

Juegos Tradicionales del Pueblo Makaguán

Resguardo Indígena Caño Claro
Asentamiento Escuela Nueva



JUEGOS TRADICIONALES DEL PUEBLO MAKAGUÁN



Resguardo Indígena Caño Claro
Asentamiento Escuela Nueva

Juegos Tradicionales del Pueblo Makaguán

Cartilla realizada en el marco del convenio 115 de 2014 entre el DPS y APOYAR: Proyecto de fortalecimiento institucional, cultural y comunitario del pueblo Makaguán de los Resguardos Caño Claro y La Esperanza, ubicados en el municipio de Tame-Arauca.

Este proyecto contó con el apoyo de la Dra. Luz Marina Gómez Niño, Directora Regional del Departamento para la Prosperidad Social DPS - Arauca.

Textos, fotografía y equipo de proyecto:

Claudia Giovanna Rivera Tirado

Francisco Alejandro Forero Yanquén

Juan Sebastián Hurtado Holguín

Dirección técnica:

Gloria Patricia Vergara Sucerquia

Concepto, diseño y diagramación:

Bibiana Bohorquéz Santos

2014

978-958-58710-2-1

PROGRAMA DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS - DPS



El programa pueblos indígenas nace en la Sierra Nevada de Santa Marta como respuesta al pronunciamiento de la Comisión Interamericana de Derechos Humanos, la cual ordenó al Estado Colombiano tomar medidas cautelares para evitar la extinción de las comunidades Kankuama y Wiwa habitantes en La Sierra Nevada de Santa Marta.

En el 2004 la Agencia Presidencial para la Acción Social hoy Departamento para la Prosperidad Social (DPS), adquirió su primer compromiso para apoyar una iniciativa de la comunidad Arhuaca de la Sierra Nevada, para la construcción del pueblo cultural Gunmaku.

Esta experiencia ha sido replicada con las comunidades Embera en el Urabá Antioqueño, con la comunidad Emberá-Eyábida en el municipio de Mutatá y Ciacoro con la comunidad Emberá-Chami y Katio en el municipio de Apartadó. El trabajo ha está encaminado al restablecimiento de las condiciones de seguridad y de los derechos constitucionales de la comunidad, como son el respeto de los derechos humanos, salud, educación y reconstrucción del tejido social y familiar, generación de ingresos, acceso a los servicios sociales y el mejoramiento de sus viviendas .

Ante los resultados positivos de las experiencias en La Sierra Nevada, y el Urabá; la dirección de Programas Especiales del Departamento para la Prosperidad Social, ha considerado ampliar este modelo de intervención como parte de su oferta institucional, dentro de un enfoque de atención integral a los pueblos indígenas afectados por el desplazamiento y el conflicto.

Es así como en el año 2013 y principios del 2014, se firman catorce (14) convenios, para realizar las diferentes intervenciones concertadas con las comunidades indígenas en los departamentos de Arauca, Chocó, Risaralda, Norte de Santander, Cesar, La Guajira y Magdalena.

En el caso específico del departamento de Arauca se firman tres (3) Convenios, dos (2) para infraestructura y uno (1) para fortalecimiento comunitario, denominado el Convenio No. 115 que tiene por objeto: "Aunar esfuerzos técnicos y financieros entre el DPS y APOYAR para desarrollar un proyecto de fortalecimiento institucional, cultural y comunitario de los pueblos Indígenas Makaguán y Hitnü, de acuerdo a la concertación realizada"; el cual se ha venido realizando y construyendo a satisfacción desde el mes de febrero del presente año, logrando avances y acercamientos efectivos con estas comunidades, pero sobre todo construyendo fortalezas que permitan a los pueblos indígenas mejorar las condiciones de vida de sus comunidades.

Esta cartilla es uno de los resultados del proyecto de Fortalecimiento Comunitario del pueblo Makaguán, que hace parte de la intervención del programa Pueblos Indígenas del DPS en los resguardos La Esperanza y Caño Claro.

