



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

**TÍTULO: IMPACTO SOCIOCULTURAL DE LA REVITALIZACIÓN DE LOS JUEGOS DE VELORIO EN FLORENCIA.**

**TITLE: SOCIOCULTURAL IMPACT OF THE REVITALIZATION OF GAMES OF WAKE IN FLORENCE.**

Autores: Lic. Nolzco Eligio Martínez Leiva. Email [nolazco@sum.unica.cu](mailto:nolazco@sum.unica.cu) Filial Universitaria Florencia, Cuba, Profesor Asistente. Lic. Emérita Berta Delgado Guevara. Filial Universitaria Florencia, Cuba, Profesora auxiliar. Lic. Nelson Amey Aragón Martínez. Dirección Municipal de Cultura Florencia, Cuba.

**RESUMEN**

Cuba ostenta una cultura basada en los orígenes étnicos que conforman nuestra nacionalidad, un ejemplo de ello lo constituyen los juegos de velorio. Si nos remontamos a su origen más primitivo, estas fiestas nos llegan de los rituales que se ofrecían a los dioses de la naturaleza para que propiciaran abundantes cosechas u otro pedido a la buena suerte. En los campos florencianos, al igual que en el resto del país, fueron muy populares los velorios como forma de entretenimiento en aquellos tiempos en que la radio y la televisión no habían aportado elementos de distracción más completos.

**Palabras claves:** comunidad, cultura, juegos de velorios, familia, tradición.

**SUMMARY**

Cuba shows a culture based on the ethnic origins that conform our nationality, an example of they constitute it to it the wake games. If we go back to their more primitive origin, we receive these parties of the rituals that offered to the gods of the nature so that they propitiated abundant crops or another order to the good luck. In the fields' florencianos, the same as in the rest of the country, they were very popular the wakes like entertainment form in those times in that the radio and the television had not contributed more complete elements of distraction.

**Key words:** community, culture, games of wakes, family, tradition.

**Proyecto al que se vincula:** Proyecto Sociocultural de la UNEAC CuentArriba.

**INTRODUCCIÓN**



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

En nuestro país se concede gran importancia al individuo y a la comunidad por desempeñar ambos un papel primordial en los procesos de transformación social, en la toma de decisiones y autogestión en la búsqueda de soluciones a los múltiples problemas que enfrenta en su ámbito de actuación más cercano, en la localidad, convirtiéndose la comunidad en un espacio importante con condiciones objetivas y subjetivas, donde la historia, las tradiciones y las relaciones sociales confluyen para formar la base estructural necesaria para preservar costumbres, despertar motivaciones y sentimientos comunitarios, facilitando la búsqueda de soluciones de forma conjunta.

Cuba ostenta una cultura basada en los orígenes étnicos que conforman nuestra nacionalidad., por medio de las manifestaciones que legitiman la Cultura Popular Tradicional. Al triunfo de la Revolución en 1959, se hizo un llamado a la revitalización de las tradiciones, y se promovieron investigaciones que ratificaban fechas y descubrimientos, datos necesarios para escribir nuestra verdadera historia. Se preconizó el conocimiento y valoración de nuestras tradiciones, de forma sistémica, en todo el ámbito nacional. Se acopiaron y estudiaron los elementos propios del acervo cultural tradicional del pueblo, desde un punto de vista científicamente estructurado. Por ello se hace necesario realizar un estudio de las fiestas populares campesinas porque se comprobó que en muchas de las comunidades se han ido perdiendo estas tradiciones.

Si nos remontamos a su origen más primitivo, estas fiestas nos llegan de los rituales que se ofrecían a los dioses de la naturaleza para que propiciaran abundantes cosechas. Con el tiempo se convirtieron en fiestas que incluían teatralizaciones, así como distintas manifestaciones musicales y danzarías, por lo que derivó en actividades laicas. No obstante la iglesia mantiene el culto a San Isidro Labrador, patrón de los agricultores y otras. Como su nombre lo indica son festividades de ambiente rural. En Cuba, responde en general, a un origen



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

hispano y en especial canario, por su asentamiento en numerosos lugares donde se dedicaron a varios cultivos, especialmente al tabaco. El campesino cubano por razones propias de su habitud, conservó con mayor fuerza las tradiciones propias de sus tierras de origen, aunque han evolucionado a partir de un proceso de asimilación y cambio natural en este tipo de manifestación.

