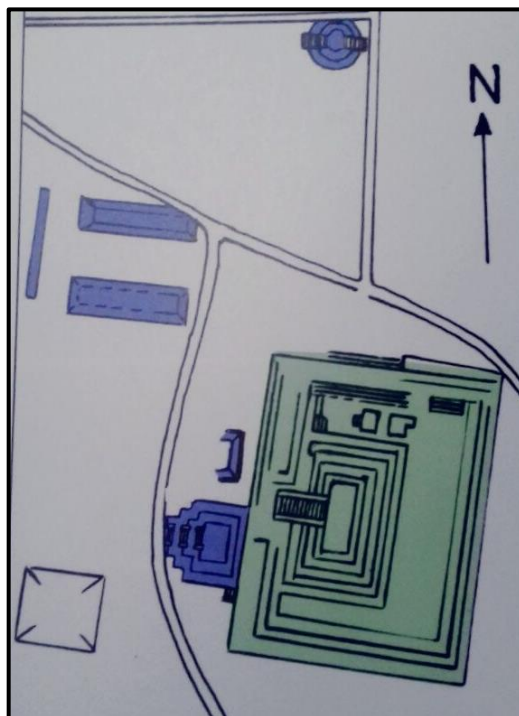


Figura 65: Plano de Tazumal elaborado por Boggs, en azul se muestran las construcciones del Postclásico. Tomado de Amaroli, 2015, p. 256.

De acuerdo con Shinya, Shibata e Ito (2005), en 2004 dio inicio un proyecto arqueológico el cual tenía entre sus propósitos confirmar la existencia de un juego de pelota en el sitio; de esta forma, se concluyó que probablemente los montículos B1-3 y B1-4 constituyen un campo de juego de pelota en forma de *I* o *H*. De esta forma, se desarrollaron ocho pozos (Pozo 1, 2, 3, 4, 11, 12, 13 y 14) (Figura 66) en las estructuras B1-3 y B1-4 del sitio; a partir de ellas fue posible determinar que la estructura B1-4 mide 9 m de ancho, este muro esta hecho de piedras y “se extiende de la esquina sureste hacia norte y a 7.5 m de la misma esquina, dobla al este con repello rojo y se encontró otro lado de muro... Así este muro tiene un ancho de 1.5 m. En el muro y el pasillo, se encontró un revestimiento de color rojo, como el de piso. Subiendo el primer cuerpo, se

encontró un talud con repello del color amarillo” (Ito & Shibata, 2007, p. 15). La Estructura B1-4 cuenta con una banqueta en la parte Sur y Este la cual tiene 1.5 m de grosor aproximado, al pie de esta banqueta inicia un piso color rojo el cual se extiende hacia el Sur. En el caso de las excavaciones de la Estructura B1-3, no se logró confirmar ningún piso en los pozos más cercanos a la estructura, pero al extremo Este de ella se encontró un piso rojo.

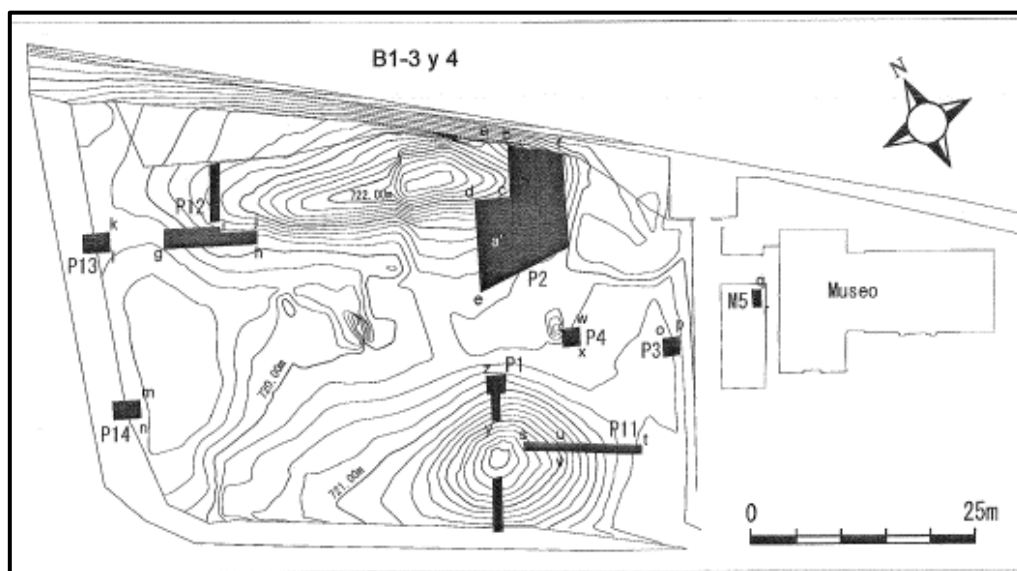


Figura 66: Juego de pelota de Tazumal con la posición de los pozos realizado en 2004. Tomado de Ito y Shibata, 2007, p. 35.

En referencia a los materiales para estas estructuras, Yoshidome (2013) asegura que fueron construidas con piedras volcánicas y tierra mientras que para su acabado se utilizó cascajo rojizo; asimismo, afirma que “El Juego de Pelota de forma “I” cerrada se encuentra en el nivel mesoamericano en el periodo Posclásico Temprano, y en cuanto al

sureste de Mesoamérica, se considera que fue introducido por la influencia de México” (p. 29).

No obstante, a pesar de los datos recopilados sobre el juego de pelota de Tazumal, no se ha logrado identificar a qué tipología de las propuestas por Taladoire (2017) pertenece este campo de juego, esto debido a que en esta clasificación solo una tipología datada para el Postclásico se encuentra presente en Centro América, el tipo VII que muestra un marco arquitectónico diferente al presente en Tazumal.

En cuanto al simbolismo que pudo haber desempeñado el juego de pelota para la población postclásica de Tazumal, es probable que se encontrara relacionado al culto al Inframundo o que fuera un espacio para demostraciones de enfrentamientos de fuerzas opuestas pues estas estructuras se encuentran en un terreno más bajo en relación a otras del sitio y es una de las estructuras más cercanas a la pirámide principal por lo que muy probablemente tenía una connotación simbólica relacionada a ceremonias de la época.

Es importante tener en cuenta que al igual que la pirámide principal, es probable que el juego de pelota de Tazumal haya atravesado por diferentes etapas constructivas que pudieron no limitarse al Postclásico Temprano, esto podría verse evidenciado en lo planteado por Ito y Shibata (2007, p. 19) al afirmar que

En algunos pozos del área de los Montículos B1-3 y 4 se encontraron dos tipos de pisos. El piso inferior está hecho de argamasa y el superior es de piedrín rojo. Según las investigaciones arqueológicas realizadas hasta ahora, los pisos y

paredes hechos de argamasa es un material constructivo característico de la arquitectura de los Períodos Preclásico Tardío y Clásico...Utilizando piedrín rojo para la superficie de pisos en una tradición del material constructivo de la arquitectura del Período Posclásico.

Debido a ello, se considera que para poder tener seguridad sobre la datación y la tipología de este campo de juego, es necesario llevar a cabo excavaciones que permitan identificar el sistema constructivo de los muros; esto a su vez, facilitaría el conocer el simbolismo ligado a esta práctica en el sitio.

Finalmente, el juego de pelota en Tazumal no se ha visto limitado a discusiones sobre las Estructuras 3 y 4, esto dado a que en algunos casos se ha llegado a considerar que al Sur de la pirámide principal (Figura 67) existe otra cancha que en un lado obedece la forma arquitectónica del juego de pelota mientras que del otro lado se encuentra constituido por el cuerpo de la pirámide. No obstante, de momento se descarta que estas estructuras hayan sido utilizadas para esta práctica debido a que este marco arquitectónico no obedece al de un juego de pelota, aunque como se sabe, no existen dos canchas exactamente iguales en Mesoamérica, estas estructuras seguían un modelo específico planteado con anterioridad el cual no se refleja en estas estructuras de Tazumal.



Figura 67: Estructura al sur de la pirámide principal de Tazumal considerada como una posible cancha de juego. Tomada de <http://www.fundar.org.sv/>

4.2 Las Marías

Ubicado en el municipio de Quezaltepeque, Departamento de La Libertad, a unos 15 km. del sitio arqueológico Cihuatán, bajo las coordenadas 13°95'922'', 89°30'786'', el sitio arqueológico Las Marías, también conocido como *Pueblo Viejo Las Marías*, presenta una ciudad prehispánica del Postclásico Temprano distribuido en unas 120 hectáreas (Amaroli, 2000).

De acuerdo a Amaroli (2000), en Las Marías aun no se han realizado investigaciones arqueológicas pues los trabajos en el sitio se han limitado a algunos recorridos preliminares, entre ellos se encuentra el registro del sitio en 1978 por Manuel

López. Una de las primeras menciones de este sitio se encuentra el libro de Jorge Lardé y Larín (2000, citado en Ravey, 2011) titulado *El Salvador: Historia de sus Pueblos, Villas y Ciudades*; asimismo, la Fundación Nacional de Arqueología de El Salvador (FUNDAR) ha ejecutado diferentes proyectos que faciliten la delimitación y protección del sitio; no obstante, hasta el momento parece que no se han desarrollado excavaciones formales en este asentamiento.

A pesar de ello, a través de reconocimientos superficiales ha sido posible la identificación del sitio como una ciudad del Postclásico Temprano (900-1,200 d.C.), caracterizada por presentar una nucleación urbana basado en un centro ceremonial que incluye: plazas, patios, recintos ceremoniales, residencias de élite, al menos 30 estructuras religiosas, y un campo de juego de pelota; entre otras estructuras arquitectónicas, entre las más destacadas se encuentra la única calzada prehispánica identificada en El Salvador hasta la fecha (Figura 68) (Amaroli, 2015a; Ravey, 2011).

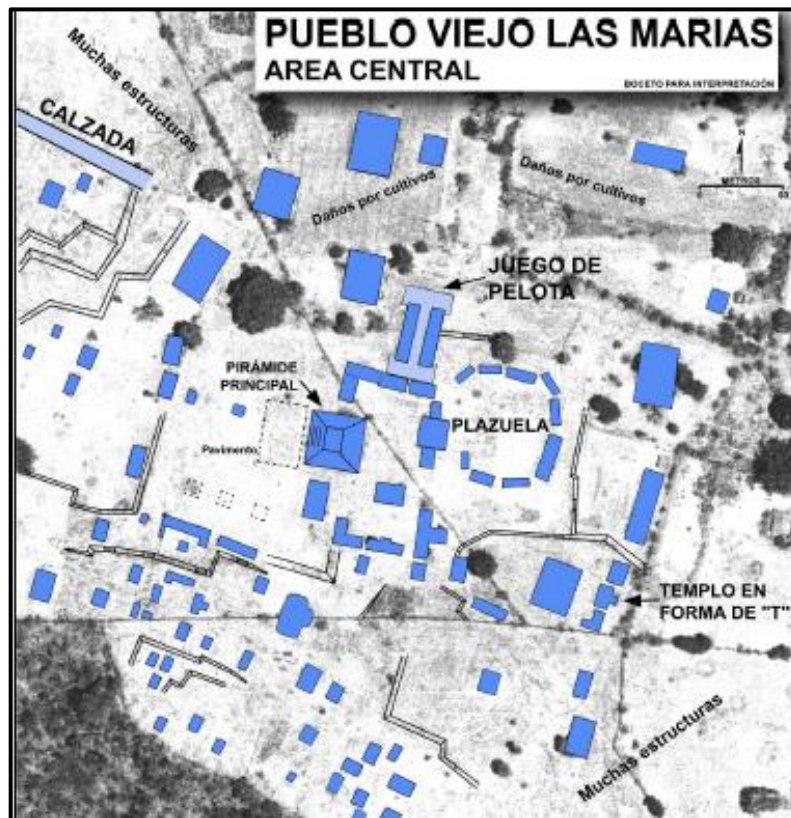


Figura 68: Plano del sitio elaborado por FUNDAR. Tomado de Brito, 2010, p. 4.

Según Amaroli (2000), a pesar de los pocos datos que se tienen sobre las Marías, es muy probable que este sitio fuese contemporáneo a Cihuatán. A pesar de ello, el sistema constructivo de Las Marías es diferente pues este presenta una alta densidad de estructuras monumentales y a diferencia de Cihuatán, carece de una acropolis y de un recinto amurallado. La diferencia entre estos dos sitios ha sido también plasmada en la cerámica dado a que a pesar de compartir varios tipos cerámicos, mientras que en Cihuatán el Plomizo Tohil es una tipología presente, en Las Marías hasta el momento no se ha reportado ningún fragmento de este tipo. Asimismo, un tipo cerámico presente en Las Marías y ausente en Cihuatán consiste en “grandes urnas con una silueta muy

distintiva, y siempre encontradas con una perforación quebrada por un golpe en su base.” (Amaroli, 2015, p. 275).

La dinámica entre Las Marías y Cihuatán ha sido interpretada por Amaroli (2015, p. 275) de dos formas: “1) que su ocupación traslapa con la parte tardía de la de Cihuatán, o 2) que Las Marías es enteramente secuencial a Cihuatán en su ocupación”.

Sin embargo, se considera que para poder reconocer las diferencias y similitudes entre ambos sitios es necesaria la ejecución de proyectos arqueológicos multidisciplinarios en ambos sitios, especialmente en Las Marías dado a que hasta el momento este sitio no ha sido intervenido a pesar de encontrarse en buen estado de conservación (Amaroli, 2000).

