



Localidad - Punta Corral

Creseola N° 52

Nombre del Director - Carlos C. Luna



A) Supersticiones relativas a fenómenos naturales -

1° Para hacer calmar las fuertes tormentas hacen cruces en ceniza en el suelo ó hin sacuden un trapo negro durante largo rato.

2° Oran a Santa Bárbara con gran poder sobre los rayos, truenos, relámpagos etc. y cuando llegan a enembarse en un lugar donde temen la caída de un rayo se ven ponerse a salvo de todo peligro exclamando con toda fe "Santa Bárbara doncella, libadme de la centella".

3° Creen que las prolongadas sequías son castigos que Dios manda por los muchos pecados de los hombres.

Juegos fatuos - Segun la creencia comun, los juegos fatuos son hueros humanos de una persona malhada, que se levantan y andan vagando hasta purgar los pecados cometidos. Dicen que se hay que silarlos en disparar cuando se los ve porque entonces el "farol" (este es el nombre que le dan) ataca a golpear a la persona hasta matarla.

A b) Supersticiones relativas a animales.

1° Se cree que hay un animal, llamado "bansico" que con solo "ver" mata a una persona.

2° Cuando el "choshoni" (roedor parecido al ratón) llega a entrar a una casa, algunos de las que la habitan dicen, muere antes del año.

3° Cambin es mal presagio el canto del "guaycho" en las cercanías de una casa.

4° El canto del quitapl es anuncio de visita.

5° Con un viaje, si encuentran un zorro que atravieza el camino de izquierda a derecha dicen que les irá bien y no en caso contrario.

6° Cuando las gallinas cacarean ó gitan los chanchitos es indicio de lluvia.

7° Para hacer llover matan un papo y lo echan patas arriba.



8: Si el gato se lava la cara es probable que se recibirá dinero  
A c) Supersticiones relativas a faenas rurales.

- 1: No se debe colocar solo un animal, que ya esté alisto ni tampoco ecarrear estando la luna en mengua porque habrá flacura.
- 2: Al sacrificar un animal debe tratarse de que la hecista que se paza el nacimiento sino la tropa se acabará pronto.
- 3: Para curar un caballo del mal de oirn hasta hacerlo montar con un vaín que sea gemelo.
- 4: Si se quiere sazar muchas vicinas y quanaeros no se debe comer casado de estos animales con carne salada.
- 5: La señalada - Del ganado cabrio y lanar es aqui mostro de una gran fiesta en la cual mezclanse escenas de los mas variados matices:

La noche del dia fijado para celebrarla, el dueño de la manada prepara todo lo necesario para los ritos y demas actos que deben realizarse e invita a sus relaciones. Estos concurren el otro dia bien temprano siendo el corral donde está la tropa, el punto de reunion.

Cuando todos o en su mayor parte se hayan reunidos comienza la fiesta en una ceremonia religioso-profana, iniciada por el mas anciano quien oficiando de sacerdote celebra primero una especie de misa de campana y luego bendice la tropa. Cumplido este rito se hace dar a esta dos o tres vueltas dentro del corral y en seguida se sigue la celebracion de una boda escogiendo para ello la mejor oreja y el mejor cordero de la tropa a los cuales se les adorna con flores de lana de multiples colores. Este ultimo acto que tambien se hace extensivo a los demas se le da el nombre de "enflorada". Terminada la enflorada viene lo que llamariamos el "casamiento religioso" del cordero y la oreja, que se efectua en forma semejante a uno verdadero y en medio del mayor silencio y absoluta inmovilidad. Despues de esto recién se lo situala sobreanchos de manera que queden dando frente al nacimiento. Por ultimo se lo bendice nuevamente y se lo saca del corral levantando en un lugar por donde han pasado, un mono en piechos el alrededor del cual se hincan y oran pidiendo a Dios

que los haga multiplicar la tropa.

