

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA
COLECCION DE FOLKLORE

CHACO

33

V. A N G E L A

Vilela

Maestro ANTONIO CASTELLANO

Escuela N° 11

Fojas 50

11° 69

OBSERVACIONES

I Creencias y costumbres

1

A. Creencias y prácticas supersticiosas

Localidad: Vilela (Dpto. S. Ferre) Escuela Infantil N° 69

Emilia Josefina Cori

Persona que da nombre

Edad de esta persona

a) Supersticiones relativas a fenómenos naturales o a naturaleza animada

I La persona que lleve al cuello la esmeralda, conservará la vida y es el símbolo de castidad.

II El gáfron tiene la virtud de dar alegría y fortifica las fracturas

III El jaspe aparta los fantasmas y se opone a los encantamientos



1

IV La joven que lleve consigo alhajas de plata, será de poca suerte. 2

V La amatista tiene la virtud de suavizar. Vale contra los demonios.



b) Supersticiones relativas a plantas

Localidad: Vilela

Escuela Infantil N° 69

Emilia Josefina Corsi

Persona que nos narró:

I La joven que plante la corona de novia no se casará

II La persona que plante madre selva y esta se seca muere

III La joven que en el día de San Juan planta ajo y no brota, muere, en caso contrario se casa

IV La persona que planta el corotero tiene 13 años de vida

V La persona que tiene en su casa la planta conocida con el nombre de cola

de ribera es muy desgraciada

4

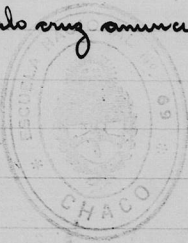
VI La persona que tiene en su casa, lágrima de la virgen, es perseguida, continuamente por desgracias

VII El árbol planta muy común en estos bosques, tiene su dueño es decir para de nominado hombre aparece este a los niños malos (a la vista)

VIII Colocando en el lecho hojas de verdolaga, proporciona tranquilidad durante el sueño.

IX La planta del toro natái o palo cruz anuncia lluvia cuando se cubre de flores

X El paraiso atrae desgracia.



contrario

e sola

e) Supersticiones relativas a animales

5

Sociedad: Vilela

Escuela Infantil N° 69

Emilia Josefina Cusi

Persona que nos narró:

- I Cuando el caballo tropieza 3 veces es signo de buena suerte
- I Cuando una perdiz mela hacia lado derecho significa suerte, al izquierdo desgracia.
- II Cuando a un rayno le sale una víbora del lado del corazón trata de matarlo porque es signo de mala suerte, si por el contrario aparece a la derecha, la dejan creyéndola signo de suerte
- II Cuando un perro aulla anuncia desgracia, para evitar esto se pone las zapatillas en forma de cruz
- I Cuando aparecen las chicharras viene que anuncian la madurez de los sandías.
- II Cuando canta el cuervo junto a una casa es signo de mala noticia
- II Cuando hay enfermo en un casa y el perro rebuzna frente a ella, anuncia muerte del enfermo.



5

III Cuando la gallina canta como gallo anuncia desgracia en la familia 6

II Para atraer a un palomar cuantas palomas se deseen, encierrase dentro del palomar, el crónes de un hombre discesado y oírdiran inmediatamente todas las palomas que no que den muy distantes

I Cuando las gallinas se alborotan de noche y sin haber causa, anuncian desgracia.

II Cuando haya una bandada de cigüeñas en una ciudad, anuncia guerra

III Una casa invadida por hormigas indica abandono de ella.

XIII El canto de un solo pito que junto a la casa anuncia visita, cuando cantan 2 juntos indica nacimiento de un niño, cuando se lamenta anuncia desgracia.

XIV Piar paloma significa atraso de familia.

gracia.

que es signo
de suerte

en forma de voz
curly de las

is

anuncia

XV Cuando el pájaro quaycuri canta de mañana anuncia viento norte; de tarde viento sur.

XVI Cuando aparece el picaflor en el patio de una casa, es anuncio de visitas y de buenas noticias.

XVII Cuando canta el siriri anuncia cambio de tiempo.

XVIII Cuando el pájaro carpintero se posa sobre una casa y golpea con el pico imitando el golpe del martillo anuncia muerte.



7

tarde nin

itas y de hue

picos imitar

a) Supersticiones relativas a juegos

8

Localidad: Uteba

Escuela Infantil N° 69

Emilia Josefina Coni

Persona que da marzo

Edad

I Tómese un cabo de rila de 4 dedos púndase al revés y le dará suerte en el juego.