De acuerdo con Ravey (2011), Las Marías es un sitio cívico-ceremonial constituido por estructuras con diferentes funciones, dentro de ellas destaca la *Plaza de los danzantes* cuyo uso se basaba en el desarrollo de festividades programadas por la élite sacerdotal, *La Plaza de los Ecos* utilizada para albergar a personas que contemplaban ceremonias en espacios contiguos, el *Recinto Ceremonial de los templos “T”* que consiste en un conjunto arquitectónico que alberga tres construcciones, un campo de juego de pelota, entre otras (Figura 69); no obstante, se considera que debido a la falta de excavaciones en el sitio, esta interpretación funcional es subjetiva por lo que se requiere de investigaciones que permitan asegurar las funciones de las estructuras del sitio.



Figura 69: Mapa del centro ceremonial de Las Marías. Tomado de Ravey, 2011, p. 22.

En referencia al juego de pelota de Las Marías, Amaroli (2000), asegura que estas estructuras no han sido dañadas por el saqueo o actividades agrícolas por lo que considera que este campo de juego de pelota es el mejor conservado del país; asimismo, se considera que es similar al juego de pelota Norte de Cihuatán pero más pequeño. En referencia al sistema constructivo, el juego de pelota de Las Marías muestra un relleno de rocas y tierra cubierto por piedras irregulares con un acabado de bloques finos y lascas talladas en toba.

El juego de pelota de Las Marías se localiza al costado Norte de la pirámide principal del sitio y presenta una planta en forma de I; Ravey (2011), asegura que es posible observar las murallas, graderíos y el talud principal en las estructuras del campo

de juego y que el piso de ellas se encuentra por debajo del piso de la plaza (Figura 70 y Figura 71).



Figura 70: El juego de pelota de Las Marías. Tomado de Brito, 2010, p. 5.



Figura 71: Fotografía aérea de Las Marías, en ella se logra observar el juego de pelota del sitio. Tomada de <http://online.sfsu.edu/>

Teniendo en cuenta que el campo de juego de pelota de Las Marías presenta una forma en planta igual a los de Cihuatán, y que este último es considerado tipo VIII de

acuerdo con Haberland (1991), es posible que este sea de esa tipología; no obstante, Taladoire (2017) asegura que el Tipo VIII se desarrolla únicamente en Tierras Altas Mayas por lo que se considera que es probable que este marco arquitectónico se desarrolle también en Centroamérica, o que sea una variación de esta tipología, no identificada aun.

En cuanto al simbolismo del juego de pelota para Las Marías, a partir del contexto en el que se encuentran estas estructuras, se considera que pudo haber estado ligado al culto a una deidad ya que la pirámide principal del sitio y la plazuela se encuentran bastante cerca por lo que se considera que la práctica debió estar relacionada a algún ritual o práctica religiosa, pero comprobar su relación con una deidad requeriría de cultura material que brinde representaciones de ello; otro posible simbolismo es el relacionado con el culto al Inframundo que se evidencia en la posición más baja en comparación a otras estructuras que tiene el nivel del suelo del campo de juego. Se descarta una connotación militar para esta práctica en el sitio dado a que las canchas de juego que desempeñaban este significado se construían en las afueras del asentamiento.

4.3 Cihuatán

Localizado el El Paisnal, Departamento de San Salvador, al Oeste del Rio Acelhuate, a una altura de 285-333 metros sobre el nivel del mar aproximadamente, bajo

las coordenadas 13°58'513'', 89°09'538'', se encuentra el parque arqueológico Cihuatán (Longyear, 1944; Kelley, 1988).

De los sitios arqueológicos de la Cuenca El Paraíso, Cihuatán es uno de los que más ha sido investigado en los últimos años por lo que actualmente es uno de los sitios más conocidos y el único que se encuentra abierto al público. Las investigaciones en este sitio parecen haber iniciado con el trabajo de Samuel Lothrop quien visita el sitio entre 1925-1926 y realiza el primer plano de este asentamiento (Figura 72). No obstante, previo a ello se han registrado menciones del sitio, la primera en 1859 la cual hace alusión a “una ciudad grande y populosa” mientras que en 1864, Simeon Habel menciona “un lugar llamado Siwhuatan, sobre el rio Lempa, notable por las muchas ruinas de cimientos, dispuestos ordenadamente” (FUNDAR, s.f.)

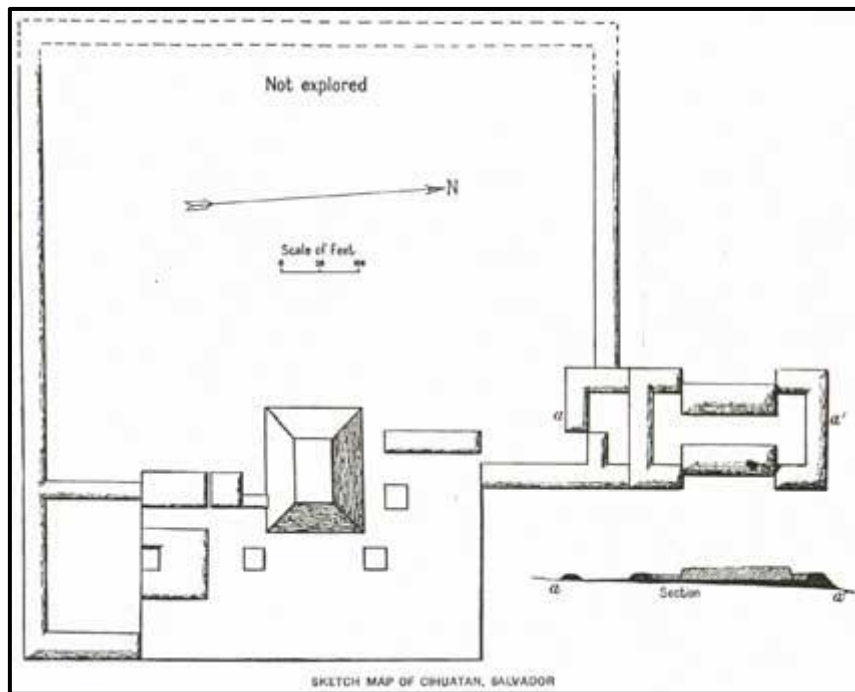


Figura 72: Plano de Cihuatán elaborado por Lothrop. Tomado de <http://www.fundar.org.sv/>

Para 1929, las excavaciones en el sitio tomaron inicio lideradas por Antonio Sol con el apoyo de Augusto Baratta quienes excavaron la pirámide principal y el campo de juego de Pelota Norte del sitio; posteriormente, en 1944, John Longyear realiza un reconocimiento en el sitio describe parcialmente el sitio, concentrándose en la *Plaza de los sacrificios*, el *Templo de los ídolos*, entre otras estructuras de este complejo arquitectónico (Figura 73) (Longyear, 1944).

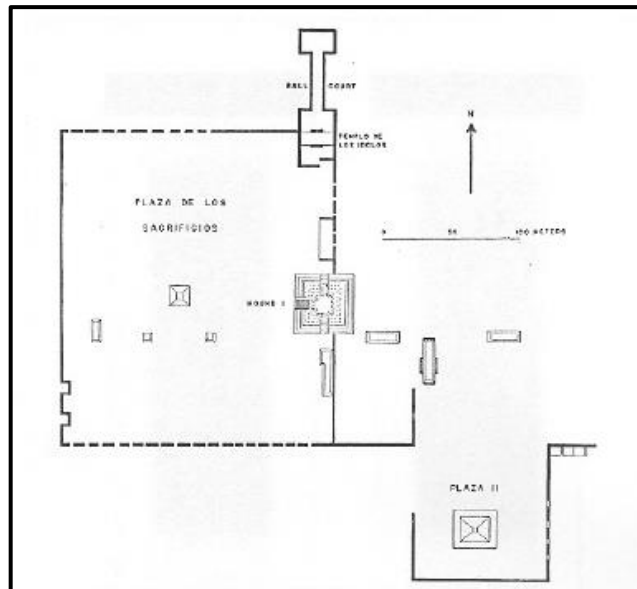


Figura 73: Plano de Cihuatán. Tomado de Longyear, 1944, p. 15.

Entre 1954 y 1967, Stanley Boggs realiza diferentes temporadas de investigación en Cihuatán mientras que en la década de 1970 arqueólogos como Karen Bruhns,

William Fowler, Gloria Hernández, Jane Kelley y Earl Lubensky desarrollan proyectos en el sitio (FUNDAR, s.f.).

Desde 2009, la Fundación Nacional de Arqueología de El Salvador (FUNDAR) ha desarrollado el *Proyecto Cihuatán* que busca investigar y conservar este sitio arqueológico, esto ha permitido que en años recientes se lleve a cabo la restauración de estructuras como la pirámide principal del sitio y el campo de juego de pelota Norte del sitio (Amaroli, 2015a; 2015b, 2017).

Actualmente, se conoce que Cihuatán es el parque arqueológico más grande del país, abarcando 105 manzanas, su ocupación fue durante el Postclásico temprano, y cuenta con más de 180 rasgos estructurales dentro de los cuales destacan una acrópolis, dos campos de juego de pelota, una estructura circular, un templo en forma de T, la muralla perimetral del sitio, entre otros rasgos arquitectónicos monumentales (Amaroli, 2003; Amador, 2009; Amaroli, 2015b) (Figura 74).

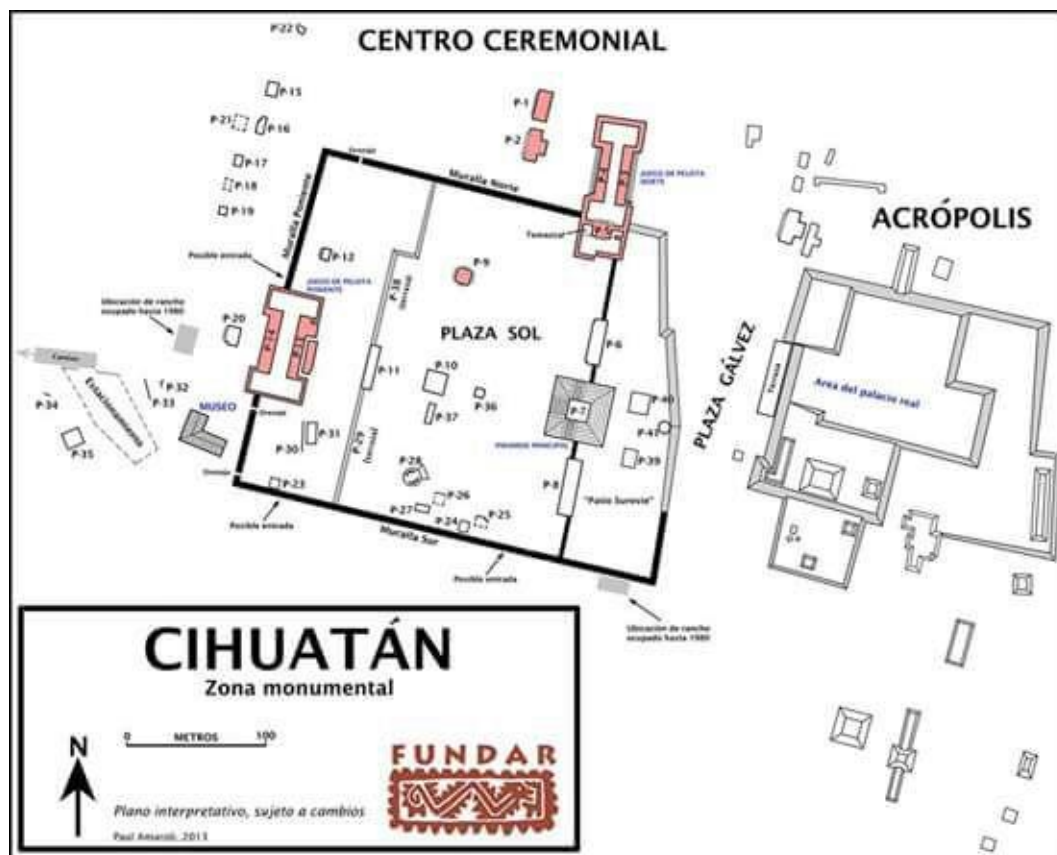


Figura 74: Plano de Cihuatán, en rojo se muestran ambos campos de juego y algunas estructuras que han sido intervenidas en 2017. Tomado de Parque Arqueológico Cihuatán, 2017.

Como previamente se mencionó, Cihuatán y Las Marías son sitios con una arquitectura similar, ambos se encuentran ubicados en áreas defensivas como mesetas y ambos muestran un sistema constructivo basado en rocas y tierra cubierto por bloques finos y lajas hechas a partir de toba (Amaroli, 2015a).

Sobre el juego de pelota en Cihuatán, Haberland (1991), asegura que ambos son de tipo VIII el cual consiste en un campo cerrado, con banca y zonas terminales

pequeñas. Ciertamente, ambos campos de juego de Cihuatán muestran una figura en planta similar al Tipo VIII; no obstante, en ambas canchas, los campos externos se extienden más allá de las estructuras laterales (Figura 75), esto en adición a que el Tipo VIII se encuentra presente únicamente en Tierras Altas Mayas, hace considerar que tanto los de Cihuatán como Las Marías podrían ser una variación de este tipo, no definida aun por Taladoire (2017).

