

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	El cucunubá como herramienta de pedagogía propia para la recuperación y el reconocimiento de la cultura Muysca
<b>Autor(es)</b>	Rodríguez Hernández, Amaury Steven
<b>Director</b>	Velasco Díaz, Andrés
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 20 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	CUCUNUBÁ; JUEGO; CULTURA; RECREACIÓN CULTURAL; PUEBLO MUYSCA

2. Descripción
<p>Trabajo de grado que se propone, acerca del juego llamado Cucunubá. Se inicia con una concepción de lo que se conoce popularmente sobre el juego, desarrollando después los orígenes asociados a la cultura Muysca, de donde proviene el nombre de la práctica. Posteriormente, se realiza un análisis de la relación que existe entre el juego y lo ritual, haciéndonos una idea de cómo era posiblemente la práctica de éste en la época pre-colombina, la importancia que pudo tener para la comunidad en tiempos antiguos. Por último, se presenta un breve análisis de cómo, por medio de la práctica de este juego, se puede generar un proceso de recreación cultural, termino propuesto para referirnos al reconocimiento, transmisión, organización y reelaboración cultural.</p>

3. Fuentes
<p>Buenaventura, N. (1995) La importancia de hablar mierda o los hilos invisibles del tejido social. Editorial Magisterio.</p> <p>Carreño, J.M. (2003). El cuerpo y el juego en los Embera de tumburrulá: Revista Lúdica pedagógica, Volumen 1, n° 8.</p> <p>Gonzales, Pérez M. (2012). Ceremoniales fiestas y nación, Bogotá un escenario de los estándares muiscas al himno nacional: Intercultural</p> <p>Huizinga, J. (1963). Homo Ludens. México: Fondo de cultura económica.</p> <p>Panqueba, J. (2014). Kwitara Santayá u'wbohiná-kueshro. Con-jugando patrimonios corporales ancestrales en Bosa: territorio Muisca de Bogotá, Educación y ciudad, N° 26</p> <p>Peralta, J. (2012). En busca de América: tercer mundo editores.</p> <p>Lloreda, D. (1992). Los Muiscas pasos perdidos. Bogotá, Editorial nomos.</p>

#### 4. Contenidos

La investigación se origina en el interés y la inquietud de conocer más sobre la cultura Muysca, ampliar la mirada sobre la práctica y la teoría de la recreación. Aportando al que hacer pedagógico del Licenciado en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional, brindando herramientas de recreación pedagógica en aspectos culturales, de recuperación, reconocimiento del legado ancestral y patrimonial de la cultura Muysca.

Orígenes del cucunubá y lo que se conoce popularmente sobre el juego: interpretación e indagación sobre el origen ancestral de juego cucunubá, la práctica y lo que se conoce popularmente sobre este mismo.

Relación entre juego y ritual: análisis sobre la relación que existe entre el juego y el ritual en las comunidades indígenas, visualizando elementos en común sobre lo que conocemos hoy en día sobre juego.

Uso pedagógico del juego cucunubá: análisis que parte sobre la dimensión corporal que se tiene en la práctica del juego, desarrollo físico, cognitivo y social, integrando posteriormente la dimensión cultural que se puede llegar a desarrollar a través de la práctica de este juego en comunidades interesadas sobre el tema.

Concepto de recreación cultural: concepto propuesto y desarrollado a través del análisis de como por medio de la recreación y puntualmente esta práctica se puede ir desarrollando un reconocimiento, una recuperación, organización y reelaboración cultural.

#### 5. Metodología

Se realizó una investigación etnográfica, utilizando como herramientas: las entrevistas semi-estructuradas, los diálogos informales, la observación directa, el análisis de documentos, y una característica especial en la metodología que se implementó, el caminar e interpretar el territorio, es decir visitando los lugares importantes que se referenciaban en la tradición oral de sabedores indígenas, ya que ellos indican que mediante este proceso se despierta la memoria. Se tomaba registro sobre lo que expresaban los mayores, para ir hilando y reconstruyendo hacia donde se quería llevar la investigación.

#### 6. Conclusiones

La investigación permite concluir que a partir de la práctica del juego Cucunuba se puede tener un acercamiento a la cosmología de la cultura Muysca. Se hacen aportes pertinentes en la teoría y práctica de la recreación desde un enfoque de trabajo cultural y la construcción de memoria histórica en las prácticas rituales en relación con el juego. Palabras en lengua propia Muysca que son fuente de referencia sobre los orígenes del juego y su significado para el indígena. Por ultimo un trabajo que sirve y tiene gran potencial para seguir investigando sobre la relación entre el juego y lo ritual aplicado a la recreación pedagógica.

