



# JUEGOS ORIGINARIOS





## **Juegos Originarios.**

**Museo Etnográfico “Juan B. Ambrosetti”.**

**Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.**

**Julio de 2023. Buenos Aires, Argentina.**

Este material se distribuye bajo una licencia Creative Commons.  
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0).

En este Cuadernillo usaremos los términos jugador y jugadores para facilitar la lectura de las instrucciones.  
Sin embargo, reconocemos el carácter plural de las identidades de género y la validez del lenguaje inclusivo.

## Presentación.

Hace unos años creamos el espacio de juegos originarios en el Museo. Lo pensamos como una manera de poner en valor el lugar que tiene el juego en todas las culturas y -en ese jugar- nuestra capacidad de abrirnos a nuevas experiencias y preguntas y formas de hacer las cosas.

Dice Francesco Tonucci -especialista en juego e infancias- que jugar es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo, sólo o en compañía, sabiendo que a donde no se pueda llegar se puede inventar.

Invitarles a jugar desde el Museo, es invitarles a conectarnos con otras personas que juegan y han jugado para aprender, para ensayar, para equivocarse, para escuchar, para saber negociar o dialogar, para divertirse, para perder y ganar, para volver a intentar, para recortar un trocito de sus mundos y repetirlo en un tablero, en unas fichas, en una pelota, en un hilo.

Esta publicación es una invitación a seguir explorando y jugando.



## ÍNDICE

PEKÃ MOCHÃ .....	6
ALLEL-KUZÉN .....	8
NOKOPINÁ .....	11
PINTA .....	13
TRAPIAL KUZÉN .....	16
YOLÉ .....	20
TABLEROS Y DADOS PARA DESCARGAR .....	25
BIBLIOGRAFÍA y REFERENCIAS DE ILUSTRACIONES....	26
AGRADECIMIENTOS .....	27
CRÉDITOS .....	28

# PEKÃ MOCHÃ

*juego para 2 ó más jugadores*

**El PEKÃ MOCHÃ es un juego del pueblo aché,  
del Gran Chaco paraguayo.**



**TIPO DE JUEGO:  
DE DESTREZA FÍSICA**



**DIFICULTAD  
FÁCIL/MEDIA**

El pueblo aché tiene muchos juegos de destreza física, como tiro con arco y flecha, carreras de salto en un solo pie, competencias para trepar árboles o juegos en el agua.



PARA JUGAR  
NECESITAMOS:



ESPACIO  
EN EL PISO

## ¿CÓMO SE JUEGA?

1. Los jugadores se acuestan boca abajo en el piso con bastante distancia y espacio.
2. Cada jugador pone los brazos hacia atrás de la espalda y (si puede) se agarra las manos o los dedos.
3. Los jugadores deben tratar de ponerse de pie sin ayuda de las manos o brazos.
4. Quien se levanta más rápido gana.



**LA GENTE DEL PUEBLO ACHÉ, NORMALMENTE COMPITE ENTRE DOS PARTICIPANTES. SI HAY MÁS DE DOS JUGADORES, PUEDEN ELEGIR CÓMO TURNARSE.**

# ALLÉL-KUZÉN

juego para 2 ó 4 jugadores

El allél-kuzén es un juego mapuche que puede servir para disfrutar del tiempo libre o para resolver conflictos. Sabemos que se jugaba mucho en la actual provincia de Buenos Aires.



TIPO DE JUEGO:  
DE AZAR



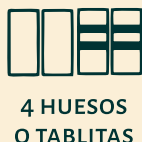
DIFICULTAD  
FÁCIL

Tradicionalmente las fichas se hacen con partes del hueso *hioides* (allél en *mapuzungun*) que está en la parte de atrás de la lengua de las vacas.

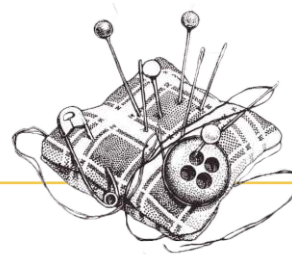




PARA JUGAR  
NECESITAMOS:



ESPACIO  
EN UNA MESA  
O EN EL PISO



### PARA HACERLO EN CASA:

SE PUEDE JUGAR EN EL PISO, EN UNA MESA O EN CUALQUIER ESPACIO QUE NOS PERMITA TIRAR LOS ALLÉL COMO SI FUERAN DADOS. LOS ALLÉL SE PUEDEN HACER CON TROZOS DE HUESO (COMO LOS DEL ASADO), O CUALQUIER OTRO MATERIAL PLANO, QUE TENGA DOS LADOS. UN LADO VA A SER “BLANCO” O SIN DIBUJO Y EL OTRO LADO VA A TENER DOS LÍNEAS NEGRAS. SE PUEDEN HACER CON PEDAZOS DE CARTÓN, PALITOS DE MADERA DE HELADOS O BAJALENGUAS, Y OTROS MATERIALES.