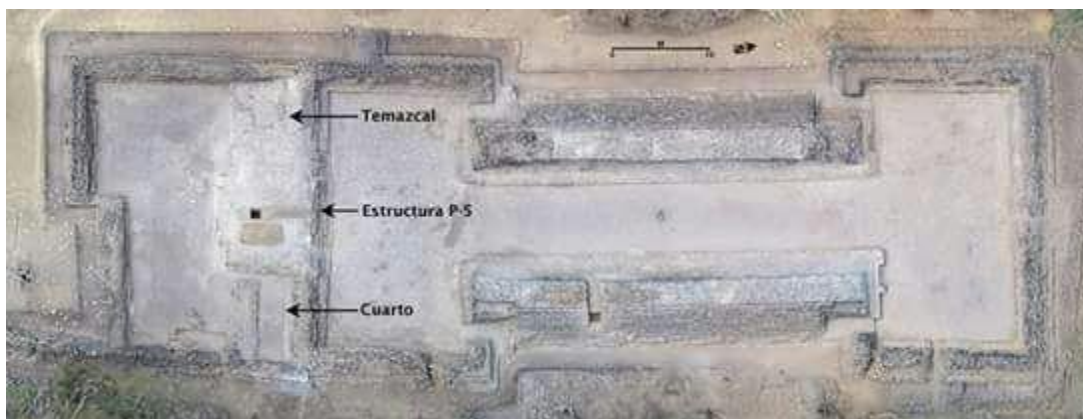


Figura 75: Juego de pelota Norte de Cihuatán. A la izquierda se señalan estructuras excavadas por Antonio Sol en 1929, un temazcal, una plataforma y un cuarto. Tomado de Parque Arqueológico Cihuatán, 2017.

En cuanto al simbolismo del juego de pelota de Cihuatán, por un lado está el juego de pelota Norte que dado a que se ubica en una zona periférica, fuera del muro perimetral del sitio, podría atribuírsele un simbolismo militarista. No obstante, es particularmente interesante que al lado de este campo de juego se encuentre un temazcal (o baño de vapor), una plataforma denominada *Estructura P-5*, y un cuarto, lo cual conlleva a reflexionar sobre el juego de pelota relacionado a una práctica ritual dado a

que se considera que entre las funciones de los temazcales en Mesoamérica se encuentra su uso como purificante. Asimismo, otro significado del juego de pelota durante el Postclásico fue el sacrificio humano; esto a su vez se ve relacionado con una deidad presente en la cultura material de Cihuatán: Xipe Tótec, dios de la fertilidad y la renovación de la flora quien suele relacionarse también con el sacrificio humano. A pesar de que hasta el momento parece no haberse encontrado algún artefacto que represente a esta deidad en las excavaciones de este juego de pelota, no se descarta la posibilidad de que la práctica se relacionara al culto a Xipe dado a que esta deidad ha sido previamente relacionada al juego de pelota pues el juego se vio relacionado también al culto a la fertilidad y al sacrificio humano. Este es el caso de un hacha encontrada en Quelepa que presenta una representación de este dios, y aunque esta pertenezca a un periodo diferente, brinda un precedente para la relación de Xipe Tótec y el juego de pelota (Amaroli, 2015a).

El juego de pelota poniente por otro lado, se localiza sobre el muro perimetral del sitio lo cual nuevamente arroja una connotación militarista, a pesar de ello, cercano al juego se encuentra la Estructura P-20 que según Amaroli (2015a), podría ser un templo dedicado a Tláloc, dios de la fertilidad y la lluvia. Considerando entonces que el juego de pelota se vio relacionado al culto de la fertilidad, es posible que este juego de pelota estuviese dedicado también al culto a esta deidad. A pesar de ello, se considera que se requiere de mayor investigación para comprobar este significado del juego.

En conclusión, se considera que el juego de pelota en Cihuatán pudo estar relacionado ya sea a un carácter militarista o dedicado al culto de una de las deidades de la población lo cual a su vez relacionaría esta práctica con otras costumbres religiosas de la época, por ejemplo, con el sacrificio humano; sin embargo, el comprobar este significado requiere de un estudio multidisciplinario en el sitio, que incluya no solo la cultura material y la arquitectura, sino también restos óseos o entierros en el sitio.

4.4 Santa María

Ubicado en el municipio y departamento de Chalatenango, el sitio arqueológico Santa María, conocido también como *Las Lajitas* o *Las Lajas*, se localiza en la Cuenca El Paraíso. Actualmente, el sitio se encuentra casi totalmente inundado debido a la construcción del Embalse Cerrón Grande.

Este sitio fue registrado como parte del *Programa de Rescate Arqueológico Cerrón Grande*, desarrollado en la década de 1970, a raíz de ello, William Fowler y Margarita Solís lograron realizar excavaciones y un registro del sitio previo a su inundación. De este modo, se logra datar el sitio para el Postclásico Temprano (Amaroli, 2003).

A partir de los reconocimientos realizados por Fowler (citado en Amaroli, 2003), fue posible reconocer que este sitio arqueológico consiste en 15 estructuras distribuidas en tres grupos: En el Grupo A se encontraron 4 estructuras, en el B, 7; y en el Grupo C,

4; en este último grupo se encuentran la pirámide principal del sitio la cual es de aproximadamente 15 metros de altura (Estructura C-1), y un juego de pelota (Estructuras C-2 y C-3).

En cuanto a la extensión del sitio, se considera que este se extendía en 36 hectáreas dentro de las cuales se situaban los grupos previamente mencionados. Asimismo, debido a la cercanía y contemporaneidad con Cihuatán, es probablemente que Santa María fuese una ciudad subordinada políticamente por Cihuatán por lo que ambas poblaciones compartían su ideología, economía y condición social (Fowler & Earnest, 1983; Amaroli, 2003).

Entre las investigaciones más recientes de este sitio se encuentra un reconocimiento realizado por Paul Amaroli entre 2002-2003 dentro del cual se logró visualizar el daño causado por el agua del embalse pues en la primera visita realizada en marzo 2002, casi todo el sitio se encontraba cubierto por el agua mientras que para mayo del 2003 el nivel del agua permitió que se observaran 17 estructuras, 15 de ellas documentadas en esa investigación (Figura 76), las dos restantes se localizaban en un área de difícil acceso. Asimismo, fue posible visualizar que el agua ha afectado las estructuras provocando erosión de la tierra dado a que las estructuras consisten en piedras unidas por una mezcla de tierra (Amaroli, 2003).

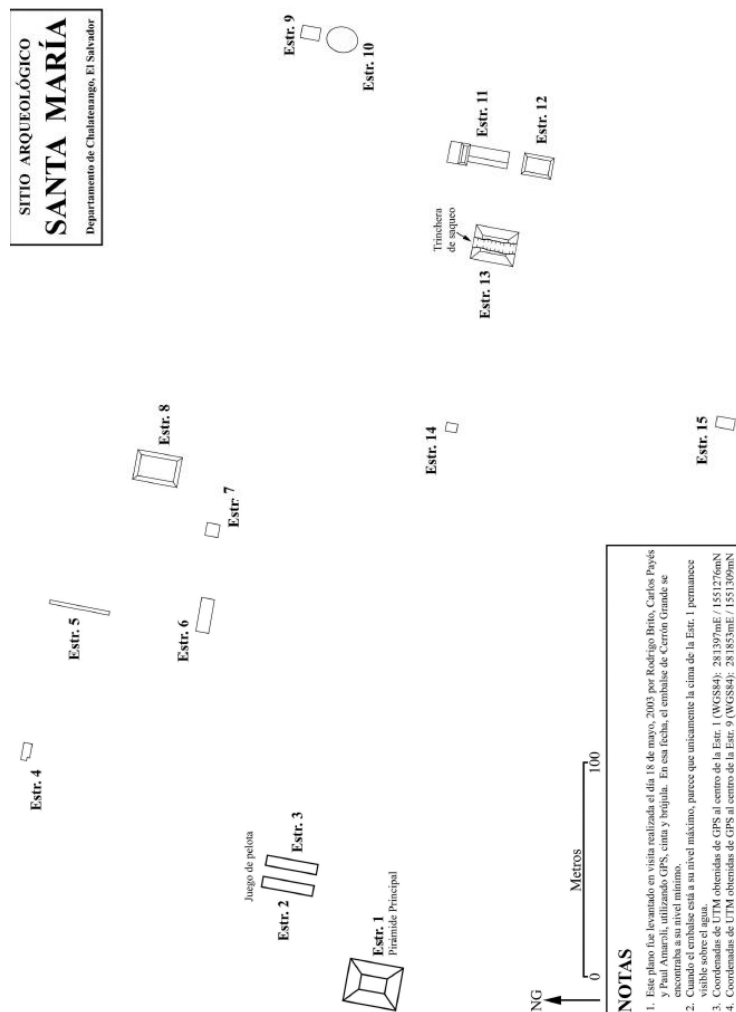


Figura 76: Croquis del sitio Santa María. Tomado de Amaroli, 2003, p.7.

De acuerdo con Amaroli (2003), la pirámide principal y el juego de pelota del sitio se localizan sobre una plataforma artificial considerada una acrópolis ovalada de unos 100x150 m. El juego de pelota por otro lado, es descrito como en forma de *I*, igual que los de Cihuatán; no obstante, esto no se evidencia en los planos del sitio dado a que no muestran paredes de final de patio pues las referencias de este campo indican solamente dos estructuras largas y paralelas que actualmente presentan una altura

aproximada de 40 centímetros mientras que sus dimensiones exteriores son de 24 metros de Norte a Sur y de 15 metros de Este a Oeste (Figura 77).



Figura 77: Fotografía de las Estructuras 2 y 3 que forman el juego de pelota del sitio y de la pirámide principal. Tomada de Amaroli, 2003, p. 10.

Debido a que la descripción del campo de juego y el mapa del sitio no parecen coincidir en la forma del campo de juego, no es posible identificar a qué tipología sigue el marco arquitectónico de esta cancha. Por un lado, de ser igual que los de Cihuatán, este juego sería Tipo VIII en la clasificación de Taladoire (2017), presentando simultáneamente la problemática expuesta previamente sobre una posible variación de esta tipología.

En cuanto al simbolismo del juego de pelota en Las Marías, considerando que las estructuras destinadas a esta práctica se localizan sobre una acropolis, junto a la pirámide principal del sitio, es probable que esta práctica estuviese relacionada a la centralización política en el sitio; no obstante, esto tendrá que comprobarse con la

cultura material del sitio pues hasta el momento no se ha hecho mención de este tipo de dinámicas socio políticas de la población.

5. Sitios en El Salvador con Campo de Juego no Datados

En esta investigación ha sido posible también identificar 6 sitios arqueológicos cuya descripción incluye el marco arquitectónico del juego de pelota (Figura 78); no obstante, hasta la fecha, las investigaciones en estos sitios no han podido brindar un fechamiento. A pesar de ello, a continuación se presenta la información obtenida referente a estos sitios.

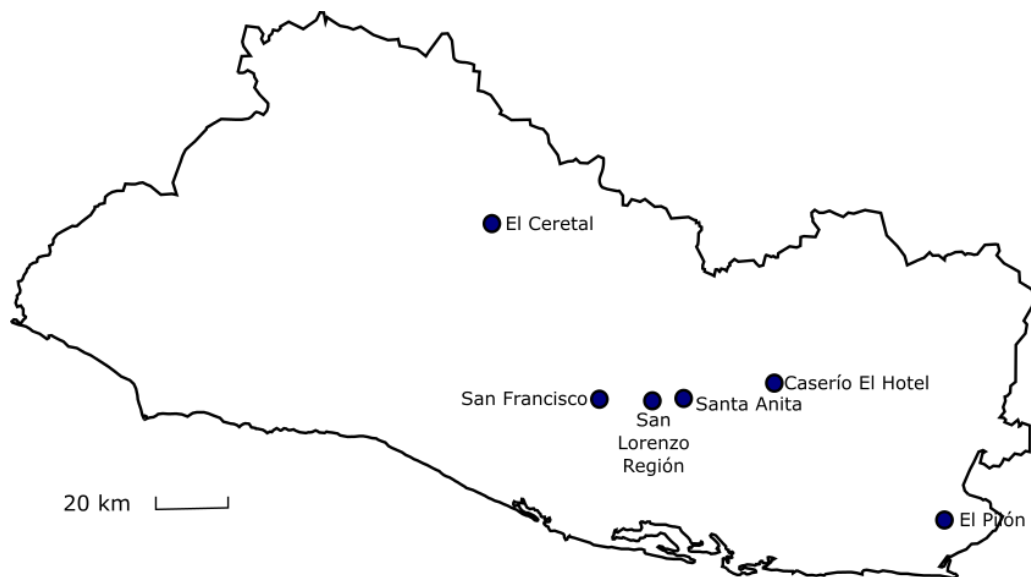


Figura 78: Mapa de El Salvador con sitios registrados con campo de juego de pelota pero sin datación. Elaborado por Katherine García, 2017.

5.1 Santa Anita

Localizado en Santa Anita, Usulután, bajo las coordenadas $13^{\circ}56'673''$, $88^{\circ}53'693''$, el sitio arqueológico Santa Anita fue registrado en 1980 por Manuel Méndez.

Dentro del mencionado registro se afirma que el sitio se localiza en una planicie con algunas elevaciones y que en ese momento era utilizado para el cultivo de algodón. Este sitio consiste en cinco montículos de 5-6 metros de altura, diferentes plataformas habitacionales y un juego de pelota. Asimismo, se considera que podrían existir más montículos, especialmente plataformas, ocultos en los desniveles del terreno (Figura 79) (Méndez M. , 1980).