CONTENIDO



Introducción.....	7
¿Cómo se Hizo?.....	8
Samulia.....	12
La Patilla.....	16
La Cebolla.....	19
El Chigüire.....	23
Las Avispas.....	26
La Olla.....	28
Molinete.....	30
Zancón.....	31
Comentarios Finales.....	32
Agradecimientos.....	33

INTRODUCCIÓN



Esta cartilla es resultado del proceso de fortalecimiento identitario adelantado en el asentamiento Escuela Nueva del resguardo Caño Claro, en el marco del proyecto de fortalecimiento institucional, cultural y comunitario del pueblo Makaguán de los Resguardos Caño Claro y La Esperanza, ubicados en el municipio de Tame, Arauca

La comunidad de Escuela Nueva tomó la decisión de reforzar sus juegos tradicionales, una parte de su cultura que se recrea en rituales, fiestas y momentos de ocio. Ellas y ellos sienten la necesidad de retomar la enseñanza de estos juegos a las nuevas generaciones para evitar su olvido, pues su práctica es cada vez menos frecuente.

En las jornadas de fortalecimiento identitario nos dimos cuenta de que las personas más jóvenes de la comunidad desconocían estos juegos. El juego de Samulia, que es el más representativo de la etnia Makaguán, no se había practicado en Escuela Nueva desde hace décadas, y los jóvenes lo ignoraban por completo. Volver a jugar al Samulia, a la Cebolla, al Chigüire, a la Patilla, fue una recreación colectiva de tradiciones en peligro de desaparecer, que divirtió a la comunidad y complació a los adultos mayores al recordar sus años de juventud. Estas jornadas sirvieron también para integrar a niñas y niños, jóvenes, mujeres, hombres y adultos mayores, alrededor de la actividad física y la competencia cordial.

La comunidad de Escuela Nueva conoce la importancia de practicar sus juegos: en ellos se integra a la comunidad, se promueve la convivencia, se liberan tensiones y se acerca a personas que se encuentren en conflicto o que normalmente no interactúan. Por eso quieren preservarlos.

Esperamos que esta cartilla sirva como herramienta lúdica para lograr ese objetivo, y permita al lector o lectora imaginar los momentos de alegría y unión que se vivieron aprendiendo y participando de los juegos tradicionales Makaguán.

¿CÓMO SE HIZO?



Durante los días 13 - 14 de mayo y 17 - 18 de junio realizamos jornadas de fortalecimiento identitario en el asentamiento Escuela Nueva del resguardo Caño Claro. En ellas la comunidad compartió con el equipo de APOYAR sus saberes culturales sobre cómo se juegan los juegos tradicionales Makaguán.

Preguntamos a las personas adultas y mayores de la comunidad cuáles eran estos juegos, y qué tanto los seguían jugando. Ellas y ellos nos hablaron de juegos antiguos y recientes, nos explicaron sus características y su desarrollo, sus reglas y sus objetivos. Una vez comprendimos la forma de jugarlos, nos unimos a la comunidad para ponerlos en práctica.

En las jornadas de fortalecimiento, la comunidad nos permitió tomar el registro audio visual y fotográfico del desarrollo de los juegos, y de la elaboración de utensilios necesarios para jugarlos. Todo este material sirvió de insumo en la elaboración de la presente cartilla, que contiene una breve descripción de cada juego tradicional, acompañada de imágenes que reflejan paso a paso su desarrollo.

¿CÓMO SE HIZO?



¿CÓMO SE HIZO?



SAMULIA



SAMULIA

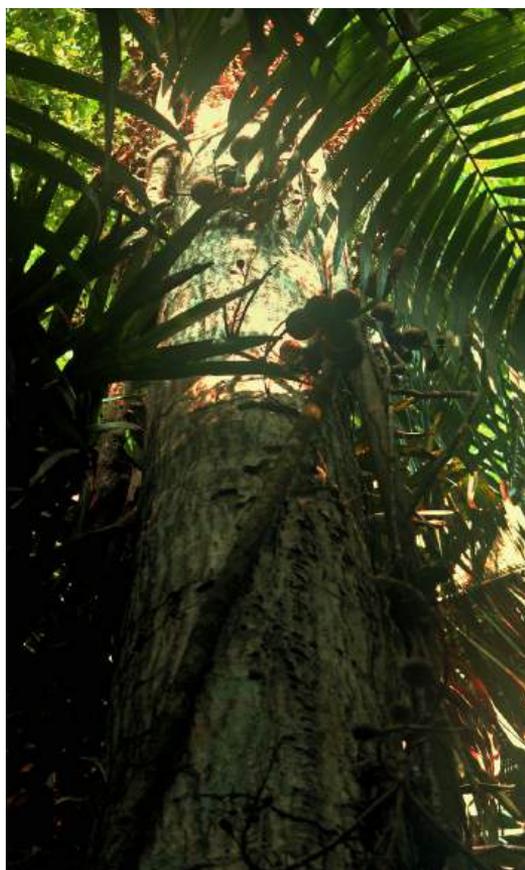
Participantes	Dos lanzadores de samulias y varios arqueros.
Implementos	Discos elaborados con el fruto de Totumito - Arcos y flechas.
Temporada de juego	Cualquier temporada del año, principalmente en la fiesta del Majule y en época de invierno.
Edad	De 8 años en adelante (Personas en capacidad de lanzar flechas)
Duración	Hasta que todos los discos –totumitos- sean flechados, momento en que todos los samulia han muerto.