II Para tener suerte en el juego de taba se consigue la mano de sapo desecado y un pedazo de plata, esto se lleva en forma de escapolario.

III Para que un caballo pierda la carrera se entera en la cancha que debe correr este un sapo

IV Para tener suerte en el juego de barajas se lleva consigo plumas de pavo real o de pato ahumado debiendo ser estas de la sala



h) Brujerías

9

Localidad: Vilela

Circulo N° 69

Emilia Josefina Coni

Nombre de la persona que nos narró: Angélica G. Mendoza Edad 95

I Para conquistar a las mujeres se posicionan del corazón de la palma y del corazón del sapo desecados ambos estos se acompañan con un pedazo de plata y se lleva en forma de escapulario.

II Cuando se desea que una persona molleque a nuestra casa, se toma un puñado de sal gruesa y a medida que se pronuncia cada letra del nombre y apellido de dicha persona se irá arrojando al fuego un grano de sal.

III Para que las personas de una casa tengan mala suerte se dice solar la casa. Esto consiste en hacer el día viernes a las 12 de la noche una cruz en la puerta de entrada con el siguiente preparado: sal, aceite, alquitrán, laurel y tierra sacada un día viernes de los 4 rincones del cementerio.

9

10

II Para hacer que una persona dormida refiera en alta voz sus secretos se le colocará sobre el pecho, el corazón y el pie derecho de un lobo.

I Para hacerse invisible se llevará sobre el brazo derecho el corazón de un murciélago, el de una gallina negra y el de una rana.

la halo
un pedo

una un
pellido de

la casa es
unta de
asada en



h) Fantasma, espíritus o duendesLocalidad: Vilela

Escuela Infantil N° 69

Emilia Josefina Corsi

Nombre de la persona que nos contó

Edad:

Existe en el Puente de los Suspiros, la aparición de una mujer denominada María la Colorada, muerta en las proximidades de dicho puente, su nombre se debe a que siempre vestía de colorado: dicen que su aparición es debido a que su alma está siempre en pena.



2) Juegos populares Localidad: Vilela Escuela Infantil N° 69
Emilia Josefina Coni

Juegos populares I Carrera de cobetas: A una distancia determinada, colócase 4. mas finetes con sus cobetas sueltas, a una señal parten todas hasta llegar junto a sus compañeras respectivas donde se bajarán para que éstas les amen el moño; terminando, éste subirá nuevamente a caballo y dará vuelta la pista, el que lle. que primero a la raya será el ganador.

II Choncho jabonado Untase la cola de un choncho con jabón largán- dole en un espacio determinado. detrás de este deben correr los jugadores y a. quel que logre tomarlo de la cola y detenerlo este gana el premio

III Palo jabonado Jabonase un palo de forma cilíndrica de bastante altura en cuyo extremo superior está colocado el premio a ganar, uno tras otros tra- tan de llegar a la meta, siendo esto muy difícil, el que llegue al extremo al extremo y tome el premio, ese es el ganador.

denomina
te, su
ción es de

III Carrera de sortija: En el centro de una calle, colocarse dos palos altos uno frente al otro unidos estos por una horizontal de donde pende un alambre con un pequeño gancho, donde se coloca un anillo de madera o hueso, no muy grande, a cincuenta metros más o menos se colocan los jinetes con unos pequeños palos que deberán poner dentro del anillo o sortija. a una señal que generalmente es un silbato parte uno de los jinetes con toda velocidad, si este no consigue llevar la sortija en el palito, cobrará el siguiente y así sucesivamente hasta que sea dueño de un premio el que llegue al otro lado del arco con el anillo en el palito.

IV Carrera de aguja: Colócase varias jóvenes cada una con una aguja que serán éstas todas iguales, dadas por el juez del juego, a cincuenta metros de distancia se colocaran los jóvenes cada uno en dirección de su compañera, estos tendran el hilo, a una señal determinada parten estos hasta llegar a sus compañeras, entregales el hilo para enhebrar la aguja, una vez hecho esto entregaran la aguja enhebrada a sus compañeros el que deberá partir inmediatamente, el que primero llegue al punto de partida es el ganador.

los unos
de con un
y grande, a
los que de
es un silba-
var la sor-
dueño de

uja que se
de distan
tendran
pañeras, en
la aguja
que fu.