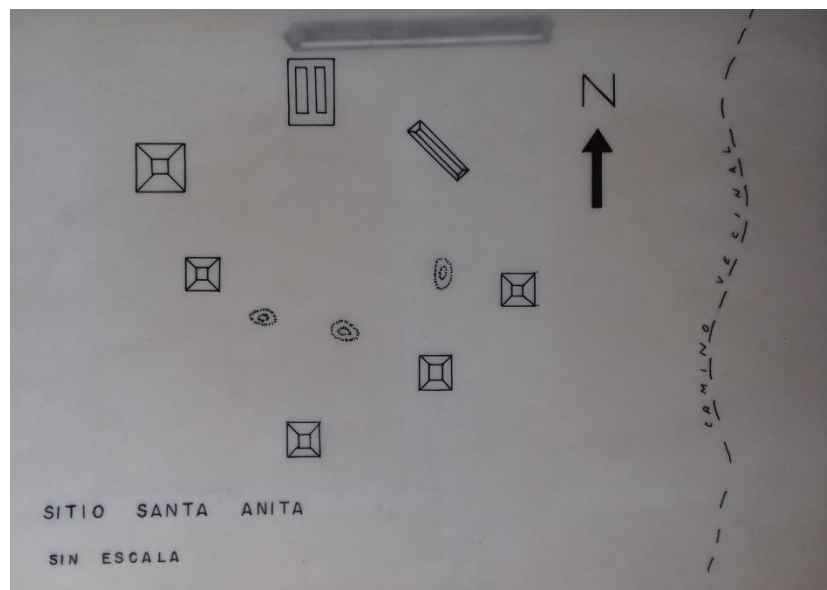


Figura 79: Mapa del sitio arqueológico Santa Anita. Tomado de Méndez, 1980.

En cuanto al estado de conservación, al momento del registro se documentó que el sitio había sufrido daños por saqueo y que se ha construido una planta eléctrica en el terreno por lo que es posible que actualmente el sitio no se encuentre muy bien conservado; no obstante, solo un estudio más reciente sobre este sitio podría determinar la gravedad de los daños (Méndez M. , 1980).

Lamentablemente, en el registro del sitio no se brinda información más detallada sobre las estructuras, asimismo, solo se menciona que durante una visita se encontró material cerámico y lítico pero no se mencionan las tipologías identificadas. Tampoco parecen encontrarse más referencias sobre este sitio por lo que se desconoce el periodo al que pertenece y otros elementos significativos.

Teniendo en cuenta lo limitada que es la información sobre este sitio y que el mapa consiste básicamente en un croquis sin escala, se considera imposible brindar un acercamiento sobre el simbolismo del juego de pelota para este sitio.

5.2 Caserío El Hotel

Localizado en el Departamento de San Miguel, a aproximadamente 300 metros sobre el nivel del mar, bajo las coordenadas 13°60'1276'', 88°32'2186''; el sitio arqueológico *Caserío El Hotel* es conocido también como *Cerro Apavaya*.

Este sitio fue registrado en 1977 por Hernández quien asegura que consiste en una serie de aproximadamente 10 montículos distribuidos en un área de 15 manzanas, el montículo principal presenta una altura de 7 metros aproximadamente, al Este del sitio se encontraron dos montículos alargados longitudinalmente de unos 40 metros el cual se considera un posible campo de juego de pelota, al sur de estos se encuentran al menos 6 montículos más.

Al momento de su registro, se diseñó un croquis de las estructuras visibles en el sitio dentro del cual se muestra que entre los montículos se construyó una pista de aterrizaje (Hernández G. E., 1977) (Figura 80).

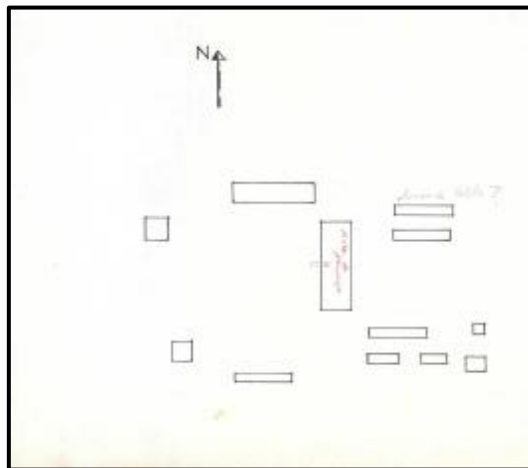


Figura 80: Croquis del sitio arqueológico Caserío El Hotel. Tomado de Hernández, 1977.

Dentro de la presente investigación se logró visitar este sitio arqueológico y fue posible registrar su estado de conservación; de los once montículos mostrados en el

croquis del sitio de 1977, solo siete son fácilmente visibles; en la fotografía aérea del sitio es posible observar tres de estos montículos (Figura 81). Por otro lado, es probable que los demás montículos hayan sido destruidos pues en la zona se da la constante remoción de rocas (Figura 82) ya que actualmente el terreno se utiliza para el cultivo de maíz. Por otro lado, no se observó la mencionada pista de aterrizaje.

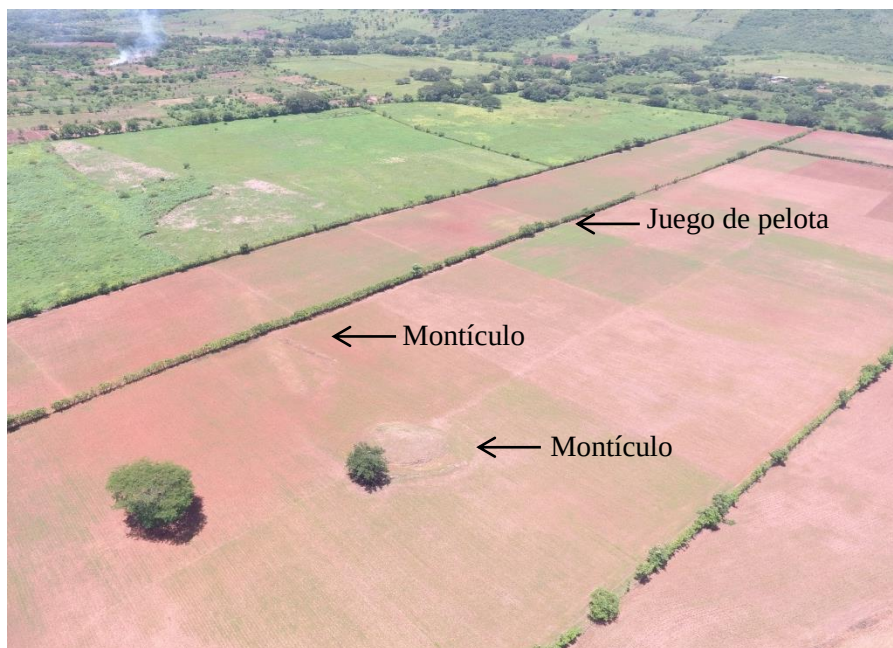


Figura 81: Fotografía aérea del sitio arqueológico Caserío El Hotel. Tomada por Danilo Barrientos, Ronny Cortez y Katherine García, 2017.



Figura 82: Fotografía de concentración de rocas removidas de los montículos del sitio arqueológico Caserío El Hotel. Tomada por Katherine García, 2017.

Actualmente, el sitio se encuentra dividido en dos propietarios, la parte Oeste pertenece al sr. José Alcides Orellana mientras que la sección Este pertenece al sr. Daniel Portillo; esta división se sitúa sobre las estructuras del juego de pelota del sitio por lo que estos montículos se encuentran divididos en dos terrenos y han sido dañadas también debido a la remoción de rocas (Figura 83).



Figura 83: Fotografía panorámica de los montículos del juego de pelota del sitio. Tomada por Katherine García, 2017.

Debido al estado de conservación actual de los montículos y la falta de un registro detallado del sitio, no ha sido posible determinar la tipología de este campo de juego ni el significado que este pudo tener para sus habitantes. De la misma forma, existe la problemática de la falta de fechamiento para este sitio; durante la visita fue posible observar y fotografiar material cerámico pero no fue posible analizar la tipología del mismo, no obstante, los propietarios de los terrenos muestran disposición para que estudios arqueológicos se lleven a cabo, de igual manera, la municipalidad de Lolotique por lo que se espera que estos se realicen antes de que las estructuras sean completamente dañadas (Figura 84).



Figura 84: Fragmentos cerámicos encontrados en superficie en la visita al sitio arqueológico Caserío El Hotel. Tomada por Katherine García, 2017.

5.3 San Francisco

Ubicado en el municipio de Tecoluca, Departamento de San Vicente, a 15 kilómetros al Este de Tehuacán se encuentra un sitio arqueológico conocido como *San Francisco*. Lamentablemente, no se encontraron las coordenadas del sitio; sin embargo, su ubicación se muestra en el mapa de Haberland (1991) (Figura 85).

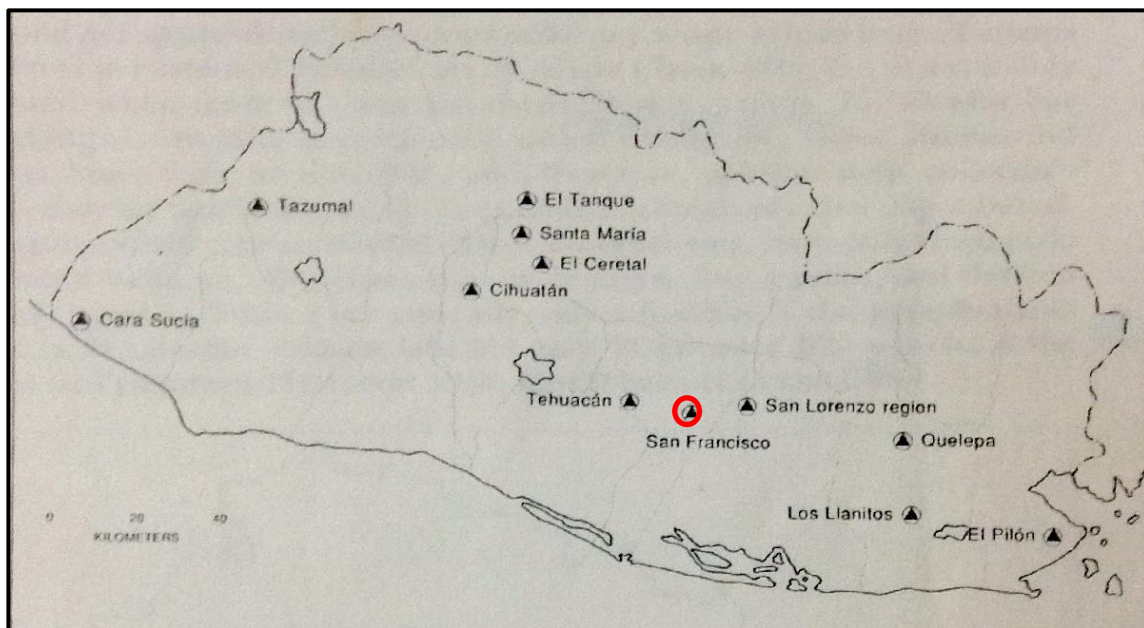


Figura 85: Mapa de El Salvador, en el círculo rojo se encuentra marcada la ubicación del sitio San Francisco. Tomada de Haberland, 1991, p. 10.

El sitio arqueológico San Francisco se encuentra localizado en el Valle San Francisco, al sureste del Volcán Chinchontepec-San Vicente, a 430 msnm. Aproximadamente, cercano a uno de los afluentes del Río Amate, conocido como *Rio San Francisco* (Longyear, 1944).

Este sitio fue uno de los registrados por Longyear (1944) quien asegura que consiste en un asentamiento de al menos once montículos bajos. Los montículos 1-5 parecen ser bases de templos pequeños, mientras que del 6-9 se considera que fueron plataformas bajas para viviendas, alares o tumbas. Asimismo, los montículos 10 y 11 “parecen formar un juego de pelota de proporciones inusuales” (p.16), esto debido a que aunque el interior del campo (también conocido como campo de juego) es claro pues se encontraba casi intacto en ese momento, las medidas del exterior son algo confusas a causa de una zanja de riego que corre a lo largo de los lados Norte y Este, cortando así parte de la estructura original.

No obstante, Longyear (1944) y Haberland (1991), aseguran que los montículos 10 y 11 definitivamente forman un campo de juego de pelota con forma de *I* (Figura 86). Asimismo, Boggs (1944, citado en Herrera, 2010, p. 5) afirma que

Si estas existen (refiriéndose a las *ruinas de San Francisco*) debería de aparecer en mapas como la “zona de Tehuacán” y no simplemente como un sitio. El pequeño sitio San Francisco debería ser excavado ya que se encuentra en un área importante, posee una cancha de juego de pelota y es pequeño, por otra parte, el sitio es de fácil acceso.

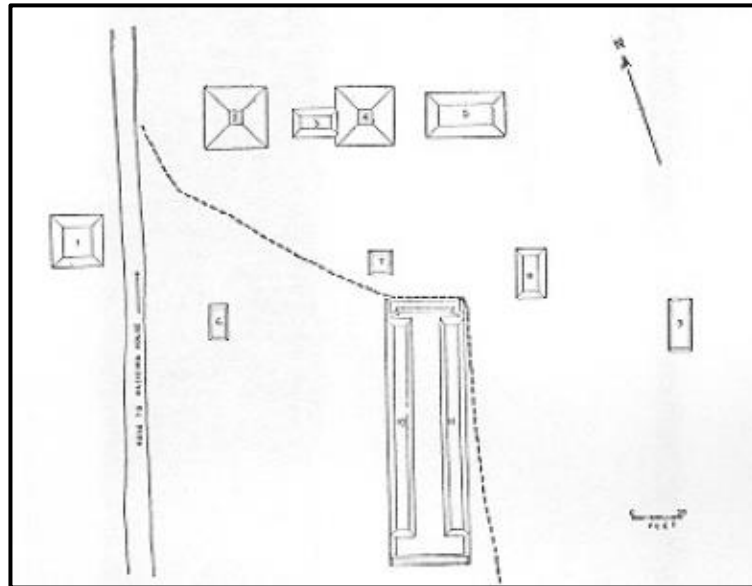


Figura 86: Mapa del sitio San Francisco. Tomado de Longyear, 1944, p. 16.