SAMULIA



Antes de iniciar el juego se deben alistar los discos de totumito que van a representar el papel de "samulias" o marranos de monte: es necesario ir al monte a buscar el árbol de totumito o maraco, y una vez se haya ubicado hay que subir para cortar sus frutos. Los totumitos son redondos como bolas, así que para darles apariencia de discos se le hace dos cortes en lados opuestos a cada uno. Los discos se guardan en una "tua" o cesta de hojas de palma que se fabrica en el mismo lugar de la recolección, luego se emprende el camino hacia la comunidad; los samulias están listos para el juego!



SAMULIA



El juego del Samulia imita una escena de cacería, donde los concursantes son cazadores y los discos de totumito (los samulias) son la presa. Hay dos lanzadores que se ubican en los extremos de un espacio abierto y limpio, puede ser una cancha de fútbol; Uno de ellos tiene todos los discos, y empieza a lanzarlos rodando uno a uno hacia donde está su compañero, este último los va recogiendo para luego lanzarlos en la siguiente tanda; los discos atraviesan sucesivamente el área de juego, como si fueran samulias corriendo por el monte. Mientras tanto, los cazadores se encuentran ubicados en línea recta frente al recorrido de los discos, con arco y varias puyas (varas de madera delgadas y afiladas). A medida que los lanzadores ponen a rodar los discos, los cazadores les apuntan y disparan sus puyas para flecharlos, es decir, para cazar samulias.



SAMULIA



El cazador obtiene un punto cuando logre clavar la puya en el disco de totumito; si solo logra rozarlo o quitarle un pedazo, el punto no es válido. Cada arquero lleva la cuenta de cuántos totumitos ha flechado, y el ganador será aquel que logre flechar la mayor cantidad de samulias. La partida termina cuando se hallan dañado todos los discos, momento en que todos los samulias han sido cazados.



Las personas que no son lanzadores ni arqueros se ubican a un lado y observan el juego, le hacen barra a su jugador preferido y admiran la habilidad de los concursantes en el manejo del arco y la fecha. Los niños más pequeños aprenden y recrean el juego a en un espacio alejado del escenario principal, para evitar accidentes.



SAMULIA



Jugando al Samulia se desarrollan habilidades como fuerza, manejo del espacio, velocidad y puntería en los lanzamientos hacia objetivos en movimiento, útiles en la cacería con arco y flecha. Además resulta muy divertido para los jugadores y para los que lo observan.

Dagoberto Montañez, cacique de la comunidad de Escuela Nueva, cuenta que el Samulia se jugaba antiguamente en momentos de fiesta durante la tarde, y que al caer la noche tomaban majule (chicha de plátano maduro y hoja de bijao), hasta el amanecer.



LA PATILLA



LA PATILLA

Participantes	Varios niños y niñas que representan patillas, un joven ladrón y el señor dueño de las patillas.
Implementos	Vara o tronco de donde se agarran las patillas.
Temporada de juego	En cualquier temporada del año.
Edad	De cuatro (4) años en adelante.



LA PATILLA



En el juego de la patilla, los jugadores representan un robo. La planta de patillas es una fila de niñas y niños sentados y agarrados entre sí por la cintura, donde el que se ubica primero abraza fuertemente el poste de una casa o al tronco de un árbol. Los otros dos personajes del juego son el dueño de las patillas y el ladrón. El ladrón aprovecha que el dueño de las patillas está trabajando para acercarse a la planta y robarse sus frutos.