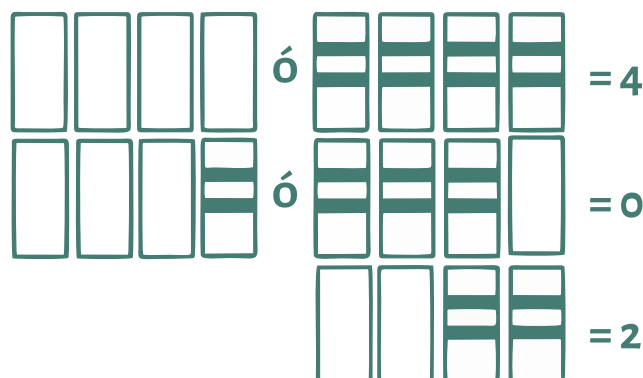
### ANTES DE EMPEZAR A JUGAR: CÓMO USAR “LOS DADOS”.

Tomamos los cuatro allél con las dos manos y los tiramos una sola vez. Según como caigan (lado liso o lado a rayas), nos dan distintos puntos:

**4 iguales (liso o rayas) = 4 puntos**

**3 iguales y 1 distinto = 0 puntos**

**2 iguales = 2 puntos**



## ¿JUGAMOS?

1. Se juega por turnos.
2. Se pueden enfrentar dos jugadores individuales o dos equipos.
3. En su turno: un jugador o equipo toma los cuatro allél y los tira.
4. Según como caen, van sumando los puntos que consigan en cada tirada.
5. Cuando los jugadores sacan o (cero) puntos, le tienen que pasar el turno al jugador o equipo contrario.
6. Si sacan 4 ó 2 puntos, pueden seguir tirando hasta sacar 0 puntos y perder el turno.

### VARIANTE PARA JUEGOS CORTOS:

Sin importar si saca 0, 2 ó 4 cada jugador o equipo tira una sola vez y le pasa el turno al contrario.

### VARIANTE PARA MÁS DIFICULTAD:



Si sacan 0 (cero) puntos, pierden todos los puntos sumados hasta el momento.

## PARA PONERSE DE ACUERDO.

Antes de empezar a jugar, los jugadores tienen que decidir cuál es el puntaje que hay que alcanzar para ganar la partida. Les recomendamos probar con distintos puntajes entre 25 y 50 puntos.

Si van a usar la variante para juegos cortos, pueden jugar a alcanzar 10 ó 15 puntos (partidas más rápidas).

# NOKOPINÁ o PETÉ

*juego para varios jugadores*

El nokopiná o peté es un juego popular entre el pueblo mocoví o moqoit y el pueblo chané, que habitan territorios del norte de lo que hoy se conoce como Argentina.



TIPO DE JUEGO:  
FÍSICO



DEPORTIVO/  
DE COORDINACIÓN



DIFICULTAD  
MEDIA

Es un juego que tiene muchos nombres y que se juega desde el norte y hasta el sur de la Argentina. Casi siempre se juega armando una pelota con la chala del maíz (las hojas que envuelven al choclo).



PARA JUGAR

NECESITAMOS:



3 JUGADORES  
O MÁS



HOJAS DE CHALA  
DE MAÍZ

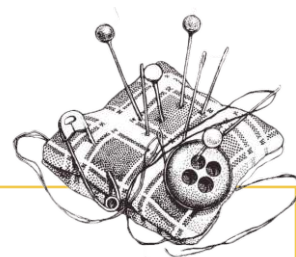


PLUMAS  
PARA DECORAR

ESPACIO  
PARA UNA  
RONDA

## ¿CÓMO SE JUEGA?

1. Los jugadores forman una ronda y se pasan la pelota de uno a otro golpeándola solo con la palma de la mano sin que caiga al piso.
2. Quien la deje caer o la golpea con otra parte del cuerpo (dorso de la mano, codo, rodilla, cabeza, etc.) pierde y sale de la ronda.
3. El juego termina cuando queda solo un jugador.