Juegos infantiles / La chanta Este juego consiste en que reunidos varios chicos depositan en un montón sus respectivas paradas consistentes en monedas o botones. se apuesta cara o número. se enumeran los jugadores por sí, el número uno o sea el número uno de esta distancia sobre el montón un sobre que tenga un dero regular. Saltan las monedas o botones y aquellas que caen cara si esta es la apuesta, es respondiendo al jugador, este volverá a tirar el sobre de donde haya quedado. se hasta perder es decir hasta no hacer saltar ninguna moneda, así seguirán jugando hasta terminar con el montón.

Pica piedra Varios chicos tiran a la suerte, siendo designado uno para quedar picapedrero, este debe taparse la cara y contar hasta 10, en ese tiempo sus compañeros deberán esconderse, el pica pedrero una vez que haya contado, levantará la cabeza y buscará a sus compañeros y al ver a cualquiera preguntará a la casa y dirá pica piedra por fulano. los que lleguen a la casa en ausencia del pica pedrero dirá también pica piedra así continuará hasta terminar y quedará pica pedrero el 1º que haya sido encontrado.



Juegos de sociedad / La carta rusa: Tómese un papel y divídase en 6 partes iguales doblándose esta en forma de acordeón. Colóquese en la 1ª división una lista de jóvenes, en la 2ª cualidades de estos, en la 3ª nombres de mujer, en la 4ª cualidades de estas, en la quinta, que hacen ambos, en la 6ª lugar en que lo efectúen. Cada una de estas listas hará una persona distinta sin conocer estas el lugar que ocupen los jóvenes o niñas pero si conociendo quienes están en la lista, una vez terminado se abre la carta rusa y se procede a la lectura y hallaremos en la siguiente forma:
Raúl Gómez - rubio - Esthel López - bella - consera - en el balcón

El botón escondido: Una persona es encargada de esconder el botón en una parte visible, mientras las demás personas que juegan aguardan en otra parte, después de buscar el botón, el que escondió irá cuando más tarde "saliente", cuando está a regular distancia "tilio" y cuando se hallan muy retirado "fio", para así encaminar a los jugadores. El 1º que halle se le avisará y le dirá al que escondió en el lado donde está y se contará, así seguirán haciendo lo demás, el 1º que encontró se deberá esconder el botón el último dará fin

da, la que una vez reunida las de todos los jugadores, se dara los castigos de ca-
da una consistiendo estos en hacer de papellito, de arbolito, carne en el fuego, ir a
berlin, servir de escritorio, decir tres veces si y tres veces no etc.



5
base en
la 12
nombres
os, en la
zona dis
o si con
ta rusa

a parte
despus
ta a
agadores.
quiere
a pen

A. Poesías y cancionesb) Canciones populares


Localidad: Ulela

Escuela: Infantil N° 69

Nombre del maestro que la remite: Emilia Josefina Qui

I Estilo criollo

Aquí solito me siento
Sin mas amparo que Dios
Pa soltar mi triste voz
Al compás del instrumento
Quiero que se oiga el mundo
Con mi cantar sollozante
De mi chinita querida



Ando en el mundo sin vida
Y es preciso que te cante

II

No tengo casa ni asiento
Ni me cubra una rama
Tengo el desierto por cama
Y por techo el firmamento
Nunca me falta un aliento
Porque se donde lo hallar
Pero el tener que pensar
Sin saber si ella subiste
Es una cosa muy triste
Que no puedo soportar.



b) Canções populares

Localidad: Vilela
Escola Infantil N° 69
Nombre del maestro que la remite: Emilia Josefina Corsi

Vidalita: Dulce amada

I

Dulce amada mía
ndalita
Mi única ilusión
Enrucha las quejas
ndalita
De mi corazón

II

No me olvides nunca
ndalita
Mujer adorada
Porque quedaría
ndalita
Mi alma desolada

III

Caynon las hojas
ndalita
De mis ilusiones
Por eso te canto
ndalita
Mis lamentaciones



IV

Como yo te quiero
 ndalita
 Nadie ha de quererte
 Si tu no me amaras
 ndalita
 Me daría la muerte

V

Yo tenía una madre
 ndalita
 La poche murió
 Y desconsolada
 ndalita
 Mi alma quedó



gas
 ita
 no
 onto
 ita
 taciones

c) Canciones infantiles

Localidad: Vilela

Escuela: Infantil N° 69

Nombre de la maestra que lo remite: Emilia Josefina Poni

Arullos

I Cololo chimango
José la meré
Candito apolpe
Es mené toquí

II Costita de manteca
Para mamá que dá la teta
Costita de abada
Para papá que no dá nada.

