

Taller de escritura / Artículo de costumbres

A continuación te presentamos un artículo de costumbres sobre un deporte ancestral mapuche.

Oreste Plath (1907–1996)

Su verdadero nombre es César Octavio Müller Leiva, nació en Chile y fue un gran investigador, ensayista y estudioso del folclore chileno. Su interés por la cultura se originó desde que era niño, cuando realizó junto a su padre innumerables viajes por Sudamérica. Como editor de revista Nautilus, en su juventud tuvo la oportunidad de recorrer y enamorarse de su país, convirtiéndose en un gran difusor de las costumbres y tradiciones nacionales. Entre sus obras destacan *Folclore religioso chileno*; *Geografía del mito y la leyenda chilenos*; *Aproximación histórica-folclórica de los juegos en Chile*, entre otros.

Antes de leer

1. ¿Has escuchado hablar del Palín?
2. ¿Cuál de las siguientes definiciones de la palabra destacada se adecúa al contexto de la cita del texto que leerás?
 - “Este juego **requería** de 10 a 20 jugadores y más de una vez alcanzó semanas de duración”.
 - a) Necesitar algo.
 - b) Solicitar, pretender, explicar su deseo o pasión amorosa.
3. Lee el fragmento y responde en tu cuaderno.

“[...] ‘yo soy cuerpo de roble’, ‘yo soy cabeza de perro’. Estos **estímulos** eran los nombres propios de los jugadores”.

estímulo: elemento que activa o anima a alguien para que efectúe una cosa.

- a) ¿Por qué crees que “yo soy cuerpo de roble” o “yo soy cabeza de perro” eran nombres que estimulaban a los jugadores?
4. ¿Conoces algún juego o deporte tradicional chileno? Comenta con tus compañeros.

Palín o Palitún - Juego de chueca

Oreste Plath

Este juego requería de 10 a 20 jugadores y más de una vez alcanzó semanas de duración. También tenía otras diferencias denominativas como, por ejemplo, Palicatun, que era jugar por simple ejercicio, y Palican, que era jugar a lo serio.

Los jugadores se cuidaban mucho antes de una partida de chueca, a fin de que los contrarios no les hicieran alguna brujería o manitreo (manipulación mágica).

Los palos para jugar a la chueca eran colocados, algunas veces, sobre la tumba de algún gran jugador, para que este les traspasara sus poderes.



Las mujeres preñadas no podían permanecer junto a los jugadores.

La mayoría de los jugadores raspaban uñas de **aves de rapiña** y se metían un poco de ese polvo en la piel de un brazo. Creían que, como las aves raptoras cogían al vuelo a los pajarillos, ellos quedaban aptos para hacer lo mismo con la bola de juego de chueca.

Para la cancha se buscaba una pradera, la que se cerraba con pequeños palos que se enterraban a cortos **intervalos** en un terreno de 6 a 8 metros de ancho, por unos 75 a 150 metros de largo. Estas medidas dependían de la cantidad de jugadores que participaban, podían ser 11, 13 o 15 por equipo.

Los jugadores actuaban desnudos hasta medio cuerpo. El juego era brusco.

La chueca se jugaba con una pequeña pelota de madera que se golpeaba con palos encorvados en sus extremos, tratando de llevarla al campo de los contrarios. Los dos equipos tenían sus campos en las mitades opuestas de la cancha y tomaban ubicación en ambos lados de ella los jefes de los dos equipos, mientras que los otros jugadores se colocaban en posiciones estratégicas, todos armados de palos. Cuando estaban listos, los del centro golpeaban sus palos en el aire y comenzaban a luchar para sacar la pelota del hoyo en que se había colocado y cada uno trataba de enviarla en dirección al campo contrario. El objetivo de los jugadores era llevar la pelota hasta la línea que cerraba el campo opuesto o, en defensa de su equipo, echarla fuera de la cancha, lo que se consideraba un empate y el juego comenzaba de nuevo.

Aves de rapiña: aves carnívoras que tienen pico y uñas muy firmes, encorvados y puntiagudos.

Intervalos: espacio o distancia que hay de un tiempo a otro o de un lugar a otro.

Mientras lees

1. ¿Qué otros nombres recibía el Palín y cuál era su diferencia?
2. ¿Por qué los jugadores de chueca se cuidaban mucho?
3. ¿Cuáles eran las “cábalas” de los jugadores de chueca para que los adversarios no les hicieran brujería?
4. ¿Cuál era el objetivo del juego?

Los jugadores se entendían, en los momentos del partido, con los ojos, la cabeza y se indicaban el lado del ataque o de la defensa. Cuando golpeaban la pelota se animaban en voz alta denominándose a sí mismos: “yo soy pierna de león”, “yo soy cuerpo de roble”, “yo soy la cabeza de perro”. Estos estímulos eran los nombres propios de los jugadores.