En los campos florecianos, al igual que en el resto del país, fueron muy populares los velorios como forma de entretenimiento en aquellos tiempos en que la radio y la televisión no habían aportado elementos de distracción más completos. Los juegos de velorio podían realizarse con el único fin de entretener o como homenaje a algún santo al que le agradecían sus favores.

Nuestro objetivo es trabajar en la preservación de las tradiciones del municipio en lo referente a los juegos de velorios, vinculados al proyecto CuentArriba que tiene como prioridad el rescate de la cuentería tradicional campesina, la capacitación y gerencia de los integrantes del proyecto, la realización de eventos y publicación de obras, donde se enriquezcan las tradiciones culturales, encaminadas a la calidad y diversidad cultural, con el apoyo de la ANAP, los consejos populares, los instructores de artes, la casa de la cultura, los comunicadores sociales y los trabajadores sociales que atienden zonas campesinas.

Florencia tiene tradición en la realización de estos juegos, pero necesita revitalizarlos para que perduren en las nuevas generaciones.

Teniendo en cuenta los instrumentos aplicados y la revisión bibliográfica, las principales **manifestaciones** de la situación problemática son:

Carencia de documentos que aborden la temática referida a los juegos de velorios en la localidad, escasa realización práctica de los juegos de velorios en la actualidad, carencia de una continuidad en las nuevas generaciones en la realización de estas tradiciones y deficientes conocimientos de la población joven sobre los juegos de velorios.



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Se plantea el siguiente **problema científico**: ¿Cómo contribuir al desarrollo sociocultural a través de la revitalización de los juegos de velorio en Florencia? A partir de las posibles causas que generan las manifestaciones se planteó el objetivo general, los específicos y se precisaron las técnicas a utilizar, consistentes en la observación que permitió verificar la realización práctica de esta tradición, tanto en la casa campesina del Proyecto CuentArriba como en la casa de Carmen Milián, la entrevista en profundidad para la recogida de información mediante preguntas elaboradas previamente, pero formuladas oralmente y el grupo de discusión donde se discutió con un equipo homogéneo, contando con un total de ocho personas que agrupa a los gestores del proyecto CuentArriba.

### DESARROLLO

La sociedad cubana durante la dominación española estaba dividida en clases o estamentos bien definidos entre los que se produjo un proceso de influencias recíprocas. Este fenómeno, definido por el etnógrafo cubano Don Fernando Ortiz bajo el concepto denominado Transculturación, indica no solamente la pérdida o desarraigo de una cultura precedente sino que significa además la creación de nuevos fenómenos culturales, ya que...”en todo abrazo de culturas sucede lo que en la cópula genética de los individuos: la criatura siempre tiene algo de ambos progenitores, pero también siempre es distinta de cada uno de los dos. En conjunto, el proceso es una transculturación y este vocablo comprende todas las fases de su parábola” (Ortiz, 1975)

Los juegos de velorios llegaron de varias partes de España aproximadamente en el siglo XVIII y fue asumida en este proceso de transculturación por la población campesina. Primeramente se desarrollaban en tertulias literarias en las grandes ciudades y cuando llegan al campo toman el matiz religioso como cumplimiento a



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

una promesa que puede estar relacionada con una persona enferma, un tiempo prolongado de sequía, donde por la necesidad de pedir que llueva se le promete al santo este velorio. Se puede dedicar a cualquier santo, pero en esta zona específicamente la más venerada es la Virgen de la Caridad del Cobre; la tradición llega principalmente de Las Islas Canarias.

Hay varios juegos que hacen alusión a regiones de estas islas, otros juegos provienen de Galicia, hacen alusión a los gallegos, muy numerosos dentro de los emigrantes llegados a Cuba en esa época. Los juegos de velorios tienen una connotación religiosa muy importante porque son una cosa muy seria, donde se construye un altar y se pasa la noche velando a este sitio y a su alrededor se desarrollan todos los juegos. El acto religioso sólo está definido por el altar, las velas, que generalmente son nueve; pero no hay una cifra única y en dependencia de estas, los vasos con agua vendida vinculados al espiritismo, en estos velorios no se reza.

### **Antecedentes del Proyecto CuentArriba.**

El presente proyecto se desarrolla en la Comunidad de Florencia municipio de Florencia, provincia de Ciego de Ávila, el mismo forma parte de las estrategias del gobierno local y se inserta dentro de las prioridades del estado cubano para las zonas del Plan Turquino. Es promovido por la cátedra de cuentería campesina y tradicional, líderes naturales de la comunidad. Tiene como finalidad el rescate de las tradiciones campesinas.