III María lavaba C1
Los ríos españoles
José los tendía
En los romerales
La Virgen lavaba
José los tendía
Los ríos españoles
De Jesús María.



c) Canciones infantiles

Localidad: Vitalela

Escuela: Infantil N° 69

Maestro que lo remite: Emilia Josefina Orsi

Arullos

IV

Amoro mi niño

Amoro mi sor

Amoro pedazo

De mi corazón.

Este niño lindo

Ya quiere dormir

Bajante la cama

De rosa y jazmín

Y de calceca

Pongale un sutil

Para que este niño

Se pueda dormir

Como un querubín.



c) Canciones infantiles

Localidad: Videla

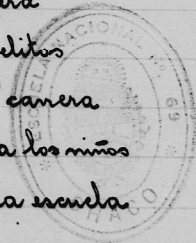
Escuela: Infantil N° 69

Nombre del maestro que la remite: Emilia Josefina Cori

Arrullos

IV

Servantate juana
Y encendí la vela
Y mirá quien anda
Por la cabeza
- Son los angelitos
Que van de camera
Llamando a los niños
Para ir a la escuela.



Adiminanzas

Localidad: Uilela
 Emilia Josefina Cori
 Persona que nos marcó

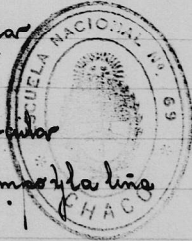
Escuela Infantil N° 69

Edad.

I Tengo hojas y no soy árbol
 tengo lomo y caballo no soy
 y aunque no tengo lengua ni boca
 mis consejos muy útiles doy (El libro)

II Para bailar me pongo la capa
 por que sin capa no puedo bailar
 para bailar me saco la capa
 por que con capa no puedo bailar

El trompo y la línea



III
 Vuela sin alas
 Silba sin boca
 Ayota sin manos
 Y tu mi boro y lo torca
 (El viento)

IXC²C³ Y no puedo a mi anteojo volar (El banilite)

Oro no es

Plata no es

Abre la cortina

Y veras lo que es (Platano)

VIII

Como soy así me quedo

Pues no se cambia mi edad

Tengo ojos y no veo

Tengo boca y no puedo hablar (El retrato)

VI

Por el aire va volando

Sin pluma ni corazón

Al vivo le da sustento

Y al muerto consolación

IX

Largo largo como lazo

Redondo, redondo como

cedazo (El pezgo)

VII

Tengo cola y no soy animal

Y aunque sébo muy alto muy alto

De las alas del ave estoy falto



olar (El bamilite)

XVI

Ventana sobre ventana

Sobre ventana un balcón

En el balcón una dama

Sobre la dama una flor (El candelero, la vela y la luz) Habla y no tiene boca (La carta)

lad

allar (El retrato)

XVII Mi madre tiene una sábana

Que no se puede doblar

Mi padre tiene una cuenta

Que no se puede sacar

Mi hermana tiene un espejo

Que no se puede mirar (El cielo, las estrellas y el sol)

XVIII Una señora muy arreñorada

Sin de remiendos.

Y sin ninguna puntada (La Gallina)

XIV

Blanca blanca, como la leche

Negro, Negro como el carbón

Pamna pero no tiene pie

Habla y no tiene boca (La carta)

XV

C4 Cáscara abajo

Cáscara arriba

Tí de pato

Cabeza de mora (La tortuga)

XVI Quien lo hace no lo goza

Quien lo goza no lo ve

Quien lo ve no lo desea

Por mas bonito que sea (Atand)

X

Blanco fue mi nacimiento
 Verde fue mi niñez
 Mi mocedad encarnada
 Y fue negra mi vejez (La mora)

XI

Soy grande como el mundo
 Y con todo eso no me ves
 Me tratas de vagabundo
 Y te cubro de cabeza a pie (El aire)

XII

Pues salta a la vista
 Que fui para el hombre
 La primera conquista
 ¿Cuál será mi nombre? (Salva)

XIII

Siendo indomable
 Siervo al humano
 Como sin patas
 Vuelo sin alas (El aire)