### PARA HACERLO EN CASA:

**PODÉS HACER LA PELOTA CON LA CHALA DEL MAÍZ, RELLENA Y ANUDADA EN UN EXTREMO (COMO SI FUERA UN GLOBO MUY PEQUEÑO).**

**TRADICIONALMENTE, EN LA PARTE DE ARRIBA DE LA PELOTA SE PONÍAN DOS PLUMAS DE GALLINA O TIRITAS DE LA MISMA CHALA HACIA ARRIBA.**

**OTRA FORMA DE HACER LA PELOTA ES CON UNAS MEDIAS GRUESAS ENROLLADAS O UNA PELOTA CASERA DE TRAPO O PAPEL, ATADA EN UN EXTREMO.**

**EN ESE CASO ES OPTATIVO AGREGARLE LAS DOS PLUMAS.**

# PINTA

*juego para 2 o más jugadores*

**El pinta es un juego de dados mocoví o moqoit.**



DE AZAR



DIFICULTAD  
FÁCIL



**Tradicionalmente los dados estaban hechos de madera de algarrobo blanco, guayaví o chañar.**

PARA JUGAR  
NECESITAMOS:



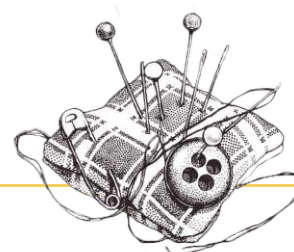
2 JUGADORES  
O MÁS



3 DADOS  
ESPECIALES

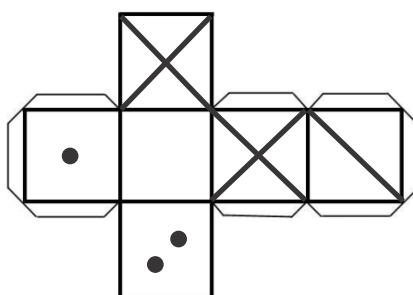


LÁPIZ Y PAPEL  
PARA ANOTAR



### PARA HACERLO EN CASA:

**LOS DADOS DEL PINTA SON UN POCO DIFERENTES A LOS DADOS QUE CONOCEMOS:  
PARA HACERLOS EN CASA PODEMOS DESCARGAR EL MODELO DE DADOS  
PARA IMPRIMIR ([VER PÁGINA 25](#)) Ó TOMAR TRES DADOS COMUNES,  
PINTAR SU SUPERFICIE O PEGARLES UN PAPEL EN CADA UNA DE SUS CARAS  
Y DIBUJAR LOS DISEÑOS DEL PINTA:**



### OBJETIVO DEL JUEGO:

Sumar más puntos que los otros jugadores.








#### Cómo arrojar los dados

Tirar los dados del pinta es casi como una danza: hay que tomarlos con la mano derecha, sacudir el puño cerrado y con el brazo hacer un círculo en dirección contraria a las agujas del reloj. Después tirar los dados. Una vez tirados, seguir el recorrido con el brazo hasta el hombro izquierdo.

# ¿JUGAMOS?

1. Todas les jugadores se sientan en una ronda.
2. Se juega por turnos.
3. Tiran los dados.
4. Si los tres dados caen iguales (en las posiciones que ven abajo), se suma el puntaje del pinta. Después la misma persona que estaba jugando vuelve a tirar.

## PUNTAJE PINTA

	= 0 cero o "kaliká"
	= 3 tres
	= 6 seis
	= 3 tres
	= 12 doce

5. Si los dados caen en otra posición o combinación que no sea la del puntaje pinta, pierde el turno.
6. Esto se repite para cada uno de los jugadores.

## PARA PONERSE DE ACUERDO.

Antes de empezar a jugar, los jugadores tienen que decidir cuál es el puntaje que hay que alcanzar para ganar la partida.

# TRAPIAL-KUZÉN

*juego para 2 jugadores (el trapial y los trewa)*

El trapial-kuzén es un juego mapuche, de la Patagonia. Existen muchas variantes y distintas formas de jugar. En todas se enfrentan un animal más grande y poderoso (en este caso el trapial) y 12 animales más pequeños...



TIPO DE JUEGO:  
DE TABLERO



DE HABILIDAD  
O ESTRATEGIA



DIFICULTAD  
MEDIA/ALTA



**TRAPIAL = león**

**¿Hay leones en América?**

**Sí, pero no son los leones de gran melena de África.**

**El trapial es nuestro “león americano”: el PUMA.**

**En *mapuzungun* se lo llama pangi o trapial.**

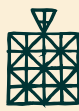


PARA JUGAR

NECESITAMOS:



2 JUGADORES



1 TABLERO



12 FICHAS  
IGUALES



1 FICHA  
DIFERENTE

## OBJETIVOS DEL JUEGO.

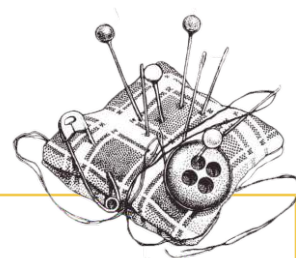
Este es un juego desigual: los jugadores no tienen las mismas fichas ni el mismo objetivo:

1 jugador con 12 trewa (perros)

1 jugador con 1 trapial (león)

Los trewa (perros) ganan el juego si logran encerrar al trapial sin que éste pueda comerlos o encerrándolo en su guarida sin que pueda escaparse.