Para comenzar el juego, el dueño de las patillas cuenta cuántos frutos tiene su planta para luego irse a trabajar. Mientras el dueño imita a un trabajador que corta maleza con machete o guadaña, el ladrón se acerca a la planta de patillas. Al llegar a la fila de niños, el ladrón da golpecitos en las cabezas de cada uno, como alguien que quiere saber si la patilla está verde o madura, generalmente las maduras son las últimas de la fila. El ladrón agarra por la cintura al último niño o niña y lo hala para soltarlo de sus compañeros, es decir, para arrancar esa patilla de la planta. Puede tomar una o varias patillas, dependiendo de la fuerza con la que hale. Las patillas deben agarrarse lo más fuerte posible de la fila para no dejarse robar. El ladrón va guardando las patillas robadas en su guarida, así que el niño o niña que se deje soltar de la fila sale del juego.



LA PATILLA



Uno o dos minutos después, el dueño regresa y empieza a contar sus patillas; al darse cuenta de que están incompletas, dice -¡Huy! ¿Por qué se me están perdiendo las patillas? ¿Quién me las estará robando? Luego se devuelve a trabajar renegando en voz baja. Entonces el ladrón repite el robo una y otra vez, en medio de las risas de los espectadores. Si el dueño de las patillas sorprende al ladrón, lo ahuyenta de inmediato.

La gracia del juego se halla en la expresividad con que ladrón y dueño representen sus papeles, así como en el esfuerzo de las patillas por no dejarse robar. No se trata de una competencia, sino de un juego teatral, que incluye algunos diálogos establecidos y otros inventados por los jugadores.



LA CEBOLLA



LA CEBOLLA

Participantes	Varios niños y niñas representan cebollas, una persona hace de anciano mendigo y otra es dueño de las cebollas.
Implementos	Vara o tronco de donde se agarran las cebollas.
Temporada de juego	En cualquier temporada del año.
Edad	De cuatro (4) años en adelante.



LA CEBOLLA



El juego de la cebolla es también un juego teatral, donde se representa la siguiente escena: un anciano pobre llega a pedirle una cebolla al dueño de las cebollas, y para llegar hasta la planta debe atravesar un río cuyo caudal está crecido en ocasiones, y en otras ha bajado y se puede atravesar a pie.

La planta de cebollas es representada por una fila de niñas y niños sentados y agarrados entre sí por la cintura (igual que en el juego de la patilla), donde el primero de la fila se aferra con fuerza a un palo, simulando así una secuencia de cebollas. A pocos metros de la planta se traza una línea curva sobre el suelo, que será el río del juego. Del otro lado de la línea se acerca un anciano encorvado apoyándose en un bastón, y al llegar a la orilla del río entabla una conversación con el dueño de las cebollas. El anciano habla con un tono cansado y lastimero, el dueño habla con autoridad:



LA CEBOLLA



Mendigo: *Buenas.*

Dueño: *Buenas.*

Mendigo: *¿Cómo está el río? ¿Está muy hondo?*

Si el dueño responde que sí está hondo, el anciano se despide y vuelve más tarde a hacer la misma pregunta, hasta que el dueño le responde:

Dueño: *No, esta bajito, pase*

Mendigo: *Buenas tardes yo venía a pedirle unas cebollas que ya se me acabaron y tengo hambre.*

Dueño: *Siga, agarre la que quiera.*



LA CEBOLLA



Ya con permiso del dueño, el anciano se acerca y golpea la cabeza de las cebollas para mirar cuál está verde y cuál está jecha; esto provoca risas en los niños que reciben los golpecitos en la cabeza. A continuación, el mendigo hala la última cebolla de la fila de niños y niñas, esta se agarra fuerte de la cebolla siguiente para no ser llevada. Cuando el anciano logra arrancarla, le da las gracias al dueño y se marcha a su lugar de origen con la cebolla de la mano, cruzando el río hacia el otro lado.

La partida termina cuando el anciano ha tomado todas las cebollas. En este momento los participantes cambian de papeles para repetir la escena, el mendigo será ahora el dueño de las cebollas y este último hará de anciano pobre. Al igual que en el juego de la patilla, la actuación de los personajes es clave en el juego de la cebolla, pues no se busca competir ni sacar un ganador sino entretener a los participantes y al público.