XIV

Mi tío va y viene
 Y en el camino se entretiene (Blas)

XV

Congo nombre de animal
 Y siempre vivo caliente
 Haciendo bien a la gente
 Aunque ellos me tratan mal (Pani)



2º Narraciones y refranes C

e) Refranes y Adivinanzas

Localidad: Villa
Emilia Josefina Corsi
Persona que nos narró

Escuela Infantil N°69

(26)

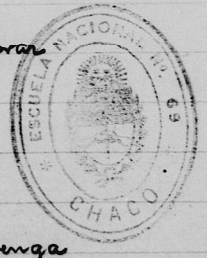
I Quien a hierro mata, a hierro muere

II Dios los crea y ellos se juntan

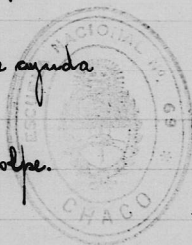
III Quien bien te quiere te hará llorar

IV De tal palo tal astilla

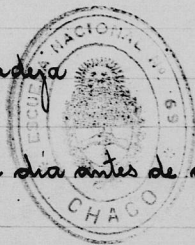
V No hay mal que por bien no venga



- ~~II~~ Quien no mira adelante, atras se queda
- ~~VII~~ Bajo de tigre o sea ha de ser
- ~~XIII~~ La deuda que no se pague, ni plazo que no se cumpla
- ~~IX~~ El gano cambia de pelo, pero de mañas no.
- ~~X~~ Pero que ladra no muerde
- ~~XI~~ Quien mucho abarca poca aprieta
- ~~XII~~ A quien madruza, Dios le ayuda
- ~~XIII~~ Del mas min se espera el golpe.
- ~~XIV~~ Quien rie ultimo, rie mejor.



- XV El ojo del amo, engorda el caballo
- XVI Siempre la reja mas ruin es la que rompe el corral.
- XVII Mas vale buena fama, que no cama dorada.
- XVIII Nunca falta un huey cometa entre la tropa
- XIX No hay que decir de esta agua no he beber.
- XX Quin mal anda, mal acaba
- XXI Cada reja alaba su madeja
- XXII No hay que decir buen dia antes de amanecer.



diferentes sustancias colorantes hechas
de vegetales. Los dibujos varían según
la tribu a que pertenecen, el rango
que ocupan en ella y sus hazañas.

(Además el tatuaje, según ellos dan
a los guerreros aspectos más terribles.

Antonio Castellano

Maestro de la Escuela N.º 11 de Villa
Ongelá. (Chaco)



X Etología Popular (Argentina)

Arayé yára (Arayé pigté yára)

Este fantasma es diurno y nada tiene de horrible; se presenta a medio día, en forma de sábana, para asustar a los niños que andan a media siesta, en vez de descansar al lado de sus padres. (en verano)

Cuando estos son asustados por el Arayé yára, no repiten sus hazañas en el mismo lugar.

No siempre se presentan en forma de sábana, sino en otras distintas formas.

Nota: - Arayé pigté quiere decir en guaraní medio día y yára dueño, (Dueño del medio día)

¿Como se hacen los indios el tatuaje, y porque? (En el Chaco Austral).

Los indios se tatuaban haciéndose en la superficie de la piel incisiones más o menos grandes e impregnando las partes afectadas de

XV El ojo del amo engorda del caballo

XVI Siempre la oreja mas ruin es la que rompió el conal.

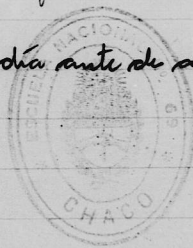
XVII Nunca falta un buen cometa entre la tropa.

XVIII No hay que decir de esta agua no ha de beber

XIX Quien mal anda, mal acaba

XX Cada rija abata su cuadeja

XXI No hay que decir buen día ante de amanecer.



7) Crabolenquas

Sociedad: Vitela
Emilia Justina Onzi
Personas que los maró

I. En el traveso de Orispoli
Trabajaron trigonométricamente
tres trise trinnoro
Para persona pudiente.

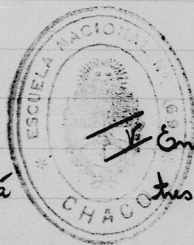
II En un jardín berlín
estaba un poto poto quin
respota cola, respota el crin
respota el poto poto crin

Escuela Infantil N° 69

Edad:

III En un plato de trigo
tres trigo comian.