En referencia al sistema constructivo de los montículos del sitio, Longyear (1944), afirma que todos parecen ser a base de cantos rodados con losas de adobe, y que no se encontró evidencia de repello en ninguna estructura. Por otro lado, en el extremo Norte del Montículo 11, cerca del eje longitudinal de esta estructura, se encontró una pared de pequeños cantos rodados orientada de Norte-Sur la cual presenta una pequeña pendiente en el extremo Sur de la misma; esta línea de rocas podría indicar que “las pendientes exteriores de los montículos de la cancha de juego de pelota eran simples paredes maltratadas que se elevaban hacia una pared axial vertical o una plataforma longitudinal angosta que rodeaba la cancha al Este y al Oeste” (p. 16).

El extremo Sur del juego de pelota del sitio, por otro lado, muestra una cresta baja que seguramente indica la existencia de una pared límite Este-Oeste de estas

estructuras. En general, el juego de pelota del sitio parece haberse localizado en un área ligeramente más elevada en relación al suelo circundante; no obstante, Longyear (1944), asegura que esto podría deberse a la erosión del área que pudo haber facilitado la deposición de restos de montículos limítrofes, llenando el área con estos restos.

Dado a que no se ha logrado reconocer en un fechamiento para este sitio y considerando el estado de conservación presentado por el juego de pelota en la descripción de Longyear (1944), se considera es casi imposible determinar qué tipo de campo de juego es, lo único que se puede asegurar es que este es de tipo cerrado (Haberland, 1991).

Asimismo, determinar el significado del juego de pelota para la población que habitó este sitio es realmente difícil pues la descripción brindada por Longyear (1944) es principalmente especulativa por lo que se requeriría de mayor investigación de campo para poder definir el simbolismo de esta práctica en el sitio.

5.4 El Pilón, San Lorenzo Región y El Ceretal

En su estudio sobre el juego de pelota en El Salvador, Haberland (1991) menciona 12 sitios arqueológicos con campo de juego; entre estos se encuentran tres sitios arqueológicos que hasta el momento parecen no haber sido muy investigados pues no se encuentran mencionados en investigaciones del país como las de Longyear (1944), Cobos (1992), Amador (2009) ni Amaroli (2015a); y de estos, solo El Pilón posee ficha

de registro en el Departamento de Arqueología de SECULTURA. Debido a ello, a continuación se presenta la información sobre estos sitios (Tabla 5).

	El Pílon	San Lorenzo Región	El Ceretal
Ubicación (Figura 87)	Conchagua, La Unión	Desconocida, probablemente se localice en Usulután	Desconocida, probablemente se ubica en la Cuenca El Paraíso
Antecedentes	Haberland (1991), asegura que Boggs mencionó este sitio en 1988; sin embargo, no se encontró evidencia de ello en sus apuntes (Herrera, 2010). Por otro lado, a pesar de estar registrado, la ficha de registro del sitio no presenta autor.	No se ha encontrado ficha de registro de este sitio, Haberland (1991) menciona que Boggs (1988) brinda información referente al sitio pero no esto no se refleja en los apuntes de sus reconocimientos (Herrera, 2010).	Según Haberland (1991), Samuel Lothrop menciona este sitio en 1927; sin embargo, no se ha logrado encontrar evidencia de esto ni de un registro del sitio.

Tabla 5: Información sobre los sitios arqueológicos El Pílon, San Lorenzo Región y El Ceretal.

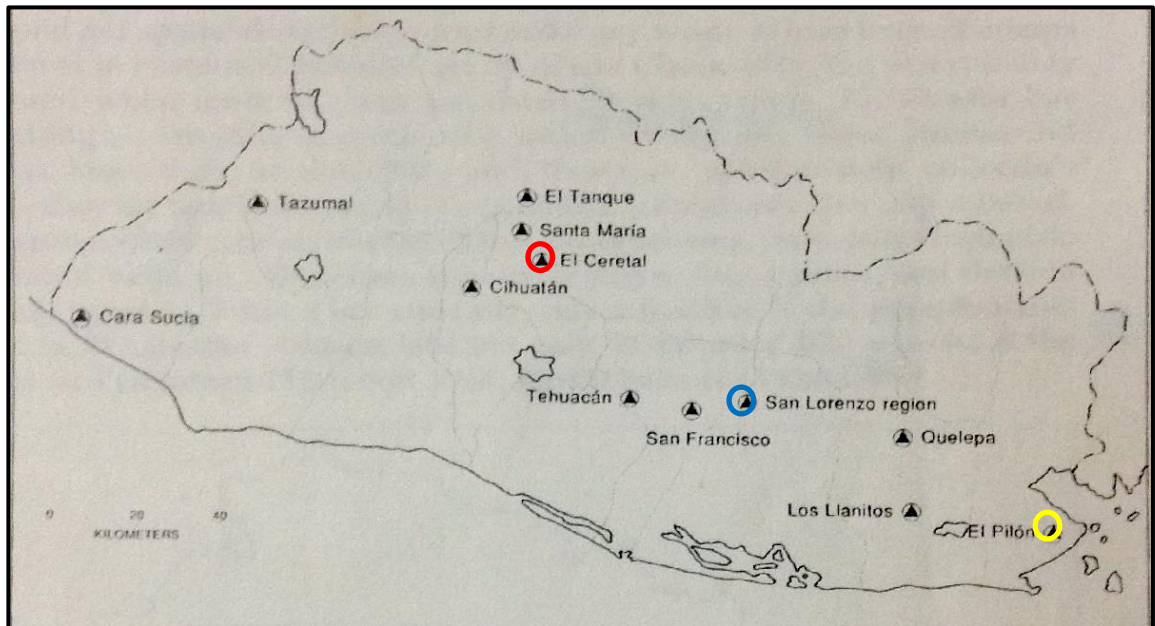


Figura 87: Mapa de El Salvador con la ubicación de los sitios arqueológicos con campo de juego de pelota según Haberland, 1991, p. 10. En rojo se encuentra El Ceretal, en azul San Lorenzo Región y en amarillo El Pilon.

Lamentablemente, no se cuenta con la descripción de estos sitios pues Haberland (1991) no muestra datación de ellos, solo se limita a asegurar que presentan campo de juego de pelota, en el caso de San Lorenzo Región, afirma que este presenta dos campos de juego. A raíz de ello, no ha sido posible analizar el simbolismo de esta práctica para la población de estos sitios; no obstante, se considera importante su mención en esta investigación pues se espera que en un futuro se desarrollen investigaciones que permitan confirmar la existencia de estas estructuras en estos sitios. Resulta de especial interés el sitio El Pilon pues de tratarse de un campo de juego de pelota, este sería el más al sureste registrado en Mesoamérica.

6. Discusión Sobre el Simbolismo y Evolución del Juego de Pelota en El Salvador

Anteriormente se presentaron aspectos característicos de la arquitectura, entre ellos se mencionó la existencia de al menos cuatro valores presentes en las manifestaciones arquitectónicas, uno de ellos es el aspecto religioso el cual expresa la dinámica social en una comunidad; de la misma forma, se explicó el carácter cuantitativo y cualitativo de la arquitectura mesoamericana. A partir de ello, ha sido posible evidenciar que el marco arquitectónico del juego de pelota presenta una serie de valores arquitectónicos que van desde lo útil y lógico, hasta lo estético y lo social pues como previamente se comentó, el juego de pelota no necesitó estrictamente del marco arquitectónico para desarrollarse lo que conlleva a la importancia que pudo haber desempeñado el edificar estas estructuras.

Por un lado, es posible encontrar campos de juego de pelota en grandes ciudades mesoamericanas como Tikal, Copán y Chichén Itzá; sin embargo, en sitios igualmente importantes como Tenochtitlán y Teotihuacán, durante años se ha creído que no tienen campo de juego aunque en tiempos más recientes se ha estado trabajando en evaluar si algunas estructuras fueron utilizadas para esta práctica. Esto se refleja también en sitios arqueológicos de El Salvador pues si se observa la distribución de sitios arqueológicos en el país con campo de juego de pelota, para zonas como Chalchuapa solo ha sido posible identificar una cancha, en Tazumal, mientras que en el Valle de Zapotitán existe un vacío en referencia a estas estructuras; en la Cuenca El Paraíso por otro lado existen al menos siete sitios arqueológicos con al menos un campo de juego.

En referencia a la distribución de los sitios arqueológicos registrados en esta investigación con campo de juego de pelota, no ha sido posible identificar un patrón específico (Figura 88); es importante tener en cuenta también que no se descarta la posibilidad de que existan más sitios arqueológicos con juego de pelota dado a que en algunos casos puede ser que estas estructuras no hayan sido identificadas, o que hayan sido destruidas debido a construcciones posteriores ya que parece existir un vacío no solo en estas áreas, sino también en cuanto a campos de juego del Preclásico, Clásico Temprano y Postclásico Tardío.

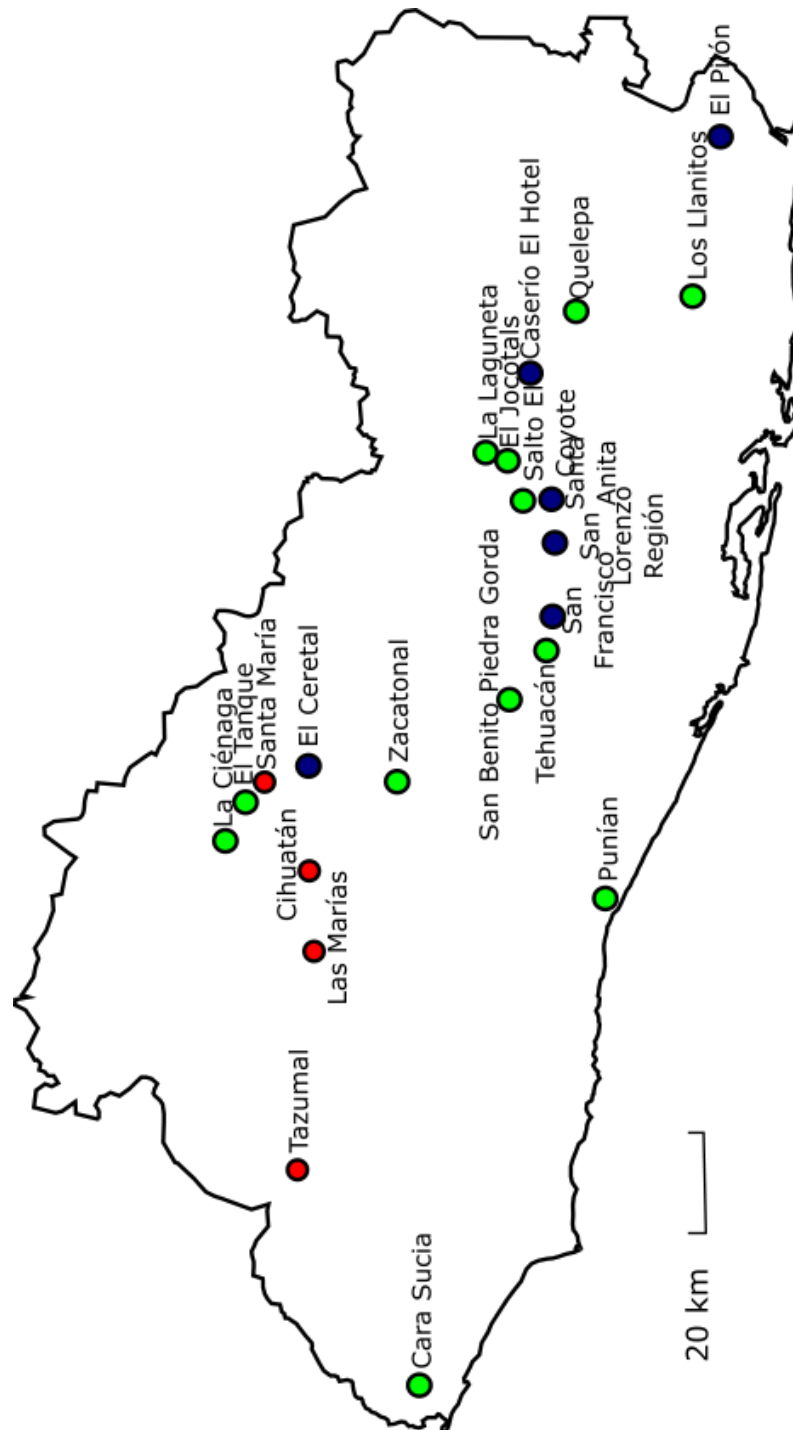


Figura 88: Mapa de El Salvador con la ubicación de los sitios con campo de juego de pelota. Elaborado por Katherine García, 2017.

De la misma forma, es importante tener en cuenta que de los 25 campos de juego, solo en seis se han realizado excavaciones, en Tazumal, La Laguneta y Salto El Coyote, de forma parcial, y casi completamente en Los Llanitos y los dos campos de Cihuatán por lo que es necesario excavar los 19 campos restantes para poder asegurar que forman un campo de juego de pelota dado a que dos estructuras alargadas paralelas no forman necesariamente un juego de pelota (Taladoire, 2015a).

No obstante, dentro de esta investigación se ha partido de que estas estructuras conforman un campo de juego dado a que dentro del registro de las mismas se asegura que lo sean y considerando también que estas encajan en la descripción y forma del marco arquitectónico del juego.

En cuanto al simbolismo del juego de pelota para las poblaciones que habitaron en el territorio que comprende El Salvador, se considera que esto se relacionaba principalmente al desarrollo socio-cultural de cada periodo y a los cambios sociales de los mismos dado a que durante el Clásico predomina un significado asociado a la centralización política, la interacción de facciones internas entre comunidades, y al culto al Inframundo, mientras que durante el Postclásico el juego tiende a presentar una connotación militar o relacionado al culto a diferentes deidades; la tabla a continuación presenta el posible simbolismo de cada uno de los campos de juego de pelota documentados en esta investigación. Asimismo, con el propósito de analizar el proceso evolutivo de esta práctica y su marco arquitectónico, se presenta la clasificación de las mismas (Tabla 6).