El trapial (león) ganará el juego si se come a todos los trewa.



### PARA HACERLO EN CASA:

**PODÉS ELEGIR HACER TUS FICHAS CON LOS MATERIALES QUE PREFIERAS:**

**PIEDRAS, BOTONES, TAPITAS PLÁSTICAS U OTROS ELEMENTOS...**

**¡PERO RECORDÁ QUE EL TRAPIAL TIENE QUE SER DISTINTO DE LOS TREWAS!**

**(O MÁS GRANDE O DE OTRO COLOR)**

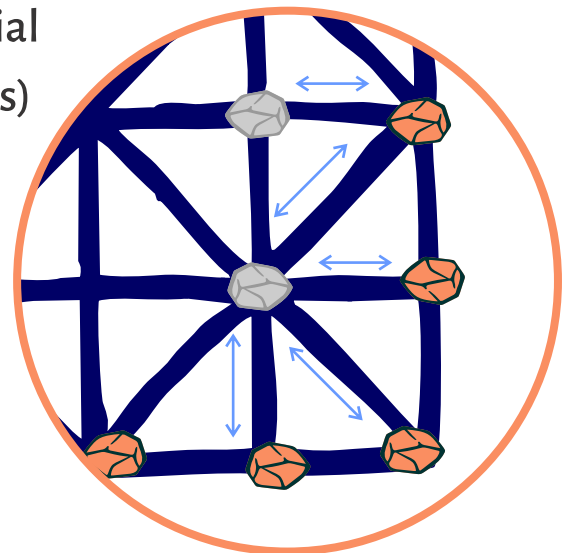
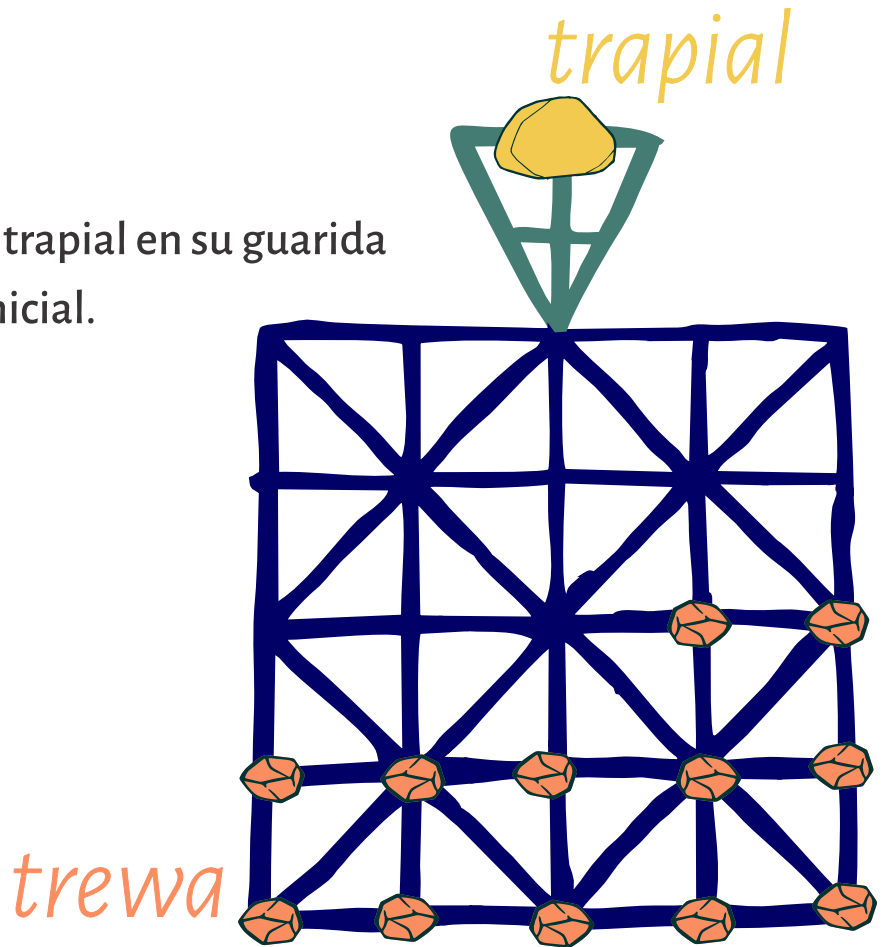
## PARA EMPEZAR A JUGAR:

1. El juego comienza con el trapial en su guarida y los trewa en la posición inicial.

2. Los jugadores eligen quién comienza la partida.

3. Juegan por turnos y cada uno de los jugadores puede realizar un solo movimiento por turno.

4. En cada movimiento los trewas y el trapial se desplazan por los puntos (intersecciones) que se cruzan en las líneas del tablero.