IV En un plato de trigo
tres trigo comian.



B. Costumbres tradicionales

a) Ceremonias con que se solemnizan algunos acontecimientos tales como matrimonios, nacimientos, muerte.

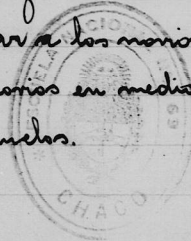
Localidad: Villa

Escuela Infantil N° 69

Emilia Josefina Cusi

Persona que nos narró: Juana Perez Edad: 80 años

Matrimonios I El día antes de efectuarse la boda, era costumbre que los novios confesasen y comulgasen; por la noche se preparaban los dormitorios para ambos separados estos por una pieza donde se efectuaban bailes etc, mientras los novios dormían - llámase esto relax a los novios - Al día siguiente se efectúa la boda, acompañando a los novios en medios de estuendos cohetes, tubos, oronas y despacho de confites y caramelos.



b. Legendas

Localidad: Vilela

Escuela: Infantil N° 69

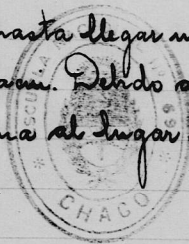
Nombre del director o maestro que la remite: Emilia Josefina Cori

Nombre de la persona que la nació: Angela G de Mendoza

Edad de esta persona: 95 años

Legenda indígena: Cacú: palabra indígena que significa hermano mío. Existía una familia conformada de tres personas, la madre, una hija, y un hijo. Mientras vivió la madre en la familia reinó la paz y la armonía, muerta la madre la joven que do al frente de la casa, siendo esta de mal carácter, castigaba y reprendía constantemente a su hermano sin motivo alguno llegando al extremo de privarle a este hasta de los alimentos. Con grande era el sufrimiento de este niño que decidió rogarle un día trajo de regalo a su hermana unos pocos frutos que agradó muchísimo a ésta preguntándole de donde los había conseguido a lo que el niño contestó que

eran de una planta muy cercana y que si deseaba podían ir en busca de los frutos
deseados para que así fuera ella las veces que deseara, salieron ambos en busca
del rico fruto. Aproximaronse al árbol cargado de maduros frutos siendo esta
una de las plantas mas altas, enseñó el niño a su hermana el rico fruto y subien-
do el 1º confeccionaba con un gran machete a medida que ascendía unas peque-
ñas gradas para que su hermana pudiera subir. Una vez arriba ambos dice a su
hermana que mientras ella recogía los cocos, el bajaría en busca de agua por
que tenía mucha sed; al bajar este iba arrancando cada uno de los escalones
formado dejando a su hermana en el árbol y sin poder bajar; al llegar
la noche desesperose tanto la joven, que comenzó a mover los brazos y gritar
caciú, caciú, es decir hermano mío, hermano mío siendo todo en vano, pues este
no volvía, así continuo gritando hasta llegar un momento en que se convirtió en
un gran pájaro negro llamado caciú. Debido a esta leyenda se dió el nombre
de Caciú a una estación próxima al lugar de esta leyenda.



los frutos
 en busca
 cuando esta
 fruto y subin
 mas fuerte
 dice a su
 agua por
 los escalones
 al llegar
 os y gritar
 pues este
 nombre

7 Mitos

Localidad: Vilela

Escuela: Infantil N° 69

Emilia Josefina Corri

Persona que nos narró: Angela P de Mendoza:

Edad: 95 años

Los primeros habitantes - según los relatos - fueron un peruano y un avestruz, cuando estos en su principio de común acuerdo, llegaron un día en que al avestruz lo molestó el que el peruano decía tantas veces al acostarse y recibió castigo con unas patadas tan que no aguantaron al peruano, haciendo que este se quejara a Dios, resolviendo Dios hacer una carrera, premiando al que demostrara mayor resistencia, echóse a correr el avestruz seguido del peruano, consiguiendo ambos dar vuelta la tierra, llegando a un punto donde la tierra se hallaba unida al horizonte, subiendo el avestruz seguido siempre del peruano, viendo Dios la resistencia de los dos, premio les transformándolos en estrellas y es por esto que se ve en las constelaciones en la estrella del sur, un avestruz perseguido por un peruano.