Sitio	Tipología con base a la clasificación de Taladoire (2017)	Posible simbolismo
Datos para el Clásico Tardío (600-900 d.C.)		
Cara Sucia, juego de pelota Norte	Tipo VI	Lugar de competencia entre facciones de la comunidad para centralización política o escenario de representaciones para entretenimiento de la élite
Cara Sucia, juego de pelota Sur	Tipo VI	Culto al Inframundo
La Ciénaga	Posible Tipo I	No identificado
San Francisco Zacatonal	No identificado	Relacionado al comercio
San Benito Piedra Gorda	No identificado	No identificado
Tehuacán	Tipo VII	Centralización política o una práctica ceremonial de la población
La Laguneta	Tipo VI	Culto al Inframundo o relacionado al comercio
Salto El Coyote	No identificado	Lugar de competencia entre facciones de la comunidad para centralización política o escenario de representaciones para entretenimiento de la élite
Quelepa	Tipo VII	Centralización política o comercio
Los Llanitos	Tipo VI	Integración social
El Tanque juego de pelota 1	Posible Tipo I	No identificado
El Tanque, juego de pelota 2	Posible Tipo I	No identificado
El Jocotal	No identificado	No identificado

Punían	No identificado	No identificado
Datos para el Postclásico Temprano (900-1250 d.C.)		
Tazumal	No identificado	Culto al Inframundo o enfrentamiento de fuerzas opuestas
Las Marías	Posible variación de Tipo VIII	Culto al Inframundo o a alguna deidad
Cihuatán, juego de pelota Norte	Posible variación de Tipo VIII	Militarista, culto a Xipe Totec. al sacrificio humano o a la fertilidad
Cihuatán, juego de pelota Poniente	Posible variación de Tipo VIII	Militarista, culto a Tláloc o a la fertilidad
Santa María	Posible variación de Tipo VIII	Centralización política

Tabla 6: Clasificación y posible simbolismo de los sitios arqueológicos con campo de juego de pelota datado en El Salvador.

De este modo, es posible observar que existió una variación simbólica manifestada en el uso del espacio y la arquitectura del contexto de las estructuras del juego de pelota, mientras que durante el Clásico, la centralización política parece ser el significado predominante dado a que las estructuras destinadas a esta práctica suelen ubicarse cerca de las pirámides principales o de acropolis, para el Postclásico, el carácter militarista del juego se ve intensificado pues en sitios como Cihuatán, el campo de juego se localiza en las periferias del sitio.

En cuanto al proceso evolutivo del juego, ha sido posible visualizar un cambio en el marco arquitectónico, a pesar de que los campos fechados se concentran en el Clásico

tardío y Postclásico temprano; esto se evidencia en que para el Clásico las estructuras muestran una forma en planta que encaja con los Tipos I, VI y VII de Taladoire (2017). Consistiendo el Tipo I en campos sin estructuras a los costados que limiten la cancha, mientras que el Tipo VI es un campo cerrado con talud y con pared superior (la cual solía ser utilizada para colocar los marcadores) y el Tipo VII en adición a esto presenta banca o banqueteta y sus campos externos son más grandes.

Para el Postclásico por otro lado, se reconoció que estas estructuras son similares a las presentes en el Tipo VIII, que presenta talud, banqueteta y pared superior, con campos externos pequeños; no obstante, como se mencionó, los campos de juego que podrían encajar con esta tipología presentan una pequeña variación y es que sus zonas terminales son más anchas que las estructuras laterales, llegando a extenderse más allá de las paredes posteriores de los campos.

A pesar de ello, es importante tener en cuenta que no fue posible identificar la tipología de diferentes campos de juego, esto debido a la falta de un registro que lo permitiera o a causa del estado de conservación en el que se encuentran estas estructuras. Es importante también tener en cuenta que según Taladoire (2017), entre Honduras y El Salvador, se han documentado 58 campos de juego; no obstante de acuerdo con Haberland (1991), en 1981, Taladoire identificó solo ocho sitios con campo de juego y considerando que posterior a esa fecha se han registrado sitios arqueológicos con estas estructuras y que existe un material publicado limitado al respecto, es muy probable que dentro del conteo de Taladoire (2017) no se incluyan todos los sitios reconocidos en esta

investigación por lo que es probable que existan más tipologías aun no incluidas en esta clasificación, a pesar de que el simbolismo evidenciado sigue el patrón mesoamericano.

Finalmente, en esta investigación se ha logrado brindar un acercamiento al simbolismo del juego de pelota para las poblaciones que habitaron en el territorio salvadoreño, esto basando en el contexto de las estructuras destinadas a esta práctica; no obstante, se considera que un estudio sobre la cultura material relacionada al juego de pelota podría facilitar la confirmación del simbolismo identificado o podría brindar una idea sobre el posible simbolismo de sitios con mal estado de conservación.

Lamentablemente, hasta el momento solo se ha logrado identificar una publicación relacionada a ello, el artículo de Haberland (1991) en el que documenta la parafernalia asociada al juego (yugo, palma, hacha) registrada en el país (Tabla 7), sin embargo, el significado del juego se representaba también en cerámica, códices, estelas y murales; a pesar de que en El Salvador no se han encontrado códices ni murales prehispánicos, es probable que por medio de un estudio cerámico se logre visualizar la importancia del juego de pelota para las poblaciones de este territorio.

Sitio	Departamento	Yugo	Palma	Hacha	Referencia
Cara Sucia	Ahuachapán			4	Amaroli, 1948
Apaneca	Ahuachapán	2		2	Habel 1878
?	Ahuachapán			1	Stone, 1972

Tazumal	Santa Ana			2	Boggs, 1945
Chalchuapa	Santa Ana			1	Coll. Gallardo, 1958
Laguna Cuzcachapa	Santa Ana		1		Andrews, 1976
San Luis	Sonsonate	1			Longyear, 1944
Campana-San Andrés	La Libertad			1	Boggs, 1943
Hacienda Tasagero	Cuzcatlán	1		1	Lothrop, 1927
Antiguo Cuzcatlán	San Salvador		1		Lothrop, 1927
Quelepa	San Miguel	3	2	1	Andrews, 1976

Tabla 7: Parafernalia del juego de pelota encontrada en El Salvador. Tomada de Haberland, 1991, p. 12.

Capítulo V Conclusiones

A través de esta investigación ha sido posible evidenciar que el simbolismo y evolución del juego de pelota en El Salvador se ve reflejado en el contexto arqueológico de las estructuras destinadas a esta práctica. A pesar que las canchas de este territorio han sido datadas para el Clásico Tardío y Postclásico Temprano, ha sido posible observar una diferenciación simbólica en esta práctica dado a que durante el Clásico los campos de juego solían situarse mayormente cerca de estructuras importantes como acrópolis o pirámides principales, mientras que durante el Postclásico predominan los campos de juego localizados en áreas periféricas de los sitios.

Se ha comprobado también que a pesar de la ocupación preclásica que hubo en el país, no se han identificado estructuras del juego de pelota datadas para este periodo; no obstante, con esto no se asegura que las poblaciones desconocían esta práctica o que no la practicasen pues esto requeriría de un estudio de la cultura material con representaciones asociadas al juego, por ejemplo, un análisis sobre figurillas preclásicas que presenten atributos relacionados a jugadores.

Asimismo, ha sido posible evidenciar que el juego de pelota no se relaciona a un solo grupo cultural ya que sitios en diferentes regiones del país presentan campos de juego.

Resulta interesante observar que en cuanto a la distribución de campos en áreas consideradas altamente arqueológicas como El Valle de Zapotitán y Chalchuapa, existen

pocos o ningún campo de juego, pero de los once sitios identificados por presentar parafernalia asociada al juego de pelota, tres se localizan en Chalchuapa y uno en el Valle; lo mismo sucede en el sitio arqueológico San Andrés donde hasta el momento no existe evidencia de la existencia de un campo de juego de pelota mientras que en Copán que es un sitio con el que se muestran similitudes en sus trazos, si existen estructuras destinadas a esta práctica; esto se visualiza en sitio regidores como Tikal y Kaminaljuyú en contraste a sitios como Teotihuacán y Tenochtitlán (Haberland, 1991; Amaroli, 2015a; Carballo, 2017).

De este modo, el enfoque postprocesual para el análisis simbólico de las estructuras del juego de pelota ha permitido denotar los diversos significados que desempeñó esta práctica lo cual a partir de la evidencia denota una relación con las dinámicas socio políticas, culturales, económicas y religiosas de la época; por ejemplo, durante el Postclásico, un periodo caracterizado por su carácter militarista, encontramos campos de juego en áreas periféricas y sabiendo que el juego fue utilizado como un sustituto a conflictos bélicos pues en sitios como Chichén Itzá, existen representaciones de jugadores con atributos de guerreros, se evidencia la relación entre el simbolismo y los elementos previamente mencionados.

Por otro lado, a través de la arqueología contextual ha sido posible reconocer el sistema de interrelaciones funcionales que presentan las estructuras del juego de pelota. Un ejemplo de ello es el significado que aporta el que estos campos se sitúen en terrenos más bajos en relación a las demás estructuras, lo cual denota la relación con el culto al

Inframundo mientras que cuando se sitúan en áreas como sobre la acrópolis muestran relación con la centralización política (Velásquez, 2015; Hodder, 1988).

Finalmente, ha sido posible constatar que el juego de pelota presenta relación al culto a deidades particulares de los períodos y regiones, especialmente durante el Postclásico como se presenta en el sitio arqueológico Cihuatán. De la misma forma, a través de esto se ha evidenciado la relación con la fertilidad y el sacrificio humano, dos prácticas relacionadas con el juego de pelota mesoamericano desde el Preclásico y Postclásico; esto es evidenciado en la presente investigación en cuanto al juego de pelota en sitios como Tazumal donde se considera que el juego pudo relacionarse con el culto al Inframundo (Solares, 2007; de la Fuente, 1995).

Una de las interrogantes presentes en el estudio del juego de pelota es qué modalidades del juego se desarrollaron en este territorio pues hasta el momento se considera que es probable que los sitios del Postclásico, al ser tipo VIII, presentan en sus estructuras la pared superior que era utilizada para la colocación del marcador, mientras que en sitios como Quelepa, donde se ha encontrado la triada (yugo, palma, hacha) del juego, es posible que se desarrollase una modalidad que implique el uso de la palma que como previamente se planteó, es probable que se utilizara para un saque de inicio (Velásquez, 2015; Haberland, 1991; Taladoire, 2017).

En cuanto al juego de pelota previo a la llegada de los españoles a este territorio, no se han logrado identificar campos de juego datados para el Postclásico tardío, esto podría ser el resultado a la destrucción del patrimonio a causa de construcciones

modernas dado a que como previamente se mencionó, existe poca información sobre este periodo en el territorio salvadoreño por lo que se espera que investigaciones futuras llenen estos vacíos sobre esta y otras prácticas culturales.

Finalmente, resulta importante destacar que en el análisis realizado sobre las estructuras del juego de pelota y su significado, no se tuvo en cuenta la orientación de los campos de juego dado a que se considera que esta se encuentra relacionada con la planificación urbana local, por lo que, llevar a cabo un estudio sobre esto requeriría de la aplicación de diferentes técnicas y herramientas que disciplinas como la arqueología toman en cuenta, pues es importante reconocer que para llevar a cabo este tipo de estudios se debe hacer un análisis simbólico a partir del contexto de cada campo de juego, ya que al limitarse a un área o periodo específico, se dejan de lado las particularidades de cada estructura; en el caso de las canchas mayas por ejemplo, Taladoire (2015a) asegura que no obedecen un patrón específico y que la orientación de las canchas no obedece los ejes cardinales. Por otro lado, en esta investigación se ha logrado registrar el contexto de los sitios arqueológicos con campo de juego en el país lo cual podría facilitar estudios que faciliten este tipo de investigaciones.

Referencias

- Adams, R. (2005). *Prehistoric Mesoamerica*. (3ª ed.). Oklahoma: University of Oklahoma.
- Aguilar-Moreno, M. (2015). Ulama: pasado, presente y futuro del juego de pelota mesoamericano. *Anales de Antropología*. 73-112.
- Alvarado, J. C. (2012). *Análisis de la obsidiana de los entierros 20, 31 y 32 de sitio arqueológico La Cuchilla, Chalchuapa*. (Tesis inédita de licenciatura) Universidad Tecnológica de El Salvador, San Salvador, SV.
- Amador, F. (2009). *Atlas Arqueológico de la Región de Oriente de El Salvador*. San Salvador: Universidad de El Salvador.
- Amaroli, P. (1987). *Informe Preliminar de las excavaciones arqueológicas en Cara Sucia, Departamento de Ahuachapán, El Salvador*. San Salvador.
- Amaroli, P. (1999). *Cara Sucia: Un centro de la cultura Cotzumalhuapa*. San Salvador.
- Amaroli, P. (2000). *La urgencia de comprar el sitio arqueológico Las Marías*. San Salvador: FUNDAR.
- Amaroli, P. (2003). *El sitio arqueológico Santa María: observaciones a 27 años de su inundación por el embalse Cerrón Grande*. San Salvador: FUNDAR.
- Amaroli, P. (2015). *Arqueología de El Salvador*. San Salvador: FUNDAR.
- Amaroli, P. (2015). El templo de la memoria: La estructura Q-40 en Cihuatán. En J. H. Erquicia, & S. Shibata (Ed.), *V Congreso Centroamericano de Arqueología en El Salvador*. (82-93). San Salvador: Secretaría de Cultura de la Presidencia.