Los antecedentes del proyecto CuentArriba están en la fundación en el año 2006 de un proyecto artístico de igual nombre el cual tenía como objetivo el rescate de los cuentos del “Negro Obregón”, los juegos tradicionales de velorio y las leyendas campesinas, todo con el objetivo de llevar a escena el resultado de esta investigación, lo cual se comenzó a implementar a partir del mes de octubre de



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

ese propio año. Hasta entonces no se había profundizado en la investigación de las tradiciones campesinas en este territorio el cual abarca el proyecto.

El proyecto CuentArriba se encuentra en una zona campesina con un fuerte arraigo de tradiciones como las parrandas o “guateques” contando con una parranda portadora que representa de hecho una fortaleza. Para el desarrollo de esta investigación se efectuó un taller en el cine Boquerón donde participaron los factores vinculados con la cultura del municipio, más la Asociación Canaria, donde se presentaron los resultados del trabajo de campo en las comunidades campesinas.

Existe el velorio serio o alumbrado de santos y el parrandeo. Había velorios que se hacían serios hasta las doce de la noche y a partir de esa hora eran parrandeos con la décima cubana y su acostumbrado ingrediente de ron que tanto gusta a los cubanos. Estos se desarrollaban principalmente en la parte central del país, lo que se llamaba antiguamente provincia de Las Villas, y en el caso de Florencia por estar en los límites con ese territorio también acogió su práctica. Se celebran principalmente en Abras Grandes, Los Ramones Viejos, El Cuabal, Limpios Grandes, El Palmar, Guadalupe y La Vega.

A continuación se ofrece la descripción de algunos de los juegos de velorios que rescatamos a través de los instrumentos utilizados y que no tienen referencia documental escrita en otros trabajos del municipio, del país y tampoco pudieron obtenerse por INTERNET. Los mismos se pueden desarrollar a través del Proyecto CuentArriba y en otros escenarios de la comunidad.

### **-El juego de las Flores.**

Se efectuaba con la participación de todos los que lo desearan. Se hacía un ruedo y el que dirigía el juego se colocaba en el centro y le daba el nombre de una flor a cada uno de los participantes. Para iniciar las acciones el “cabecilla” decía: de Santa Rita vengo y me vengo quemando y el resto de los jugadores le



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

preguntaban: “¿Y por quién te quemas?”, a lo que aquel le respondía, por ejemplo, “por la flor del alelí”, entonces de los que se encontraban en el juego el que había recibido el nombre de esa flor tenía que contestar con una respuesta que rimara con su nombre. En este caso el alelí podía decir: y como no soy para ti ay, ay, ay que me quemo. ¿Y por quién te quemas” preguntaba ahora el despreciado y el alelí respondía, por ejemplo: por la flor del Tararaco. El Tararaco reaccionaba rápidamente y decía: Y como no soy tan berraco ay, ay, ay que me quemo ¿y por quien te quemas? Le preguntaban, a lo cual respondía el tararaco” Por la flor de la Azucena” y la referida flor contestaba:”y como solita paso mis penas ay, ay, ay, que me quemo. Así sucesivamente iban pasando de flor a flor y el que no respondía con rapidez o no lo hiciera de forma que rimara con su nombre, perdía la prenda.

### **-El Juego de Martín Garabato**

Se le ponía un nombre a cada jugador diferente al suyo propio, o sea, trocándose por el de otro de los que estaban jugando. Aquí había dos jueces; uno era Martín Garabato y el otro era el dueño del Hato. El dueño de Hato comenzaba diciendo: “Al dueño del hato se le perdió un gato y dicen que se lo comió Martín Garabato y Martín G respondía: “Martín Garabato no come gato, el que come gato es...y decía el nombre de otro jugador, el cual respondía de la misma forma. Así iban diciendo hasta que hubiera algún perdedor. Perdía el que contestara por su verdadero nombre olvidando que lo había trocado por otro o que no respondiera de forma rápida por el que se le había asignado.

### **-El Juego de la Bolita**

Para este juego las personas hacían un círculo y en el medio se colocaba un moderador con los ojos tapados, quien tenía la función de dirigir el juego. Se utilizaba una pelota que se hacia pasar de mano en mano por todo el círculo a la vez que el moderador decía: Ingenio de santo domingo, Ingenio de santo tomas



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

donde compran los isleños y les roban la mitad que andando la bola, que andando va, el que se quede con ella la pagará y que pa y que pa y que pare la bola. Cuando lo estimaba conveniente y sin ver por donde iba porque tenía los ojos tapados mandaba a detener la pelota diciendo: ¡Que pare la bola! El que se quedara con la pelota era declarado perdedor y salía del juego; pero antes tenía que entregar una prenda para al final cobrarle.