4: Conocimientos populares

a) Procedimientos y recetas populares para curación de enfermedades

Localidad: Vilela

Escuela Infantil N° 69

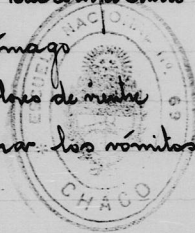
Emilia Josefina Cusi

Persona que nos narró

Edad:

Señárese tizana al siguiente preparado: Tómense varias hojas de las más tiernas de la planta indicada, colóquense éstas en un recipiente y échesele agua hirviendo tápese el recipiente por algunos minutos y luego se endulza para beberlo.

- I Tizana de narayo: sirve para descongestión de estómago
- II Tizana de menta para el estómago
- III Tizana de manzanilla para dolores de cabeza
- IV Tizana de orégano para parar los vómitos y es excelente para la tos.



V Bizana de sabia: para dolores de riñes

IV Bizana de cedrón para las palpitations de corazón

III Bizana de torongil tambien para las palpitations

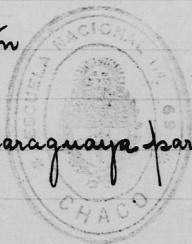
II Bizana de yerba buena: para descomposturas de estómago.

I Bizana de ambay: para la tos

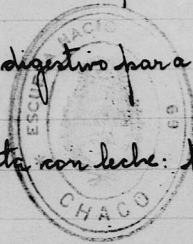
X Bizana de caacé o paico: para indigestión

IX, Coe de ruda: para el corazón

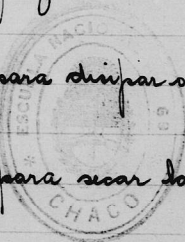
VIII Bizana de ruda con caña paraguaya para entor la quise.



- XIII Bizana de ñangapirí para el estómago
- XIV Bizana de marula para dolores de estómago
- XV Bizana de yerba tostada: para el hígado
- XVI Bizana de yerba del pollo: para indigestión
- XVII Bizana de quayabo: para la disentería
- XVIII Bizana de granada con leche para disentería
- XIX Bizana de linajo como digestivo para los chicos
- XX Bizana de rosa mosqueta con leche: purgante para los niños



- XXVI Bizana de rosa morada para los pulmones
- XXVII Bizana de eucalipto para la tos
- XXVIII Bizana de sauco: para madurar el catarro
- XXIX La caña paraguaya endulzada con miel de abeja es buena para la tos
- XXX Se cataplasma de ajeno con leche, úsase para quitar la inflamación
- XXXI Cataplasma de pan leche y azúcar como madurativo
- XXXII Buches de té de orégano para disipar o madurar los flemos
- XXXIII Buches de té de llanten para secar las llagas.



XXXI Como refrescante acostumbriase a hervir la tamarilla, el ahajo, la achicoria y la garza parilla es decir las raíces de estas plantas y se toma en res de agua

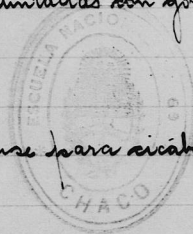
XXXII Para secar los granos se hacen hervir las hojas del duraznero y con esta agua se lavaran los granos.

XXXIII El agua de la rosa negra se usa para el dolor de vista

XXXIV Los baños de asiento del cocimiento de hojas de malva o palampalan son buenos para las hemorroides

XXXV Las hojas de palan palan untadas con gordura de gallina, sirve para disipar las hinchazones.

XXXVI Las hojas del mercurio usáanse para cicatrizar las heridas.



esta agua

esta agua

buenos

disipar

XXXV Las hojas del samalo todo úsase para sacar el pus, colocada del lado verde oscuro, para sacar el grano se coloca la misma hoja del lado mas claro.

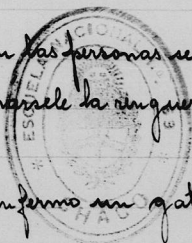
XXXVI Las hojas del arumita tostada y redunda a polvo se coloca sobre los granos o llagas para sacarlos.

XXXVII Los agarrillos de la flor del floripon morado se usan para el asma.

XXXVIII Para evitar los ataques cerebrales se hace el vino de una palama y mientras está con vida se colocará sobre la cabeza del enfermo de manera que la sangre caiga, se aun fogue la parte del cerebro

XXXIX Para evitar la anguera en las personas se coloca a los pies de esta un perro helado con quien deberá dormir hasta retirarse la anguera

XI Para el asma se coloca el pecho del enfermo un gato negro.



h) Tribus indígenas de la región, usos, costumbres etc.