EL CHIGÜIRE



EL CHIGÜIRE

Participantes	Dos grupos, uno de <i>chigüires</i> ¹ y otro de perros que es liderado por su dueño, este último grupo es menos numeroso que el anterior. Siempre hay más chigüires que perros.
Implementos	Juego acuático.
Temporada de juego	En cualquier temporada del año.
Edad	De cuatro (4) años en adelante.



1 Así son nombrados los Chigüiros por los Makaguán.

EL CHIGÜIRE



El juego del *chigüire* representa una escena de cacería de chigüiros, animales de sabana que viven en manadas grandes. Los jugadores se dividen en dos grupos, uno de perros y otro de chigüires, siendo el de los perros menor en número. Los perros son liderados por el cazador, única persona que cuenta con arco y varas sin filo que simulan flechas.

Cada grupo imita al animal que representan: a un lado del campo de juego, los chigüires escarban el pasto con las patas delanteras, buscando comida con la trompa y limpiándose para seguir comiendo; al otro lado están los perros andando en cuatro patas ladrando, olfateando y tratando de escuchar las órdenes del cazador.

Entonces comienza la persecución de los perros encabezada por el cazador; éste último le ordena a los perros correr tras la manada de chigüires que huyen en todas direcciones. Hay algunos puntos dibujados en el suelo donde los chigüires pueden parar sin ser atacados por los perros. El juego termina cuando todos los chigüires son cazados por el equipo de perros, entonces se reorganizan los equipos y se repite la partida.

Acabamos de describir la adaptación del juego a un escenario terrestre, que fue el que documentamos en las jornadas. El juego del *chigüire* original se desarrolla en un caño y una playa, según cuentan los mayores. Los chigüires permanecen en el caño, y cuando salen del agua los perros aprovechan la ocasión para atraparlos. La base de los chigüires es el agua, espacio en el que los perros no pueden entrar.

El juego incluye elementos teatrales y otros de competencia, lo cual hace muy vistosa y divertida la partida. Al igual que en el *Samulia* se representa un acto de caza, probando que a través de los juegos se forman aptitudes para la marisca en los niños y niñas Makaguán.

EL CHIGÜIRE



LAS AVISPAS



LAS AVISPAS

Participantes	Una persona hace de panal, otra de alborotador del avispero, y varios participantes hacen de avispas.
Implementos	Ninguno.
Temporada de juego	En cualquier temporada del año.
Edad	De cuatro (4) años en adelante.



LAS AVISPAS



Una persona mantiene extendido uno de sus brazos, representando un panal de avispas. El resto de participantes se ubican alrededor de ella y pellizcan suavemente su brazo, son las avispas del panal que a lo largo del juego hacen ruido con la boca imitando el zumbido de los insectos. De repente llega un personaje imitando los movimientos de alguien que limpia un el terreno con machete, y golpea el panal; de inmediato se alborota el avispero. El trabajador sale a correr huyendo de las avispas que salen a perseguirlo. Cuando las avispas lo alcanzan lo pellizcan en diferentes partes del cuerpo, para dar a entender que lo están picando, esto es motivo de risa para todos. Luego de esto se inicia una nueva partida cambiando de trabajador.



LA OLLA



LA OLLA

Participantes	Una persona que hace de olla y dos participantes que la alzan.
Implementos	Ninguno.
Temporada de juego	En cualquier temporada del año.
Edad	De cuatro (4) años en adelante.



LA OLLA



El juego de la olla es una carrera entre varios equipos de tres integrantes. En cada equipo dos jugadores cargan al tercer jugador que hace de olla. Este último se agacha en cuclillas y agarra sus rodillas con las manos, dejando los codos abiertos para que sus compañeros lo alcen de los antebrazos y lo puedan cargar como a una olla. Todos los equipos salen al tiempo detrás de una línea de partida, y deben cruzar el campo de juego lo antes posible sin dejar caer la olla. El juego se repite tantas veces como se quiera, y se va contando el número de carreras que gana cada equipo para conocer el ganador. Es un juego que integra a personas de todas las edades, pues muchas veces el menor tamaño y peso de los niños y niñas resulta una ventaja para ser olla frente a los jóvenes y adultos más grandes.



MOLINETE



MOLINETE

Participantes	Dos (2) o cuatro (4) personas arriba de la estructura. Una (1) la hace girar.
Implementos	Estructura alta en forma de T (1.20 – 1.40 metros Aprox.).
Temporada de juego	Diciembre.
Edad	Jóvenes y adultos.