### **-El Juego de la perra**

Para este juego los participantes adquirirían nombres de pueblos como por ejemplo: Pinar del Río, Matanzas, Cabaiguan, Iguará, Venegas, Morón, Florida, Camaguey, etc.

Entonces el animador del juego decía: De Pinar del Río salió una perra, en matanzas tomó helados, en Cabaiguán comió jamón, en Iguará tomó cervezas y paró en Venegas. Entonces la persona que había asumido el nombre de ese último pueblo decía: “no, aquí no paró siguió para Morón, en Florida comió tortilla, etc. y así otra seguidilla en pueblos continuos. Aquí los jugadores tenían que estar atentos pues la perra iba de pueblo en pueblo y podía detenerse en cualquiera de ellos y este era el que tenía que contestar. Se declaraba perdedor a quien no contestara rápidamente cuando hacían referencia al nombre del pueblo que le correspondía.

### **-El Juego de la sortija escondida.**

En este juego se necesitaba una sortija u otra prenda que hiciera de ella y todos los participantes sentados en un ruedo con las palmas de las manos pegadas. Uno de los jugadores iba por todo el ruedo pasando sus manos cerradas (ahí escondía la sortija) entre las de los demás y en una de ellas ponía disimuladamente el la sortija y continuaba pasando hasta que quisiera para engañar al resto y que no descubrieran fácilmente dónde estaba. Entonces otro de los presentes salía a adivinar, por indicación de este, quien tenía la sortija. Si





## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

acertaba, pasaba a repetirla, si fallaba debía entregar una prenda, la cual recuperaba al final del juego después de cumplir un castigo.

### **-El Juego del Gallego.**

En este juego intervienen, El Gallego, la Gallega, El Hijo del gallego y El Caballo. Además de todas las partes que componen el arreo del caballo (la montura, el basto, el freno, la gurupela). El mismo consiste en que una vez que el dirigente del juego dice: El Gallego se fue para España y se le quedó la Gallega. Inmediatamente esta responde, La Gallega no se quedó, se quedó...mencionando a cualquiera de los demás jugadores. En este caso pierde una prenda quien no responda de manera rápida o responda cuando no le corresponda. Puede comenzar con cualquiera de los jugadores.

### **-El Juego de las viandas.**

El que dirige el juego es el amo y también existe otro personaje de menor categoría que es el mozo. El amo que dirige el juego le pone el nombre de una vianda a cada uno de los participantes. Comienza el amo diciendo: por una calle bajo, barajo, me encontré con el mozo sumamente perdido y borracho. A esto dicho por el amo responde el mozo: miente usted, señor amo y éste le pregunta: ¿y tú dónde estaba? A lo que este contesta: en casa de la calabaza, por ejemplo o de cualquier otra vianda. La vianda mencionada debe responder, mentiras tuyas, esto rápido, a la velocidad de un rayo, porque si no se equivoca y pierde. Entonces el mozo le vuelve a preguntar a esta nueva vianda ¿y tú dónde estaba? Y responde de nuevo con el nombre de otra vianda. Las reglas de este juego consisten, primero solo al Amo se le dice miente usted señor amo y usted donde estaba. A los demás se les dice mentiras tuyas sin respeto y tu donde estabas, el que se equivoque y lo haga alreves o no hable a tiempo pierde una prenda.

### **-El Juego de la sábana blanca.**



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

El que dirige el juego se llama La sábana blanca y el que sirvió de mozo se llama ahora, le falta un pedazo. La sábana blanca distribuye nombres como: A chorrillo me meo, aya yaya que me cago, arriba de la cama, busco a la policía, arriba del escaparate, detrás del fregadero, te achujo el perro le doy un palo, etc, según los participantes para que todos tengan una identificación. Esta no se le puede olvidar a nadie porque si no pierden la prenda. El juego comienza cuando el que dirige el juego dice: A la sábana blanca le falta un pedazo y este enseguida responde, diciendo su nombre y la identificación de otro personaje, ejemplo: le falta un pedazo, a chorrillo me meo y este nuevo personaje dice: a chorrillo me meo, detrás del escaparate y así sucesivamente. Las reglas del juego son el que no responda a tiempo, o se equivoque pierde una prenda.