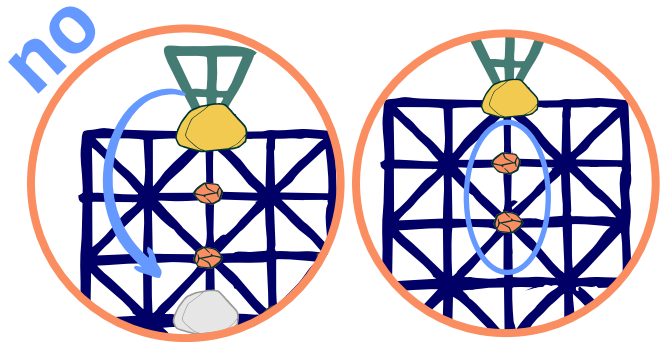
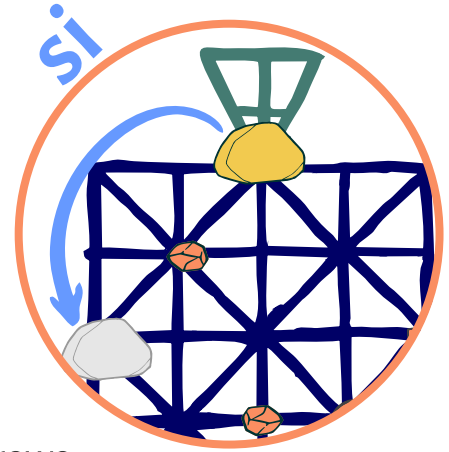
## ¿Cómo juega el trapial (león)?

Comienza desde su guarida (zona triangular).  
Avanza de un punto a otro y puede desplazarse en cualquier dirección (incluso retroceder).

Puede comer a los trewas (perros).

Para comer a un trewa, el trapial deberá saltar por arriba del trewa y ocupar el punto libre detrás del trewa (como en el juego de las Damas).

Si no hay un punto libre después del trewa, el trapial no puede saltar y comerlo.

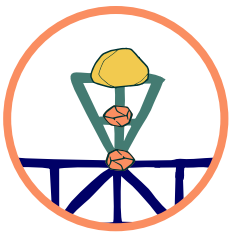


## ¿Cómo juegan los trewa (perros)?

Un trewa avanza de un punto a otro y puede desplazarse en cualquier dirección (incluso retroceder).

No pueden comerse al trapial (león).

Los trewa se defenderán tratando de siempre mantener doble hilera, sin dejar espacios libres que permitan que el trapial los coma.



Con sus movimientos, tratarán de acorralar al trapial en alguna esquina o empujarlo y encerrarlo en su guarida.

### SUGERENCIAS:

**¿QUIÉN EMPIEZA? PUEDEN DECIDIRLO A TRAVÉS DE UN JUEGO SIMPLE (COMO PIEDRA-PAPEL -O- TIJERA) O PONIÉNDOSE DE ACUERDO ENTRE JUGADORES.**

**¿QUÉ PASA SI NADIE ALCANZA SU OBJETIVO?**

**EXISTE LA POSIBILIDAD DE QUE EL JUEGO LLEGUE A UN EMPATE. EN CASO DE SER ASÍ, DESPUÉS DE CINCO MOVIMIENTOS SIN QUE LOS JUGADORES PUEDAN CUMPLIR EL OBJETIVO, SE DECLARA UN EMPATE VICTORIOSO PARA LES DOS JUGADORES.**

# YOLÉ

*juego para 2 jugadores*

**El yolé es un juego del pueblo mocoví o moqoit, de la región que hoy en día conocemos como Chaco.**



TIPO DE JUEGO:  
DE TABLERO



DE AZAR  
+ ESTRATEGIA



DIFICULTAD  
MEDIA

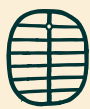


**Tradicionalmente este era un juego jugado por mujeres.**

PARA JUGAR  
NECESITAMOS:



2 JUGADORES



1 TABLERO



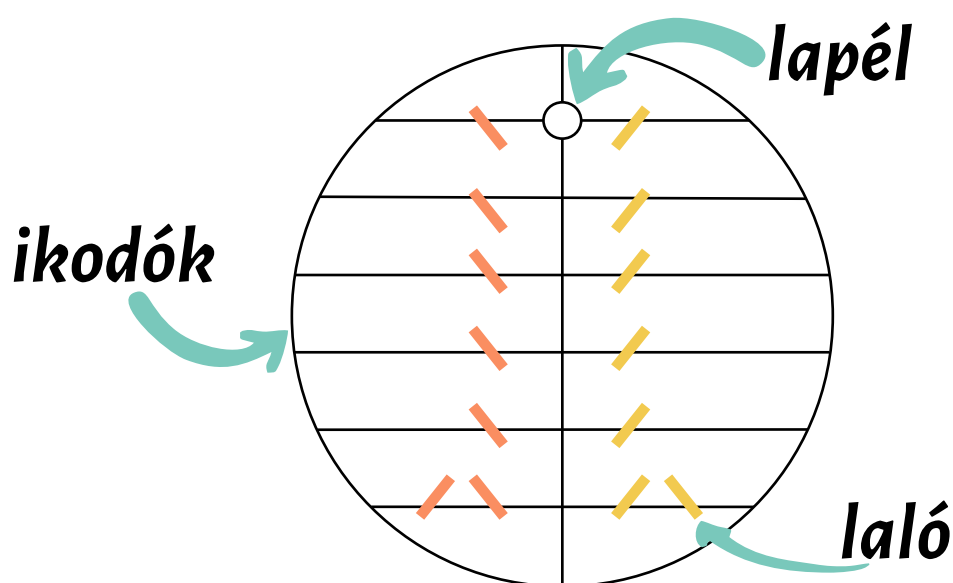
4 "DADOS"



14 "LALÓ"  
O PALITOS

## EL TABLERO.

El tablero se conoce como ikodók: es un gran círculo dividido a la mitad por una línea vertical. A su vez esa línea está atravesada por 6 líneas horizontales. En la parte de "arriba" del tablero hay un círculo, es un pozo llamado lapél: un casillero especial. Si alguno de los palitos o laló cae adentro, se pierde.



## LOS DADOS Y LAS FICHAS.

Los dados son 4 medias cáscaras de nuez o -como se jugaba tradicionalmente- 4 medios carozos de durazno. Las fichas, laló o "palitos" son 14, 7 por jugador.

## ANTES DE EMPEZAR A JUGAR: CÓMO USAR “LOS DADOS”.

Para que tus laló (palitos o fichas) se muevan en el tablero, nuestros “dados” nos van a dar distintos puntos según cómo caigan.



Caen hacia arriba  
cuando vemos la parte hueca  
de la media cáscara de nuez  
o el medio carozo de durazno.



Caen hacia abajo  
cuando vemos  
la parte de afuera de la cáscara.

Tomamos los cuatro “dados” con las dos manos y los tiramos una sola vez. Según cómo caigan (hacia arriba o hacia abajo), nos van a dar distintos puntos. Los puntos nos dicen cuántos pasos avanzamos:



4 caras hacia abajo = 4 puntos



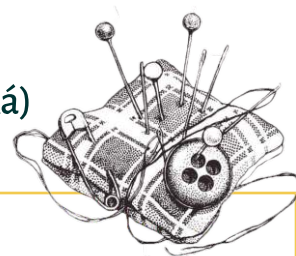
4 caras hacia arriba = 3 puntos



2 caras iguales = 1 punto (o Yolé)



3 caras iguales = 0 puntos (o Kaiká)



### PARA HACERLO EN CASA:

**PODÉS HACER TUS DADOS CON CÁSCARAS DE NUEZ O TAPITAS PLÁSTICAS.**

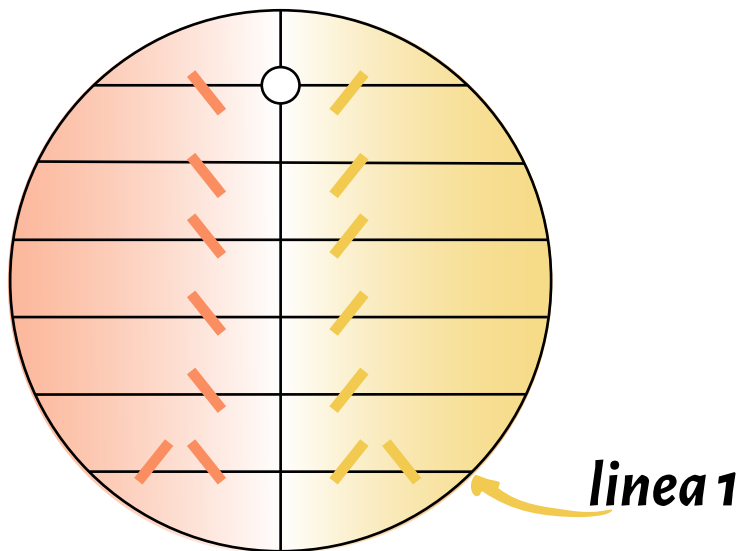
**PODÉS HACER TUS FICHAS CON PALITOS, RAMITAS O ESCARBADIENTES.**

**ASEGURATE QUE 7 FICHAS SEAN DE UN COLOR Y LAS OTRAS 7 DE OTRO**

**¡PARA QUE NO SE CONFUNDAN QUIENES JUEGAN!**

## EMPEZAMOS EL JUEGO:

1. En la posición inicial del juego, el tablero está dividido por una línea vertical en dos campos (mitades): un campo para cada jugador.  
Los jugadores colocan en las líneas de su propio campo las fichas (los laló).