Después de la oración y como ofreciendo un tributo a "Pachama-<sup>3</sup>ma" enterran los pedazos de oreja, creca, chicha, etc y en seguida se levantan cubriendo al conal, de donde pasan a la edera para entregarse al festín que es la conclusión de todo, las fiestas.

A d) Supersticiones relativas al juego -

1.º Para que un gallo muerda pierda en las simas lo hacen tragar un pedazo de su misma cresta.



Localidad - Punta Bonal

Escuela N.º 52

Nombre del Director - Carlos C. Luna

Nombre de la persona que nació - Martín Méndez

Edad - Cincuenta y dos años.

4

Ae) Supersticiones relativas a las cosas finales: muerte etc.

(1)ª " Cuando muere un niño de esta edad lo entregan al padrino, quien además de costear la ropa, mortaja etc. debe vestirlo personalmente. Una vez que ha cumplido con esta obligación lo devuelve a los padres. Los <sup>quienes</sup> cuernos como ya saben de antemano compran bebidas, invitan a todas sus relaciones y lo esperan. No bien llega el pequeño difunto, lo hacen sentar en una silla y en el mismo cuarto en que lo colocan, chupan, cantan y bailan hasta el día siguiente.

Esta división macabra obedece a la creencia que tienen de que si muere una criatura, se va contenta porque está fuera de pecado y que en tal motivo también se la debe despectar con gran regocijo.

"Después, en el momento de colocarlo en el cajón le ponen corona y alas de papel y se hacen agarrar varios objetos pequeños, hechos también de papel, como ser: un jirón, una caja, una bandera y luego lo cubren con ramos de flores silvestres. Esos ramos son regalos que mandan los presentes a los parientes muertos de pequeña edad, porque dicen que el que recién llega al cielo, donde será su morada eterna es rodeado inmediatamente por una multitud de ángeles que le abruman a preguntas respecto de sus familias y que se alegran cuando reciben regalos y si no lloran porque creen que ya no se los recuerda más."

Localidad - Punta Corral

5

Escuela N° 52

Nombre del Director - Carlos O. Luna

Otros datos - He sido testigo ocular.

2º El Día de las Almas - Cuando muere una persona adulta se acostumbra en esta localidad, (quien) lavar la ropa del difunto y guardarla cuidadosamente hasta el próximo día de las Almas. Quedando ya poco tiempo para ese día los deudos mas allegados que se titulan "mueros" fabrican la chicha y preparan ofrendas de las cosas que mas gustaba al muerto, ya sea como alimento, vicio o prenda de vestir.

El 1º de Noviembre a las 12 amuegan la pieza donde aquel solía dormir como para un funeral y se colocan en ella, dos mesas cubiertas con paños negros. En una ponen todos los comestibles escuinados o no y ademas agua bendita, alcohol, cigarrillos, coca, yuta etc. Y en la otra amuegan la ropa envuelta en género negro, procurando darle el grosor y tamaño que tenía el difunto. Luego empieza el velorio y los rezos que duran hasta las 12 del día siguiente. A esa hora se realiza lo que ellos llaman "despedida de las almas" y que es la parte mas interesante del asunto. Un momento antes de levantar la mortaja y sacar la ropa, se da el abrazo de despedida como si se tratara del propio cadáver, estallando en amargo llanto. Pasado ese momento impresionante, el paciente caen mas o menos reparte entre los empujados; por parte iguales, todo lo que hay en la otra mesa, dejando un poco de cada cosa que luego se enterra juntamente con la ropa en un lugar próximo a la casa. Despedidos así las almas, el llanto y la tristeza ceden su puesto a la algazara. Los que momentos antes lloraban despues rien, beben, cantan y bailan hasta que se termina la bebida.



Localidad - Punta Corral

Escuela - N° 52

Nombre del Director - Carlos C. Lima

Otros datos - Es observación.