- Amaroli, P., & Amador, F. (2003). *Los Límites de Cihuatán: Reconocimiento arqueológico para determinar la extensión de la antigua ciudad*. San Salvador: FUNDAR.
- Anderson, D., & Medina, E. (2017). El juego de pelota en el Noroeste de Yucatán. *Arqueología Mexicana*. 35-39.
- Andrews, W. (1986). *La Arqueología de Quelepa*. San Salvador: Dirección de Publicaciones e Impresos.
- Ángel, M. (2006). *Las culturas precolombinas de América*. España: Embajada de España en Reino Unido.
- Anschuetz, K., Wilshusen, R., & Scheick, C. (2001). An Archaeology of Landscape: Perspectives and Directions. *Journal of Archaeological Research*. 157-211.
- Aponte, R. (2016). *Guazabara*. Florida: Ministerio Abba.
- Armira, J. (2007). *El juego de pelota maya, función simbólica, social, política y sus implicaciones arquitectónicas*. (Tesis inédita de licenciatura). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, GT.
- Ávila, R. (2002). *Los Pueblos Mesoamericanos*. México, D.F.: Instituto Politécnico Nacional.
- Bantulá, J., & Mora, J. (2005). *Juegos Multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Barfield, T. (2000). *Diccionario de antropología*. México: Siglo XXI.
- Barrois, R., & Tokovinine, A. (2005). El inframundo y el mundo celestial en el juego de pelota maya. En J. Laporte, B. Arroyo, & H. Mejía (Ed.), *XVIII Simposio de*

- Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2004.* (27-38). Guatemala: Museo Nacional de Arqueología y Etnología.
- Barrera, J. (2016). *Análisis morfológico y funcional de las puntas de flecha del oriente de El Salvador: Periodos Clásico Tardío (600-900 DC) y Postclásico temprano (900-1250 DC).* (Tesis inédita de licenciatura). Universidad Tecnológica de El Salvador, San Salvador, SV.
- Baudez, C.-F. (2007). El juego de balón con bastones en Teotihuacán. *Arqueología mexicana.* 18-25.
- Beristáin, F. (1992). El juego de pelota en el área central de México: origen y desarrollo. En M. T. Uriarte (Ed.), *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia.* (97-111). Sinaloa: Siglo XXI.
- Blanchard, K., & Cheska, A. (1986). *Antropología del Deporte.* Barcelona: Bellaterra.
- Boggs, S. (1943). *Tazumal en la Arqueología Salvadoreña.* San Salvador.
- Boggs, S. (1973). Arqueología vestimentas y tocados antiguos. *Colección antropología e historia* N°8. 5-16.
- Boggs, S. (1974). *Tehuacán-Zona arqueológica.* San Salvador.
- Boggs, S. (1974). *Cihuatán.* San Salvador.
- Boggs, S. (1976). *Archaeological excavations in El Salvador.* Arizona: University of Arizona.
- Bonte, P., & Izard, M. (1996). *Diccionario AKAL de Etnología y Antropología.* Madrid: AKAL.

- Brito, R. (2010). *Información sobre daños en el sitio arqueológico Pueblo Viejo Las Marías*. San Salvador: FUNDAR.
- Brown, K., & Garber, J. (2015). La arquitectura preclásica, el ritual y la aparición de la complejidad cultural: una perspectiva diacrónica desde el valle de Belice. En V. Fields, & D. Reents-Budet (Ed.), *Los mayas: Señores de la creación. Los orígenes de la realeza sagrada*. (46-51). San Sebastián: NEREA.
- Brüggemann, J. (2001). La zona del Golfo en el Clásico. En L. Manzanilla, & L. López Luján (Ed.), *Historia Antigua de México. Volumen II: El horizonte Clásico*. (2ª ed.). (13-46). México, D.F.: INAH.
- Bruhns, K. (2010). *Cihuatán*. Recuperado de <http://online.sfsu.edu/kbruhns/cihuatán/soldnews.htm>
- Caballero, M. (2017). *Los pseudoglifos como signos gráficos, un análisis de los grupos cerámicos del Clásico tardío gualpopa, copador y arambala: Una propuesta semiótica para el occidente de El Salvador*. (Tesis inédita de licenciatura) Universidad Tecnológica de El Salvador, San Salvador, SV.
- Cabezas, H. (2005). Unidad geográfica-cultural. En H. Cabezas (Ed.), *Mesoamerica*. (11-20). Guatemala: Universidad Mesoamericana.
- Camacho, J. (2017). *Debate: Presentan el programa Noches de Ulama*. Recuperado de <https://www.debate.com.mx/guamuchil/Presentan-el-programa-Noches-de-Ulama-20170928-0181.html>
- Carballo, D. (2017). Los juegos de pelota en el Altiplano Central de México. *Arqueología Mexicana*. 52-57.

- Carreón Blaine, E. (2017). El Tzompantli y el juego de pelota. *Arqueología mexicana*.
- Castro, M. (1992). Nuevas ideas sobre el juego de pelota. En M. T. Uriarte (Ed.), *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*. (69-89). Sinaloa: Siglo XXI.
- Cha, J. (2013). *Colourbox*. Recuperado de <https://www.colourbox.com/image/milky-latex-extracted-from-rubber-tree-hevea-brasiliensis-as-a-source-of-natural-rubber-image-5770046>
- Choussy, M. E. (s.f.). *Salto El Coyote*. San Salvador.
- Cobos, R. (1992). Síntesis de la arqueología de El Salvador (1980-1991). *Cuadernos de arquitectura mesoamericana*. (20). 3-31.
- Córdoba, J. (2015). *Iberoamérica Social*. Recuperado de <https://iberoamericasocial.com/los-juego-de-pelota-en-mesoamerica/>
- Cosgrove, D. (1985, 24 de mayo). Prospect, perspective and evolution of the landscape idea. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 10(1). 45-62.
- Cruz, J. L. (2012). Los yugos y hachas votivas de Palenque. *Arqueología mexicana*. 52-55.
- De la Fuente, B. (1995). *La Pintura Mural Prehispánica en México*. México, D. F.: UNAM.
- dequate.com (2015). *Mixco Viejo*. Recuperado de http://www.dequate.com/artman/publish/Chimaltenango_224/Mixco_Viejo_2591.shtml
- Delgado, G. (2006). *Historia de México*. (5ª ed.). Pearson Educación.

- DeMarrais, E., Castillo, L., & Earle, T. (1996). Ideology, Materialization, and Power Strategies. *Current Anthropology*. 37(1), 15-31.
- Earnest, H. (1976). Arqueología proyecto de rescate Cerrón Grande excavaciones-interpretaciones Hacienda Santa Barbara. *Colección antropología e historia N°7 administración del patrimonio cultural*.
- Eggebrecht, E., Eggebrecht, A., Seipel, W., Grube, N., & Krejci, E. (2001). *Mundo Maya*. Guatemala: Cholsamaj.
- Escamilla, M. (2005). Historia de las investigaciones arqueológicas en la Zona de Chalchuapa. *Chalchuapa Fuentes Arqueológicas*. 3-18.
- Escamilla, M. (2013). Nahua-pipiles: aproximaciones simbólicas del paisaje Posclásico en la Costa del Bálsamo, El Salvador. *Identidades*. 131-150.
- Esteban, J., Borrás, G., & Zamora, M. (1996). *Introducción general al arte: Arquitectura, escultura, pintura, artes decorativas*. Madrid: ISTMO.
- Federación Mexicana de Fútbol Asociación. (2016). *La Pelota: Una herencia de México al mundo*. México: Cooperativa La Joplin.
- Fields, V., & Reents-Budet, D. (2008). *Los mayas. Señores de la creación*. México: Nerea y LACMA.
- Fisher, K. (2009). Placing social interaction: An integrative approach to analyzing past built environments. *Journal of Anthropological Archaeology*. 439-457.
- Flannery, K., & Marcus, J. (2000). *Formative Mexican Chiefdoms and the Myth of the Mother Culture*. Ann Arbor: Museum of Anthropology. University of Michigan.

- Fonseca, O. (2003). *Historia antigua de Costa Rica: surgimiento y caracterización de la primera civilización*. San José: Universidad de Costa Rica.
- Forssmann, A. (2017). *Hallan calaveras de mujeres y de niños en el Gran Tzompantli de la antigua Tenochtitlán*. Recuperado de http://www.nationalgeographic.com.es/historia/actualidad/hallan-calaveras-mujeres-ninos-gran-tzompantli-antigua-tenochtitlan_11689/7
- Fowler, W. (1989). *The Cultural Evolution of Ancient Nahua Civilizations: the Pipil-Nicarao of Central America*. Oklahoma: University of Oklahoma.
- Fowler, W. (1995). *El Salvador: Antiguas civilizaciones*. San Salvador: Banco Agrícola Comercial de El Salvador.
- Fowler, W. (2011). *Ciudad Vieja: Excavaciones, arquitectura y paisaje cultural de la primera villa de San Salvador*. San Salvador: Universitaria.
- Fowler, W. (2011). El complejo Guazapa en El Salvador: La diáspora tolteca y las migraciones pipiles. *La Universidad*. 17-66.
- Fowler, W., & Earnest, H. (1983). *Patrones de asentamiento y prehistoria de la Cuenca del Paraíso de El Salvador*. Pittsburg.
- FUNDAR. (s.f.). *Parque Arqueológico Cihuatán*. Recuperado de <http://www.fundar.org.sv/cihuatlan.html#investigaciones>
- García, J. (2007). *Apuntes para una historia breve de Puerto Rico: desde la prehistoria hasta 1898*. San Juan: Isla Negra.
- García, K. (2017). *Memoria I FOCESA. El Origen del juego de pelota mesoamericano: una aproximación a la nueva evidencia arqueológica*. San Salvador: Índole.

- García, K. (2017, marzo). [Entrevista con Heriberto Erquicia, docente de la Universidad Tecnológica de El Salvador: *Sitios arqueologicos con juego de pelota en El Salvador*]. Entrevista personal.
- García, K. (2017, noviembre). [Entrevista con Edgar Carpio, docente de la Universidad de San Carlos de Guatemala: *El juego de pelota en Teotihuacán*]. Entrevista personal.
- García, K. (2017, noviembre). [Entrevista con Heriberto Erquicia, docente de la Universidad Tecnológica de El Salvador: *Sitio arqueologico San Benito Piedra Gorda*]. Entrevista personal.
- García, K. (2017, noviembre). [Entrevista con Linda Manzanilla, arqueologa: *El juego de pelota en Teotihuacán*]. Entrevista personal.
- Garza, I. (2006). Del Mictlan y de Mictlantecuhlti, dios de los muertos. *El Tlacuache*. 1.
- Geertz, C. (1973). *La interpretación de las culturas*. Nueva York: Basic Books.
- Gendrop, P. (2001). *Diccionario de arquitectura Mesoamérica*. México: Trillas.
- Gil, F. (2003). Manejos espaciales, construcción de paisajes y legitimación territorial: En torno al concepto de monumento. *Complutum*. 19-38.
- Godoy, I. (2011). *Hacia una teoría del espacio mesoamericano*. México, D.F.: Architectum.
- Gonzalo, A. (1992). *Enfoques teóricos en arqueología*. Madrid: Fundación Ortega y Gasset.
- Gussinyer, J., & García, J. (1993). El concepto de espacio en la arquitectura mesoamericana. *Perspectivas antropológicas en el mundo maya*. 113-128.

- Haberland, W. (1978). Marihua rojo sobre beige y el problema pipil. *Colección Antropología e Historia*. (13).
- Haberland, W. (1991). Ballcourts and paraphernalia in El Salvador and beyond. *The Mesoamerican Ballgame*. 9-16.
- Hammond, N. (1976). *A Classic Maya ball-game vase*.
- Harris, M. (2004). *Antropología cultural*. España: Alianza.
- Harris, M. (2009). Evolución: los métodos. En M. Harris (Ed.), *El Desarrollo de la Teoría Antropológica: Una historia de las teorías de la cultura*. (122-155). México: Siglo XXI.
- Hernández, G. E. (1977). *Caserío El Hotel-Cerro Apavaya*. San Salvador.
- Hernández, W. (2005). *Servicio Nacional de Estudios Territoriales. Nacimiento y Desarrollo de río Lempa*. San Salvador: Ministerio de Medio Ambiente y Recursos Naturales y Servicio Nacional de Estudios Territoriales
- Herrera, R. (2010). *Apuntes de reconocimiento*. San Salvador.
- Hodder, I. (1988). *Interpretación en Arqueología. Corrientes actuales*. Barcelona: Crítica.
- Hodder, I. (1999). *El proceso arqueológico. Una introduction*. Oxford: Blackwell.
- Hodder, I. (2001). *Archaeological Theory Today*. Cambridge: Polity.
- Hodder, I. (2005). *Theory and practice in archaeology*. New York: Routledge.
- Hodder, I., & Hutson, S. (2003). *Reading the past: Current Approaches to Interpretation in Archaeology*. New York: Cambridge University.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens*. Londres: Routledge.

- INAH. (2017). *Instituto Nacional de Antropología e Historia*. Recuperado de <http://www.inah.gob.mx/es/foto-del-dia/6322-marcador-de-juego-de-pelota-chichen-itza>
- Ingold, T. (1993). The temporality of landscape. *World Archaeology*. 25(2), 152-174.
- Ito, N., & Shibata, S. (2007). *Informe preliminar de las investigaciones arqueológicas en Tazumal, 2004-2007*. San Salvador.
- Jaramillo, J. (2004). *La evolución de la cultura*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Jiménez, J. (2015). El análisis ritual en el registro arqueológico. ¿Una alternativa posible? *Revista de antropología experimental*. (15), 171-177.
- Johnson, M. (2000). *Teoría arqueológica: Una Introducción*. Barcelona: Ariel.
- Kelley, J. (1988). *Cihuatán, El Salvador: A Study in Intrasite Variability*.
- Kent, S. (1990). Activity areas and architecture: an interdisciplinary view of the relationship between use of space and domestic built environments. En S. Kent (Ed.), *Domestic architecture and the use of space*. (1-8). Nueva York: Cambridge University.
- Kirchhoff, P. (1960). *Mesoamérica: sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales*. México: ENAH.
- Ladrón, S. (2000). El juego de pelota en El Tajín. *Arqueología Mexicana*. (44), 36-41.
- Larín, J. L. (1959). La Estela de Tazumal. En J. L. Larín (Ed.), *La Estela de Tazumal*. (11-15). San Salvador: Ministerio de Cultura Departamento.
- Linares Soler, A. (2006). *La enseñanza de la arquitectura como poética*. Barcelona: UPC.