Cada punto a favor de uno y otro de los equipos era marcado en un palo y el que primero alcanzaba un número, fijado de antemano, ganaba la partida.

Un juez decidía la **contienda** y a la vez guardaba el depósito, lo que se apostara.

Los chuequeros tenían canciones, algunas eran de invitación, otras de provocación para la lucha y otras de celebración del triunfo.

De las canciones recopiladas por el padre Félix José de Augusta en *Lecturas Araucanas*, 1934, se destaca la siguiente:

¡Juguemos, pues, **mocetones**!
Serás como **gavilán**,
Del sur traeré para ti
Buenos palos de chueca.
Traeré diez palos,
Para hacer frente a los chuequeros.
Entonces dirán que soy **alentado**,
Porque tengo buenos mocetones,
Lucharemos otra vez, buenos mocetones.

Plath, O. (1946). Palín o Palitún - Juego de Chueca. En *Juegos y diversiones de los chilenos* (pp. 43-45). Santiago de Chile: Imprenta Cultura.

Contienda: disputa, batalla.

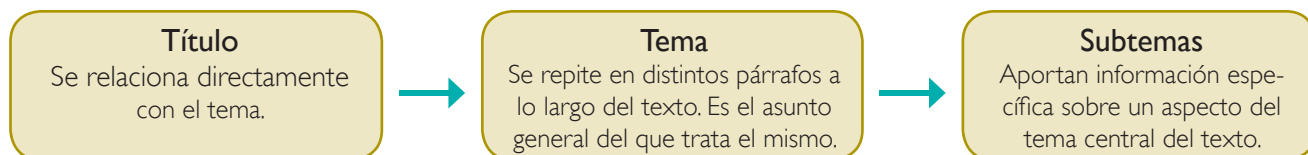
Mocetones: hombres forzudos, corpulentos.

Gavilán: águila, ave rapaz.

Alentado: animado, estimulado.

Después de leer

1. Responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.
 - a) ¿Conoces algún juego o deporte parecido al palín?
 - b) ¿Qué te pareció el lenguaje utilizado por el autor? ¿Crees que era sencillo y gráfico?
 - c) Imagina alguna de las escenas que narra el autor en su artículo y dibújala en tu cuaderno.
 - d) ¿Por qué crees que a este tipo de textos se le llama “artículo de costumbres”? Comenta con tus compañeros.
 - e) ¿De qué manera se alentaban los jugadores del palín?
2. Escribe el tema y los subtemas del artículo. A continuación, te entregamos un esquema que te permitirá ordenar el análisis de la información entregada por el texto.



3. Copia el esquema y anota en cada cuadro las ideas extraídas del texto. Expón tu trabajo frente al curso, escucha atentamente lo que exponen tus compañeros y completa tu esquema con sus aportes.

Investigación y escritura de un artículo de costumbres

Investiga sobre algún juego tradicional chileno o algún deporte que te guste jugar, y escribe un artículo de costumbres.

1. Escribe el nombre del juego o deporte que elegiste.
2. Haz un borrador con las ideas que desarrollarás. Puedes seguir esta pauta:
 - ¿Cómo se juega el juego o deporte?
 - ¿En qué ocasiones se juega?
 - ¿Dónde se juega?
 - ¿Quiénes lo juegan?
 - ¿Cuáles son las reglas?
 - ¿Cuál es la actitud de los jugadores antes, durante y después del juego?
 - ¿Los jugadores dicen consignas, gritos o palabras especiales durante el juego?
 - ¿Cómo se celebra el triunfo en este juego?
3. Crea un título para tu artículo.
4. No olvides utilizar ejemplos, adjetivos y comparaciones para hacer el texto más entretenido para el lector.
5. Fíjate si tu texto contiene ideas o palabras repetidas. Si es necesario, busca sinónimos que hagan más variado el vocabulario de tu texto.
6. Revisa el uso de conectores. Recuerda que los conectores ayudan a relacionar las oraciones y los párrafos.

Algo más sobre el uso de conectores

Te presentamos algunos conectores que puedes usar en tus escritos para incluir ejemplos, reformulaciones y comparaciones.

Para ejemplificar: por ejemplo, como, así, es el caso de, etcétera.

Para reformular: es decir, o sea que, en otras palabras, etcétera.

Para comparar: como, tal como, igual que, de la misma manera, etcétera.

7. Intercambia tu artículo con un compañero y revísenlo según esta pauta de evaluación:

	Observaciones
¿El título es atractivo?	
¿Señaló claramente en la introducción cuál era su tema?	
¿Incluyó descripciones detalladas?	
¿Utilizó palabras precisas para expresar mejor las ideas?	
¿Incluyó ejemplos y descripciones que ayudan al lector a entender mejor?	
¿Se preocupó de la puntuación y la ortografía?	

8. Corrige tu texto, de acuerdo con las sugerencias de tu compañero y léelo frente a tu curso. Publiquen sus textos afuera de la sala de clases, en el diario mural de la escuela.