6

3° - Inmortalidad del alma<sup>no</sup> - Estos aborígenes creen a ojos cerrados en la existencia "del más allá" e imaginan que el alma de las personas mayores que han muerto, después de llorar por mucho tiempo, espiciando los (como) pecados cometidos, pasan a hacer una vida semejante a la que hacían aquellos en vida y que todos los años, el 1° de Noviembre, vienen a la tierra a alimentarse y visitar a los parientes y amigos quienes deben esperarlos con bastante ofrenda para que así ellas también puedan invitar a otras almas en las cuales se han relacionado y que carecen de deudos.

Localidad - Punta Corral

Escuela N° 52

Nombre del Director - Carlos C. Luna

Otros datos - He sido testigo ocular.

A) Fiestas religiosas - Siempre que llega a formarse una población no tarda esta en colocarse bajo la égida protectora de algún santo o Santa cuya imagen ha sido encontrada según ellos, de una manera sobrenatural. En esta localidad, hay dos, una de la Virgen de Boca Babana y otra de la Virgen de Mercedes, y dicen que ambas han sido encontradas en la forma indicada, siendo la primera tan popular por sus milagros, que no es difícil encontrarla en el oratorio, promeramente que vienen de los extremeños de Jujuy y hasta de Salta.

La forma de adorar y celebrar las fiestas a esas Virgenes es bastante curiosa; presentándose en ellas escenas verdaderamente carnavalescas. Cuando son trasladadas a la parroquia donde se las va a hacer rezar misas, y durante las procesiones, un promesante se coloca en la cabeza a guisa de sombrero, un pequeño toro de yeso y otros dos, calallitos de yeso y lana que se hacen calzados en medio cuerpo, por la abertura que tienen y así siguen delante la imagen en continos vaiven, el uno imitando los embostidos del toro y los otros el trote del caballo, todo a compás de los sonidos de la infaltable caja y del yaraví tradicional.



Localidad - Punto Bernal

8

Cocueles N° 52

Nombre del Director - Carlos E. Luna

Otros datos - Es practicable por todos

Aquí Curanderismo -

- 1º Para curar el dolor de muelas se escupe en la boca de un sapo.
- 2º Para curar de rusto, se saca a mechero y mientras duerme el enfermo, una prenda de vestir de su uso y se la lleva hasta el lugar donde se ha acostado, ahí se lo llama por su nombre y tomando de una punta, la pieza de ropa se la vuelve arrastrando hasta la cama del enfermo colocándola debajo de la almohada.
- 3º Una herida causada por la mordedura de un perro se cura con el pelo del mismo animal.
- 4º Un baño con orines frescos hace bajar la fiebre.
- 5º La grasa de arastuz se la emplea para curar golpes en fractura.
- 6º La sangre de cuervo para las enfermedades del corazón.
- 7º El agua que se saca haciendo hervir hasta de cuido cirre para curar el cólico.
- 8º Para detener la hemorragia de una herida por un pluma quemada o bien tela de araña y para las de la nariz, polvo de hojas de higuera, quemada.
- 9º La coqueluche se sana con leche de luna.
- 10º Las hojas de pacra, marañón o chirimoyo en sinagre hacen calmar el dolor de cabeza.
- 11º Las puntadas a los costados desaparecen dando fiegas en hor-tiga.
- 12º Para hacer desaparecer el orzuelo caludan a un mostero.
- 13º Para los golpes se emplea el ollín con sal.
- 14º Se curan los dolores de garganta frotándose con celo caliente.

Localidad - Punta Bonal  
 Escuela N° 52  
 Nombre del Director - Carlos C. Luna  
 Otros datos - He convenido -

Ba) Juegos populares - Sacar almas

1° Este juego se realiza en algunos lugares de la Provincia de Jujuy, el Día de las Animas después de las 12 y consiste en lo siguiente:

En un lugar indicado pero siempre bajo de dos árboles se reúnen hombres y mujeres provistos de tinajas, empujadas y luego el organizador ata en una rama una o varias elvada, una piuma de condor, un queso ó cualquier otro empujable de calidad valor y en el otro árbol coloca un columpio. El que quiera apoderarse del objeto debe hacerlo desde el columpio y como este está algo distante es menester columpiarse lo a veces bastante fuerte para poder alcanzarlo. Cuando se saca una cosa se dice que se ha sacado una alma y entonces se pone otro y una nueva persona repite la operación.