Localidad: Vilela

Escuela Infantil N° 69.

~~Emilia Josefina Casi~~

Nombre de la persona que nos narró: Petrona S de Córdoba

Edad 84 años

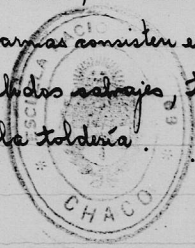
Las tribus que pueblan la mayor parte del territorio del Chaco son: los tobas y los guaraníes. Los más generalizados son los tobas indígenas sumamente tercos y reservados pues a nadie cuentan sus costumbres y creencias.

Entre indígenas al hablar acentúan la última sílaba de cada palabra, terminan estas en su mayor parte con e u h. Todos se consideran hermanos y se ayudan los unos a los otros, las indias son encargadas de llevar las cargas y construir los toldos, pues los indios son charaques. Cada tribu tiene su cacique, que es el elegido entre ellos pero generalmente el más inteligente, el más valiente y el más rico, los caciques son los que manejan las tribus pues a este lo obedecen y sus indicaciones son mandatos que siempre hay que cumplir. Dicen que el título de cacique se adquiere por herencia

Son muy fanáticos creen en los maleficios, así como también creen que las enfermedades les envía el espíritu malo, siendo esta la causa para que enferme alguno de los tribus que viven alrededor del enfermo. A uno de ellos llaman doctor, este acude inmediatamente al ver al enfermo, una vez conocido de la enfermedad, comienza por cantar alrededor del enfermo al llegar a la cabeza se para y le escupe en el rostro (esto llaman el agua salvadora).

Una vez muerto el enfermo lo enterran sentado dejando la cabeza a flor de tierra y con la cara vuelta hacia donde sale el sol. Su cementerio eligen en tierra alta, en lugar despejado pero muy cercano al monte y aun estero o laguna. Colocan ramas sobre la cabeza del difunto y le colocan junto a la tumba agua, alimentos, chicha etc, si- guiendo esto por varios días, pues creen que aun después de muertos se alimentan.

Son de instintos sanguinarios, mentirosos salvajes, holgazanes, ambiciosos y viven de la caza y de la pesca, sus armas consisten en flechas, voladores etc. Cuando ataca al enemigo dan gritos y ruidos salvajes, tienen miedo a la noche y cuando alguno es atacado hacen quemando la toldería.



Palabras tobas

Sociedad: Vilela
 Emilia Josefina Corsi
 Persona que nos contó:

Escuela Infantil N° 69.

- Creación

* Chigagadi	mache
Comi	ahelo
Ytagadi	mache
Eusocoloc	tio
Yasoric	sobino
Nocoloc	hermano
Yali	hijo
Emactá	nina
Cuyarais	pan
Aechi	leche



3

5

46

Sapac

carne

Ynac

percado

Sapic

miel

Aogá

maiz

Umdac

algodon

Caracolec

cantar

Antaca

hablar



FOJA EN

BLANCO



Mi pobre corazón
A que la pena desgarró,
Al compás de mi guitarra, mi vida,
Voy a cantar mi dolor.

Como las olas del mar
Que vienen y van quejoras,
La pena más espantosa, mi vida,
Siento por mi alma pasar.

Desde que te conocí
A padecer empecé
Si vieras cuanto sufrí mi vida,
Si vieras cuanto lloré.

Si nunca me has de querer
¿Porqué en mi pecho te escondes?
Si a mi amor no correspondes, mi vida,
¿Porque me haces padecer?

Remedio a mi dolor

He de hallar en el abrido
Odios de ti me despido, mi vida
¿ Porque me niegas tu amor ?

Antonio Castellano

Maestro de la Escuela N.º 11 de Villa
Angela (Chaco).



Vidalitá (alterna)

En las cordilleras

Vidalitá,

Sembré un naranjito.

Parque se acostumbra

Vidalitá,

Querer foguito.

En las cordilleras

Vidalitá,

Sembré un naranjal.

Parque se acostumbra

Vidalitá,

Querer y chidas.

No hay rama en el monte

Vidalitá,

Que floida esté

Los ados son despojos

Vidalitá,

Desde que se fue

llora la torcaz

Vidalita,

con lúgubre gemido

yo lloro solito

Vidalita,

por mi bien perdido.

Antonio Bartellano

Maestro de la Escuela N.º 11 de Villa
Ongela (Chaco)