- Longyear, J. (1944). *Archaeological investigations in El Salvador*. Cambridge: Peabody Museum of Archaeology and Etnology Harvard University.
- López Austin, A., & López Luján, L. (2001). *El pasado indígena*. México, D.F.: Fideicomiso Historia de las Américas.
- López, M. (1974). *La Ciénaga*. San Salvador.
- López, M. (1980). *Punían*. San Salvador.
- López, S., Lagunas, Z., & Serrano, C. (2002). *Costumbres funerarias y sacrificio humano en Cholula prehispánica*. México: UNAM.
- Lowe, G. (1998). *Mesoamerica olmeca: diez preguntas*. Chiapas: Centro de Investigaciones Humanísticas de Mesoamerica y el Estado de Chiapas-UNAM.
- Manguino, A. (2001). *Arquitectura Mesoamericana: Relaciones espaciales*. México: Trillas.
- Manzanilla, L., & López Luján, L. (2001). *Historia Antigua de México. Volumen II: El horizonte Clásico*. México, D.F.: INAH.
- Martínez, E., & Arévalo, F. (2007). Reconociendo la Cuenca del Paraíso: Realidad de los sitios arqueológicos inundados en la presa hidroeléctrica Cerrón Grande. *XXI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala*. 611-624.
- Martínez, P. (2011). *A-BAK´*. Recuperado de <http://abakmatematicamaya.blogspot.com/2011/04/bak-matematica-maya-el-juego-de-pelota.html>
- Marzal, M. (1996). *Historia de la antropología*. Quito: Pontificia Universidad Católica de Perú.

- Matos Moctezuma, E. (2013). ¿Sacrificaban al que ganaba en el juego de pelota?
Arqueología Mexicana. 88-89.
- McKee, B. (2011). Evidencia del uso agrícola del sitio San Andrés durante el periodo
protoclásico. *La Universidad*. 305-316.
- Méndez, M. (1980). *La Laguneta*. San Salvador.
- Méndez, M. (1980). *Santa Anita*. San Salvador.
- Méndez, M. (2014). *Análisis preliminar del material cerámico recuperado en el sitio
arqueológico San Francisco, Suchitoto, Cuscatlán*. San Salvador:
SECULTURA.
- Mendoza, V. (1962). *El plano o mundo inferior, Mictlán, Xibalbá, Nith y Hel*. México.
- Millón, A. (1993). *Mente, Cerebro e Inteligencia Artificial*. Lérida: Universidad de
Murcia.
- Monterroso, M. (1999). Esquema Cronológico de Mesoamerica. *Historia General de
Guatemala*. 125-137.
- Morán, M., & Ramos, M. (2012). *Estructuras de planta circular prehispánicas en El
Salvador*. (Tesis inédita de licenciatura) Universidad Tecnológica de El Salvador,
San Salvador, SV.
- Muntañola, J. (2001). *Arquitectura: texto y contexto. Transcripciones arquitectónicas II*.
Barcelona: UPC.
- Noticieros Televisa. (2017). *Descubren templo dedicado a Ehécatl en la CDMX*.
Recuperado de <http://noticieros.televisa.com/ultimas-noticias/cdmx/2017-06-07/descubren-templo-dedicado-ehecatl-y-juego-pelota-cdmx/>

- Ocampo, J. G. (2015). El juego de pelota prehispánico y los juegos olímpicos. *Revista U.D.C.A Actualidad & Divulgación Científica*. 15, 17-25.
- Oliveros, A. (1992). Apuntes sobre orígenes y desarrollo del juego de pelota. En M. T. Uriarte (Ed.), *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*. (39-54). Sinaloa: Siglo XXI.
- Olivier, G., & López Lujan, L. (2010). El sacrificio humano en Mesoamérica: ayer, hoy y mañana. En G. Olivier, & L. López Lujan (Ed.), *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*. (19-42). México: UNAM.
- Ortiz, P., Rodríguez, M., & Delgado, A. (1992). Las ofrendas de El Manatí y su posible asociación con el juego de pelota: yugo a destiempo. En M. T. Uriarte (Ed.), *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*. (55-67). Sinaloa: Siglo XXI.
- Parque Arqueológico Cihuatán. (2017). *Parque Arqueológico Cihuatán*. Recuperado de <https://www.facebook.com/CIHUATAN/>
- Patterson, M. (2011). *Más que Palabras: El Poder de la Comunicación No Verbal*. España: Aresta, UOC.
- Paz, R. (2017). *Hallan juego de pelota en Teotihuacan*. Recuperado de <http://www.cronica.com.mx/notas/2017/1052838.html>
- Perrot-Minnot, S. (2009). Cara Sucia, 1980: el saqueo de un importante sitio prehispánico de la costa occidental de El Salvador y la intervención del estado. *La Universidad*. (7), 83-110.
- Poyatos, F. (1994). *La comunicación no verbal*. Madrid: Ediciones Istmo.

- Quirarte, J. (1970). *El juego de pelota en Mesoamérica: Su desarrollo arquitectónico*. México, D.F.: UNAM.
- Rapoport, A. (1990). *The Meaning of the Built Environment*. Tucson: The University of Arizona.
- Ravey, C. (2011). Una semblanza del sitio arqueológico Las Marías. *Científica*. (12), 19-28.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Real Academia Española.
- Rodríguez-López, J., Vicente-Pedraz, M., & Mañas-Bastida, A. (2016). Cultura de Paso de la Amada, creadora del juego de pelota mesoamericano. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. 16, 69-89.
- Rojas, T., & Murra, J. (1999). *Historia general de América Latina: Las sociedades originarias*. París: Trotta.
- Rubio, R. (2017). *Debate: Reviven los juegos de ulama con evento turístico*. Recuperado de <https://www.debate.com.mx/guamuchil/Reviven-los-juegos-de-ulama-con-evento-turistico-20171006-0429.html>
- Sabau, M., & Sáenz, M. (1994). *México en el mundo de las colecciones de arte*. México: UNAM.
- Sanders, D. (1990). Behavioral conventions and archaeology: methods for the analysis of ancient architecture. En S. Kent (Ed.), *Domestic architecture and the use of space*. (43-72). Cambridge: Cambridge University.
- Sauer, C. (1925). *The morphology of landscape*. (2), 19-53.

- Scarborough, V., & David, W. (1993). *The Mesoamerican ballgame*. Arizona: University of Arizona.
- Sharer, R. (1978). *The Prehistory of Chalchuapa, El Salvador*. University of Pennsylvania: Philadelphia.
- Sharer, R. (1978). *The Prehistory of Chalchuapa, El Salvador*. Pennsylvania: University of Pennsylvania.
- Sheets, P. (2002). *Before the Volcano Erupted: The Ancient Cerén Village in Central America*. Texas: University of Texas.
- Shinya Kato, S. S. (2005). Las investigaciones arqueológicas en Tazumal, 2004-2005. *XIX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala*. (211 - 222). Guatemala: Museo Nacional de Arqueología y Etnología.
- Shinya, K., Shibata, S., & Ito, N. (2005). Las investigaciones arqueológicas en Tazumal, 2004-2005. *XIX Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala*. (211 - 222). Guatemala: Museo Nacional de Arqueología y Etnología.
- Solares, B. (2007). *Madre terrible: La Diosa en la religión del México Antiguo*. México: Anthropos.
- Soustelle, J. (1983). *Los Olmecas*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Suárez, L. (1993). Algunas implicaciones religiosas del material cronológico. En B. Dahlgren (Ed.), *III Coloquio de Historia de la Religión en Mesoamérica y Áreas Afines*. (22-30). México, D.F.: UNAM.
- Tabarev, A. (2007). *La Cultura Olmeca: Libro de Texto para Universidades Rusas*. FAMSI.

- Taladoire, E. (2000). El juego de pelota mesoamericano Origen y desarrollo. *Arqueología Mexicana*. 20-27.
- Taladoire, E. (2001). The architectural background of the pre-hispanic ballgame: An evolutionary perspective. En M. Whittington (Ed.), *The Sport of Life and Death The Mesoamerican Ballgame*. (97-115). New York: Thames & Hudson.
- Taladoire, E. (2015). Cinco tesis discutibles relativas al juego de pelota. *Arqueología*. 191-209.
- Taladoire, E. (2015). Las aportaciones de los manuscritos pictográficos al estudio del juego de pelota. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*. (105), 181-221.
- Taladoire, E. (2016). Manoplas, candados, rieles y otros objetos inusuales asociados a los juegos de pelota. *Arqueología*. 198-225.
- Taladoire, E. (2017). Los juegos de pelota en Mesoamérica. *Arqueología Mexicana*. 27-34.
- Tarkanian, M., & Hosler, D. (2000). La elaboración de hule en Mesoamérica. *Arqueología Mexicana*. 54-57.
- Tiesler, V. (2008). Cultos funerarios mayas. *Investigación y ciencia*. 47-53.
- Tiesler, V. (2017). Simbolismo de la cabeza en Mesoamérica. *Arqueología mexicana*.
- Trachtenberg, M., & Hyman, I. (1986). *Arquitectura*. Madrid: Akal.
- Trigger, B. (1989). *A History of Archaeological Thought*. Cambridge: Cambridge University.
- Tylor, E. (1871). *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*. London: University of Oxford.

Uriarte, M. T. (1992). *El Juego de pelota en Mesoamerica: raíces y supervivencia*.

Sinaloa: Siglo XXI.

Uriarte, M. T. (2015). *El juego de pelota mesoamericano*. México, D.F.: UNAM.

Valdés, J., & Rodríguez, Z. (1999). Panorama PreClásico, Clásico y Postclásico. En J.

Luján Muñoz (Ed.), *Historia General de Guatemala*. (139-164). Guatemala:

Asociación de Amigos del País.

Valdés, J., Valladares, M., & Méndez, L. (2009). *Historia de la arquitectura*

prehispánica de las tierras bajas mayas de Guatemala: El Clásico, Fase II.

Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

Valdivieso, F. (2005). Tazumal Avances del Proyecto de investigación arqueológica y

restauración en la estructura B1-2 del sitio arqueológico Tazumal, Zona

Arqueológica de Chalchuapa, El Salvador, Centro América. *El Salvador*

Investiga. 5-24.

Valverde, M., Liendo, R., & Gutiérrez, G. (2010). *Guía de arquitectura y paisajes*

Mayas. México-Sevilla: UNAM-Junta de Andalucía.

Vela, E. (2014). Mitología y ritos. *Arqueología Mexicana*. 26-31.

Vela, E. (2014). Los usos del maguey. *Arqueología Mexicana*. 56-65.

Velásquez, E. (2015). El juego de pelota entre los mayas del periodo Clásico (250-900

d.C.). Algunas reflexiones. En M. T. Uriarte (Ed), *El juego de pelota*

mesoamericano. (251-326). México, D.F.: UNAM.

Vidal, M. (1970). *Nociones de Historia de Centro América*. San Salvador: Dirección de

Cultura del Ministerio de Educación.

- Villagran, J. (1964). *Teoría de la arquitectura*. México: Departamento de arquitectura INBA.
- Wauchope, R., & Willey, G. (1965). *Handbook of Middle American indians: Archaeology of Southern Mesoamerica*. Texas: University of Texas.
- Winter, M. (2001). La zona oaxaqueña en el Clásico. En L. Manzanilla, & L. López Luján (Ed.), *Historia Antigua de México. Volumen II: El horizonte Clásico*. (47-77). México, D.F.: INAH.
- Yoshidome, M. (2013). Nueva perspectiva del período posclásico temprano en Chalchuapa, mediante los análisis de cerámica y arquitectura. *V Congreso Centroamericano de Arqueología en El Salvador*. 22-33.
- Zallo, R. (2011). *Estructuras de la comunicación y de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Zamora, M. (2017). Los juegos de pelota en Cantona, Puebla. *Arqueología Mexicana*. 46-51.

Anexos

El PILON		A (1)	54-6
1. Mapa <u>2655 IV</u>	2. Departamento <u>LA UNION</u>		
3. Jurisdicción <u>COUCHAGUA</u>			V
4. Situación <u>6.1 Km al W de COUCHAGUA</u>			
5. Nombres previos del sitio			
6. Elevación	7. Dueño		
8. Dirección			
9. Dueños anteriores (con fechas)			
10. Ocupante o mandador presente			
11. Actitud hacia excavación			
12. Área	13. Espesor		
14. Altura	15. Vegetación		
16. Agua cercana <u>LA LUNA El Pilon</u>			
17. Tierra del sitio			
18. Tierra alrededor			
19. Investigación anterior			
		A (2)	
20. Cultivación			
21. Erosión			
22. Edificios modernos, caminos etc. <u>CELEBRIA TIPO MIXTA, ESCUELA y</u> <u>ELITE del ISTA</u>			
23. Posibilidades de destrucción <u>CASI todo el sitio destruido</u> <u>la ciudad se encuentra sobre el</u>			
24. Descripción del sitio <u>Se encuentra en la zona de la zona 10, según el</u> <u>mapa del sitio, según el mapa.</u>			
25. Construcciones			
26. Entierros			
27. Artefactos			
28. Otros rasgos			
29. Referencia publicadas			
30. Mapa del sitio	Fecha	Apuntador	