2° Ferias de Santa Ana

Saltando 3 ó 4 días para Santa Ana, todos los que quieren jugar preparan distintos cosas en miniatura y el día indicado después de las diez concurren al lugar donde debe efectuarse la venta, ubicándose cada cual en su respectiva localidad. Allí acuden los compradores en gran número, pero para poder comprar es menester cambiar la moneda en una casa de cambio establecida al efecto porque la moneda corriente no se acepta. El cambio se hace a razón de \$0.05 por cada billete de \$ 1000.00 sellado en un sello especial.



Localidad: Punta Bonal

Cruzeta N° 52

10

Nombre del Director - Carlos C. Luna

Nombre de la persona que nació - Primito Mendez

Edad - Veinte y cinco años

En conocidas por otros personas.

Bas 3: Las pechadas -

Siempre que se hacen caspas en motivo de cualquier fiesta, la gente de campo que concurre a caballo acostumbra esta clase de juego que consiste en lo siguiente:

"Algunos hombres juntan sus caballos y los colocan de manera que el pecho esté afirmado al pabucque. Luego otros desde cierta distancia arremeten uno por uno contra ellos y el que logra separarlos del pabucque es el que gana. Con tal motivo empujan apuestas por felidos y hasta por dineros. - Otra forma del juego es la de hacer entrar el caballo en medio de otros que están juntos.

4° La Chunchucuta - Cambio pecunia clasifiase entre los juegos, se lleva a cabo al efectuarse la primer cortada de pelo a un varón y en el día que los padres consideren conveniente.

"Para realizarse se designan previamente los padrinos que serán de "la cortada de pelo" únicamente pero que les merecen tanto respeto como los embañados por la Iglesia. Luego se prepara todo lo necesario para el juego y el día fijado se reúnen los padrinos y demás invitados a quienes se les ofrece "una emilona". Terminada esta, lo colocan al chico en medio de los concurrentes, peinado con cimbas de todos tamaños. Los padrinos nombran un secretario ad hoc para apuntar los nombres de las personas y dineros que dan y después de principio al acto estandar la primer embla y depositando en un platillo una cantidad de dineros que no puede ser menor de \$ 3.00. Los dineros que quieran estos cimbas deben primeramente depositar el importe correspondiente establecido de acuerdo con el tamaño."

Todo el dinero que llega a reunirse va a constituir el primer peculio del chico.

Localidad - Punta Bonal

Cruceles N° 52

Nombre del Director - Carlos C. Luna

Juegos infantiles -

1º La zorra con hijos - Se juega entre varones. El que hace de zorra debe ser el mas grande y el mas despierto es peligro de que el que hace de tigre y los ataca, le quite todas las crías. Los que desempeñan este papel se colocan atrás del primero, tomados de la cintura. El tigre dá vueltas alrededor procurando agarrar algunos y por su parte la zorra hace esfuerzos inauditos por no dejar arrebatar ninguno.

El juego termina cuando el tigre ha dado fin en todos.

2º El ángel y el diablo - Este juego es para niñas. De entre ellas se separan dos de las cuales una será la servidora del ángel y la otra del diablo. De las que quedan, una pone nombre de una flor a cada una de las demás y dá señal de comenzar. Entonces se aproxima la servidora del ángel y fingiendo tocar exclama: *tán, tán*, se le responde - *que tán*, y expresa su misión diciendo: *manda el ángel por una flor* y cuando se le pregunta: *¿qué flor?* dá el nombre de una flor cualquiera. Si alguna de las del grupo tiene ese nombre se levanta y se va con ella, sino se la despide diciendo - *¡Váquese el lombo!*

Lo mismo pasa con la mandataria del diablo.