### **-El testamento oscuro.**

Se le tapan los ojos con un pañuelo amarrado en sus extremos y se le va preguntando a quién pertenece cada una de las partes de su cuerpo a este personaje que no ve nada por tener los ojos bien tapados. Por ejemplo: ¿Para quién es esto que tienes aquí? Y el personaje va mencionando nombres de los participantes. El juego toma su más alto nivel cuando corresponden las partes prohibidas.

### **-La cadena del amor.**

Esta consiste en que en el momento de sentenciar una prenda se le orienta al jugador que suspire, luego se le pregunta ¿por quién suspiras?, el castigado responde por mi amor, el amo pregunta ¿quién es tu amor? Este responde con el nombre de uno de los jugadores. Así continúan los suspiros y las preguntas tomándose las manos en forma de cadena, con las manos cruzadas hasta que alguien dice que suspira por la prenda.

### **-Castigos.**



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Al concluir cada juego se procedía a imponer los castigos, para ello, el juez tomaba el sombrero o la bolsa donde se guardaban todas las prendas que habían entregado las personas perdedoras y cada vez que sacaba una decía: “mando yo como agraviado y no poco enojado que el dueño de esta prenda salga a pedir para.... (Su boca, sus ojos, sus manos, etc.)”, no le ha pasado nada sino lo que le pasará al dueño de esta otra.

El castigado tenía que ir por todo el ruedo preguntando a los demás jugadores: ¿Qué me das para mi boca? ¿Qué me das para mis ojos? ¿Qué me das para mis manos, etc.? Y cada uno respondía lo que se le ocurriera, por ejemplo: un mango maduro, una perra muerta, una torta de vaca, etc. Estos juegos se prestan para las conquistas amorosas porque hay castigos específicos como por ejemplo la cadena del Amor. Consiste en que el castigado dice ay, me caí en un pozo, se le pregunta: ¿Quién quiere que te saque? Y este responde: mi amor y entonces se le pregunta ¿y quién es tu amor? A lo que responde con el nombre de su oculto amor.

La tarea de sacar las prendas se le asignaba principalmente a niños o a otra persona de poca malicia y que no conociera el origen de las prendas para que las saque sin ninguna intencionalidad.

Existían otras variantes de castigo que podían ser: caminar como un gato, cantar como un gallo, hacer de buró, de espejo y quizás lo más atrevido era besar o decirle algo a aquella persona que se sabía por los demás era admirada o enamorada en silencio por este sujeto y por lo tanto era esta una forma de acercarse a su ser querido o admirado en silencio.

### CONCLUSIONES

- En esta investigación se recogen los diferentes tipos de juegos de velorios lo cual nos sirve para tener documentada para la historia esta actividad, la



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

que será enriquecida sistemáticamente por el grupo gestor del proyecto CuentArriba.

- La diversidad de juegos de velorios encontrados en la revisión bibliográfica invita a continuar con la búsqueda de nuevas manifestaciones en diferentes partes de Cuba y del mundo.
- El Proyecto CuentArriba se convierte en el principal potenciador del conocimiento sobre los juegos de velorios en Florencia para así preservarlos para el futuro.
- Con la revitalización de los juegos de velorios se contribuye a mantener viva la tradición y posibilita el conocimiento por las nuevas generaciones de esta forma de manifestación cultural.

### BIBLIOGRAFÍA

1. Barreto Vargas, Carmen Marina. Inmigración, identidad y adaptación sociocultural en los rituales festivos Canario-Cubanos. Revista Guize, Asociación Canaria de Antropología, Vol. 2-1995, p. 79
2. Feliú, Virtudes. La herencia hispana en los festejos cubanos. Editorial Ciencias Sociales. La Habana, 2010
3. Hernández Sampier, Roberto. Metodología de la Investigación I. Editorial Félix Varela. La Habana, 2004
4. Hernández Sampier, Roberto. Metodología de la Investigación II. Editorial Félix Varela. La Habana, 2003
- 5.- Martínez Martínez, Rolando. Monografía: Historia de la cultura del Municipio Florencia, 1997.
6. Naranjo, C. Del campo a la bodega; recuerdos de gallegos en Cuba (siglo XX), La Coruña, Ediciones do Castro, 1988, p. 96-100
7. Ortiz, Fernando. Contrapunteo del tabaco y el azúcar. Editorial Ciencias Sociales. La Habana, 1975, p. 103



**“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”**  
Multidisciplinario  
21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México