2. La partida (para los dos jugadores) siempre empieza desde la línea 1: la más alejada del pozo (lapél), que es la línea donde hay apoyadas dos fichas juntas. Cada jugador elige una de las fichas de esa línea para empezar a moverse.

¿Cómo se mueven todas las fichas o laló?

Se usa una ficha por vez. Empiezan desde su propio campo, buscando invadir el campo contrario y eliminar fichas “enemigas”. Avanzan saltando de línea en línea, según la cantidad de puntos que nos den los dados. ¡Atención! Para avanzar, el pozo o lapél también cuenta como línea.

3. Quien empieza la partida tira los dados.  
Los puntos que sume son la cantidad de líneas que va a avanzar su ficha.
4. Si sacó 1, 3 ó 4 puntos, después de avanzar puede tirar de nuevo y seguir jugando con la misma ficha con la que empezó.
5. Si sale 0 puntos, quien está jugando pierde su turno y le toca a la otra persona que va a tirar los dados y jugar hasta que le toque 0 puntos.

6. ¿Cómo eliminar las fichas enemigas? Cuando las fichas de los jugadores invaden el campo contrario con sus propias fichas, tienen que caer (terminar de saltar) con su ficha en una línea ocupada por la ficha enemiga.

7. Si una ficha cae en una línea donde hay dos fichas enemigas, sólo puede eliminar una de ellas.

8. ¡Cuidado! Cuando se mueven desde su propio campo al campo contrario, van a pasar por el pozo o lapél. Si caen (terminan) en el pozo, tienen que tirar los dados para salir. Si sacan o (cero), pierden la ficha.

Si sacan otro puntaje, pueden salir del pozo y seguir avanzando.

Solo en la primera mano es obligatorio que los jugadores jueguen desde la línea 1.

Después no es necesario que las fichas se muevan en orden. Los jugadores pueden elegir mover las fichas que están en las otras líneas, en vez de la ficha con la que empezaron.

## PARA PONERSE DE ACUERDO.

Los jugadores eligen quién comienza la partida (puede ser tirando los dados ó con otro juego, como piedra-papel-o-tijera). ¿Quién gana?

En la versión tradicional de este juego, gana quien elimina la mayor cantidad de fichas enemigas. Les dejamos algunas variantes del juego:

**Opción 1:** si una ficha llega a la línea 1 del campo contrario (o sea, pasó por todas las líneas del tablero y el pozo), puede retroceder para seguir eliminando fichas enemigas.

**Opción 2:** la ficha que llega primero a la línea 1 del campo contrario, gana el juego.

**Opción 3:** la ficha que llega primero a la línea 1 del campo contrario, frena el juego. Con el juego frenado, gana la persona que comió más fichas enemigas (las que perdieron en el pozo no cuentan).



# TABLEROS Y DADOS PARA DESCARGAR

**CLICK AQUÍ**



# Bibliografía

AAVV (2016). Documento digital de la exposición: “LA TRANSFORMACIÓN DE LAS PLANTAS. Etnobotánica y la Colección Martínez Crovetto”. Colecciones del Museo Nacional del Hombre. Museo Nacional del Hombre (INAPL). Buenos Aires, Argentina.

Citro, Silvia et.al. (2016). Memorias, músicas, danzas y juegos de los Qom de Formosa. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. Argentina.

Ferrarese Capettini, Stela Maris (2013). El cuerpo, el juego y la comunicación verbal y no verbal en la interacción de niñas y niños con diversidad étnico cultural en la escuela. 10º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 9 al 13 de septiembre de 2013, La Plata. EN: Actas. La Plata: UNLP. FAHCE. Departamento de Educación Física. Disponible online.

Kovács, Susana (2011). Juegos tradicionales guaraníes. Colección Ciencias y Conocimiento de los Pueblos Indígenas del Paraguay. Dirección General de Educación Escolar Indígena del Ministerio de Educación y Cultura de Paraguay y UNICEF. Paraguay.

Magrassi, Guillermo; Radovich, Juan Carlos y Berón, Mónica (1992). Los juegos indígenas. Fascículo No. 15 de la colección La Vida de Nuestro Pueblo. Centro Editor de América Latina, Buenos Aires.