El juego termina cuando han sido llevados todos, ganando el diablo ó el ángel según el número de chicos que condujeron sus servidoras.



Localidad - Punta Corral

12

Escuela N° 52

Nombre del Director - Carlos C. Luna

Nombre de la persona que nació - Ventura Quijpe

Edad - Cincuenta y cinco años

Es conocida por toda la población -

736) Leyendas -

1° De la Laguna Colorada -

En una pequeña meseta del denominado Cerro Blanco, distante cuatro leguas de esta localidad, se encuentra una laguna cuyas aguas presentan un color colorado (debido a una planta acuática de la familia de las acotiledóneas) por cuyo misterio es llamada Laguna Colorada, nombre que también se da a toda la meseta por extensión de lenguaje.

Según la tradición "esa laguna es el único vestigio que queda de una ciudad que se hundió en remoto tiempo, a causa de la maldad de los habitantes y el error que tiene, es debido a una capa de campo petrificado, que fue la que deramaron todos aquellos infelices que perecieron en la hecatombe."

1° Los que han ido a cazar (abundan los vicuñas y guanacos) por esos parajes y tenido la desgracia de verse obligado a pasar ahí la noche "si valdrá", refieren que a eso de las 2 ó 1 aparecen luces en medio de la laguna y que se oyen un ligabre trinado de campanas, murmullos de voces y prolongados sollozos que duran hasta las 3 ó 4. Aseguran que todo eso es producido por los almas de aquellas personas.

Localidad - Punta Conal

Casuela N° 52

Nombre del Director - Carlos C. Luna

Nombre de la persona que murió - José Mendez

Edad - Ochenta y nueve años.

Es conocida por algunos años.

734) 2: Leyenda del Coqueña -

Es también en las proximidades de Laguna Colorada don-  
de según cuenta el narrador, fue a sentar sus reales Coqueña:

Este personaje secular es una especie de gnomos, de pe-  
queña estatura, ancho de espaldas, de larga y cauesa bar-  
ba, de mirada penetrante y de gran alcahuete, viste con cue-  
ros de vicuña o guanaco y usa un sombrero de grandes  
alas. Su voz es ronca y demasiado potente para un indi-  
viduo tan pigmeo. Mas detalles, dicen que no les es  
posible dar por cuanto nunca pudieron ver de cerca y en  
pleno día a este "viejo morador de la montaña" que solo  
hace su aparición al oscurecer.

Es el dueño y señor de todas las sierras como igual-  
mente de todas las vicuñas y guanacos que pascen en  
esas alturas y cuando van a cazar, si él quiere y está  
de buen humor, deja matar hasta seis y nunca más por-  
que teme que se le apunten. - Cuando está de mal hu-  
mor no permite matar ni uno, ya presentándose en forma  
invisible para hacer salir la piqueta a los cazadores o bien  
mostrándose anticipadamente en hacienda en covales misterios pi-  
tuados en lugares inaccesibles para los deudos y donde solo él y di-  
chos animales pueden llegar.

Posee además en el fondo de su cabaña, dos grandes tesoros, uno de  
oro y el otro de plata en barras y si por casualidad algún explorador  
audaz llega a dar con ellas, no goza mucho tiempo de su hallazgo, por-  
que esa misma noche, Coqueña traslada todas sus riquezas a otro ce-  
no, sirviéndose de las vicuñas y guanacos como animales de carga y  
no deja ni siquiera huellas de que hayan existido.



Localidad - Punta Bonal

Escuela N.º 52

Nombre del Director - Carlos C. Luna

C a) "Canciones populares -  
 N.º "Bajo un alero escarchado,  
 Encontré esta madrugada  
 Una palomita helada  
 Que el viento le había estropeado,  
 Por ser tuya la he cuidado  
 Con gran cariño y desvelo,  
 Y esta cinta es el cielo  
 Con que venía adornada,  
 Al cuello la llevo atada  
 Por ser cinta de tu pelo.