Para jugar al Molinete se debe construir una estructura de madera de balsa en forma de T, donde la biga horizontal gire sobre la columna central que se apoya en el suelo. Dos personas deben subir al Molinete, cada una sentada en uno de los extremos de la biga, y un tercero la hace girar cada vez más rápido. Los participantes deben aguantar el mayor tiempo posible agarrados de la biga y sin caerse; la persona que caiga primero es quien pierde.

Este juego no se pudo practicar en las jornadas de fortalecimiento cultural por la falta del molinete, solo obtuvimos el testimonio de personas mayores sobre su existencia. Algunos pueblos de la Orinoquia colombiana como los Maiben-Masiware, utilizan este juego como prueba de valentía en la iniciación de los niños a su adultez.

ZANCÓN



ZANCÓN

Participantes	Uno (1).
Implementos	Zancos de madera de balso.
Temporada de juego	En cualquier temporada del año.
Edad	De ocho (8) años en adelante.

Al igual que el juego del molinete, conocimos descripciones del juego del zancón dadas por las personas mayores de la comunidad, pero no pudimos practicarlo. Para jugar al Zancón se deben construir unos zancos pequeños de madera de balso, que se amarran a las piernas. Posteriormente se camina y se hacen maromas sobre ellas. Aunque no logramos ponerlo en práctica en las jornadas de fortalecimiento cultural, la comunidad quiere que se enseñe y difunda.

COMENTARIOS FINALES



Los juegos descritos reflejan el contexto en que vive el pueblo Makaguán, representando escenarios de la naturaleza (ríos que crecen y bajan de caudal, animales de la montaña, sabanas, montes) y situaciones sociales como la cacería grupal, el compartir comida con alguien desfavorecido (la cebolla) o el trabajo agrícola y el robo de cultivos (la patilla). También sirven de entrenamiento para desarrollar aptitudes para la cacería en el juego del samulia.

Algunos juegos son muy teatrales; en ellos, la gracia no está en la competencia sino en la representación de los personajes, los jugadores son actores y actrices que entretienen a los espectadores. En el juego del chigüire por ejemplo, destaca la imitación que se hace del animal. A su vez, muestran en el juego el modo cotidiano de obtención del alimento.

El juego es un medio para transmitir la cultura a los niños, niñas y jóvenes; es un saber que los prepara para relacionarse con la naturaleza, dando claves acerca de su manejo. De esta manera se prepara el cuerpo y la mente para vivir como personas Makaguán.

Finalmente resaltamos la integración comunitaria que se logró en las jornadas, alrededor de conocimientos y tradiciones propias. Además de construirse un ambiente de confianza y alegría, se revivieron juegos tradicionales Makaguán desconocidos por las personas más jóvenes. Estas jornadas de fortalecimiento cultural se hicieron desde la práctica, la memoria y el aprendizaje inter-generacional.

AGRADECIMIENTOS



Agradecemos la disposición de toda la comunidad del asentamiento Escuela Nueva por la participación en las jornadas de Fortalecimiento comunitario. Agradecemos especialmente la colaboración de: José Rodríguez, Juan Farías Martínez, Dagoberto Montañez Reyes, Francisco Farías Rodríguez, Juan Farías, Nancy Montañez, Eduardo Farías Rodríguez, Alexander Farías, Luis Farías, Sneider Farías, Audón Álvarez, Ignacio Montañez, José David Rodríguez, Profesora Jakeline Anave y Profesor Javier Eslava.



Juegos Tradicionales del Pueblo Makaguán



Esta cartilla recoge parte de los saberes propios de la etnia Makaguán (municipio de Tame – Arauca), que se trabajaron en los talleres de fortalecimiento cultural e identitario, adelantados en los resguardos Caño Claro (asentamientos Escuela Nueva y Escuela Azul) y La Esperanza (asentamientos La Esperanza y La Antioqueñita). En cada asentamiento se trabajó un tema diferente: Juegos tradicionales (Escuela Nueva), Historias Tradicionales (Escuela Azul), Palabras propias (La Esperanza) y Artesanías (La Antioqueñita).

Los talleres se adelantaron en el marco del proyecto “Fortalecimiento institucional, cultural y comunitario del pueblo Makaguán” intervención financiada por el programa Pueblos Indígenas del DPS y operada por APOYAR ONG (Convenio 115 de 2014).