Martínez Crovetto, Raúl (1968). Viejos juegos de los indios mocovíes. Revista “Etnobiológica” N°2. Fac. de Agronomía y Veterinaria. Universidad Nacional del Nordeste. Corrientes, Argentina.

Martínez Crovetto, Raúl (1968). Estudios sobre juegos araucano-pampas. Revista “Etnobiológica” N°8. Fac. de Agronomía y Veterinaria. Universidad Nacional del Nordeste. Corrientes, Argentina.

Millán de Palavecino, María Delia (1968). Algunos juegos infantiles criollos e indígenas del Norte argentino. Revista “Etnobiológica” N° 9. Fac. de Agronomía y Veterinaria. Universidad Nacional del Nordeste. Corrientes, Argentina.

## Referencias de ilustraciones

**Portada y página 8:** huesos allél kuzén. En Martínez Crovetto (1968). Estudios sobre juegos araucano-pampas. Revista Etnobiológica N° 8. Pág. 4. Fig. 2. - Trozo de hioides preparado para jugar “allél kuzén”, reconstruido según indicaciones de Eustaquio Carranza; a, cara superior; b, cara inferior.

**Página 2:** pelota peté con chala de maíz arriba. En Martínez Crovetto (1968). “Juegos y deportes de los indios guaraníes de Misiones”. Revista Etnobiológica N° 6, pág. 23. Fig. 7. - Juguetes mbyá F, pelota de chala (X1/3)

# Agradecimientos

Queremos agradecer a nuestros, nuestras y nuestros compañeros de juegos, de investigación y de trabajo, quienes durante más de 15 años fueron dando forma al espacio lúdico de Juegos Originarios: a Jorge Cladera y a todes les integrantes que fueron parte de los programas de Público Escolar y Público General del Área de Extensión Educativa (actualmente Área de Extensión Educativa y Área de Acción Cultural) por su búsqueda de información, su participación y observaciones en el uso del espacio de juegos; a Zoe Riamonde y a Carlos Molina que fueron perfeccionando las dinámicas grupales, espaciales e instructivos; a Daniel Perrone que sumó las propuestas de juegos de hilos; a Stela Maris Ferrarese, quien desde el Museo del Juguete Étnico compartió su extensiva investigación con nosotres; a nuestros compañeros de trabajo que se animaron a jugar... Y especialmente a ustedes: personas adultas, niños, familias, docentes: ¡sigamos jugando!

# Créditos

## **Producción de catálogo y descripción de imágenes:**

Anabelle Castaño, Paula Balbi, Irene Gorelik, Verónica Stáffora.  
Participación en instrucciones para el Allel Kuzén, Trapial Kuzén y Yolé:  
Florencia Yans, Adriana Maldonado, Mailén Salton en el marco de la  
materia “Prácticas Profesionalizantes III: Diseño e Implementación de  
proyectos Socioeducativos” (cátedra Montesinos) de la Tecnicatura  
Superior en Pedagogía y Educación Social del ISTLyR (Instituto Superior  
de Tiempo Libre y Recreación), 2019.

Contacto Área de Acción Cultural: [etnovis@filo.uba.ar](mailto:etnovis@filo.uba.ar)  
Diseño Gráfico: Vanessa Zuin

## **Facultad de Filosofía y Letras - UBA**

Decano: *Lic. Ricardo Manetti*

Vicedecana: *Dra. Graciela Morgade*

Secretario de Investigación: *Dr. Jerónimo Ledesma*

Subsecretaria de Investigación, Museos y Patrimonio

Artístico y Cultural: *Dra. Lucila Iglesias*

## **Museo Etnográfico “Juan B. Ambrosetti”**

Directora: *Dra. Mónica Berón*

Secretario Académico: *Esp. Carlos Molina*

Área de Acción Cultural: *Esp. Verónica Stáffora, Prof. Anabelle Castaño,  
Irene Gorelik, Paula Balbi y M. Sol Ottini.*

Área de Prensa y Comunicación: *Lic. Lucía Berra*

Área de Diseño: *Esp. Vanessa Zuin*

## Museo Etnográfico “Juan B. Ambrosetti” (FFyL - UBA)

Moreno 350, Ciudad Autónoma de Buenos Aires,  
Buenos Aires, Argentina.

Contacto:

[info.museo@filo.uba.ar](mailto:info.museo@filo.uba.ar)

(54) 11 52873050

[www.museoetnografico.filo.uba.ar](http://www.museoetnografico.filo.uba.ar)

 Facebook: MuseoEtnograficoAmbrosetti

 Twitter: @EtnoBA

 Instagram: @etnoba

 YouTube: MuseoEtnograficoAmbrosetti

**FILO:UBA**  
Facultad de Filosofía y Letras



2023 |  
**Museo Etnográfico**  
Juan B. Ambrosetti