"Criste está la palomita,  
 Ausente de su querencia.  
 Mal es muy grande, la ausencia  
 Si es mal que ya no se quite,  
 Y no hay mas remedio mi hijito  
 Para calmar la aflicción  
 Que dominar la pasión  
 Y olvidar la triste cinta.

Localidad - Punta Bonal  
Escuela N.º 52  
Nombre del Director - Carlos C. Luna

---

2º Pregúntale a las estrellas  
si en la noche me van a llorar.  
Pregúntale a las aves  
¿ellas que saben lo que es amar.  
Pregúntale al mar y al río  
si el llanto mio lo van a correr.  
Pregúntale a todo el mundo  
si no es profundo mi padecer

---

Mujer humosa,  
flor de las flores,  
¿por que me vienes  
a conostrar,  
al que suspira  
de amor?; ingrato,  
¿no ves que mi alma  
marchita está?.



Localidad - Santa Cozmal  
 Escuela N° 52  
 Nombre del Director - Carlos G. Luna

---

16

3º

¿Porqué lloras niño?  
 - Por una manzana.  
 - Vamos a mi casa  
 ahí te daré dos  
 una para "El Niño"  
 y otra para vos.

---

4º

Del tronco nació la rama,  
 De la rama nació la flor,  
 De la flor nació María,  
 De María, "El Redentor".

---

Localidad - Punta Bonal  
Escuela N.º 52  
Nombre del Director - Carlos E. Lima

---

5.º Chilenas -

El cielo esta cubierto  
de negras nubes  
y tu pecho cubierto  
de ingraticudes

De ingraticudes si.  
¡Ay! ¡que tormento!  
me atormentas el alma  
y el pensamiento.

---

6.º

¿Mocuito me dices,  
no soy de cera, no soy de cera.  
Tus amores me han puesto  
de esta manera, de esta manera

De esta manera que si.  
Velay morena, velay morena.  
El que no sabe de amores  
no sabe que era buena.

---



Localidad: - Punta Bonal  
 Escuela N.º 52  
 Nombre del Director - Carlos E. Luna

18

14.º

Santa alma mía,  
 canta y no llores  
 que cantando se alegran  
 los corazones.

Los corazones sí.  
 ¿Porqué llorastes?  
 No queramos pedas  
 que desvanastes.

8.º

Ojiv. azules y feardos  
 son los comunes.  
 Los que me cautivaron  
 fueron azules.

Fueson azules  
 esos ojitos  
 que andan de puerta en puerta,  
 tan alajitos.

Localidad - Punta Conal  
 Escuela N° 52  
 Nombre del Director - Carlos C. Luna

9ª

De terciopelo negro  
 traigo cortinas,  
 para embutar mi pecho  
 si tu me olvidas

Si tu me olvidas si,  
 ¡Ay! que me ha dado  
 un dolor, y en verte  
 se me ha quitado.

10ª

Que se repita el baile.  
 Que se repita,  
 que muy bonito lo hace  
 la parejita.

La parejita si  
 Pasate al frente.  
 Que aunque no eres mi dueña  
 ¡me gusta el verte.



Localidad - Punta Conal

Escuela N° 52

20

Nombre del Director - Carlos C. Luna

D) Danzas populares - En los pueblos urbanos las danzas populares son: la chilena, gato, chacarera, bailecito, todos estos conocidos para describirlos y entre los aborígenes la danza más común es la de la "rueda" que consiste en lo siguiente: Hombres y mujeres se toman de las manos y saltan alrededor de un hombre que trae "el herquench". Cuando se cansan se sueltan de las manos y toman la caja para entonar "coplas" en contrapunto al con de esta.