<b>Elaborado por:</b>	Rodríguez Hernández, Amaury Steven
<b>Revisado por:</b>	Velasco Díaz, Andrés

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	27	08	2016
------------------------------------------	----	----	------

## **El Cucunubá como herramienta de educación propia para la recuperación y reconocimiento de la cultura Muysca<sup>1</sup>**

Amaury Rodríguez<sup>2</sup>

**Resumen:** El siguiente artículo presenta los resultados de una investigación acerca del juego llamado Cucunubá, en la cual se utilizó como método la etnografía y como instrumentos las entrevistas semi-estructuradas, los diálogos informales, la observación directa y el análisis de textos. Se inicia con una concepción de lo que se conoce popularmente sobre el juego, desarrollando después sus orígenes asociados a la cultura Muysca, de donde proviene el nombre de la práctica. Posteriormente, se realiza un análisis de la relación que existe entre el juego y lo ritual, haciéndonos una idea de cómo era posiblemente la práctica de éste en la época pre-colombina, la importancia que pudo tener para la comunidad en tiempos antiguos y la que puede tener ahora, considerando que en algunas partes de Cundinamarca y Boyacá hay personas que se identifican como descendientes Muyscas. Por último, se presenta un breve análisis de cómo, por medio de la práctica de este juego, se puede generar un proceso de *recreación cultural*, termino propuesto para referirnos a la transmisión, organización y reelaboración cultural, lo que hace del cucunubá una imprescindible herramienta de educación propia.

**Palabras clave:** Cucunubá, Juego, Cultura, Recreación cultural, Pueblo Muysca.

---

<sup>1</sup> La forma de escritura "Muysca", ha sido encontrada en un sinnúmero de manuscritos actuales, reemplazando la tradicional "Muisca"; como esto parece darse en provecho de perfeccionar la escritura de su pronunciación, en este texto la utilizaremos de esta manera para referirnos al pueblo así denominado.

<sup>2</sup> Este artículo se presenta como requisito para obtener el título de Licenciado en Recreación por la Universidad Pedagógica Nacional.

*En el espacio del juego y del rito se transfiere y se renueva el capital de una cultura, se puede tener un conocimiento de nuestros antepasados, cómo sentían, cómo imaginaban y cómo recreaban el movimiento de la vida.*

Jaime Andrés Peralta, *En busca de América* (1992, p.102)

## ❖ **Introducción**

La información que se encuentra, en relación con el juego del Cucunubá, está poco referenciado en libros y ha de remitirse más a la tradición oral que vive en la memoria de los pobladores del territorio, el altiplano cundiboyacense, ya que, para los mayores indígenas, en el territorio está toda la información sobre los orígenes. Se interpretan las montañas, las lagunas, las piedras, porque ellas conservan la información, los pasos que recorrieron los antepasados. En este sentido, “Recorrer el territorio, caminarlo, ´echarse a andar´, se constituye en metodología de investigación cuando consideramos el movimiento como fundamento de vida. Desde esta perspectiva, compartimos las pedagogías interculturales que hacen parte de MuisKanoba, una metodología de investigación-aprendizaje itinerada en Bogotá” (Panqueba, 2014, p.44).

Este artículo es resultado de una investigación que pretende rescatar parte de la historia y memoria del territorio que nos sustenta; permitirnos a través del juego, despertar memoria, aprender de la cultura, del ambiente, y seguir fortaleciendo prácticas emergentes frente a los modelos tradicionales de enseñanza-aprendizaje. Aportar a la teoría y práctica de la recreación desde una perspectiva cultural, es decir, que la recreación como apuesta pedagógica influya decididamente en aspectos de la cultura, material e inmaterial, aprovechando que tiene gran parte de sus fundamentos en el juego, en lo narrativo, en el canto y en la danza. Aquí se propone, pues, el concepto y práctica de la *recreación cultural* que es, o debería ser: transmisión, organización y reelaboración cultural.

Reconociendo, además, el papel que se tiene como licenciados en la construcción de tejido social de nuestras comunidades. Tejido que es como la mochila con una base, un origen, la unión de muchos puntos que hacen el cuerpo y muestra nuestra identidad, este trabajo permitirá la elaboración de propuestas educativas a futuro, relacionadas con las

culturas no-occidentales. De este modo, a continuación, se inicia con una concepción de lo que se conoce popularmente sobre el juego, desarrollando después sus orígenes asociados a la cultura Muysca, de donde proviene el nombre de la práctica. Posteriormente, se realiza un análisis de la relación que existe entre el juego y lo ritual, haciéndonos una idea de cómo era posiblemente la práctica de éste en la época pre-colombina, la importancia que pudo tener para la comunidad en tiempos antiguos y la que puede tener ahora, considerando que en algunas partes de Cundinamarca y Boyacá hay personas que se identifican como descendientes Muyscas. Por último, se presenta un breve análisis de cómo, por medio de la práctica de este juego, se puede generar un proceso de recreación cultural, termino propuesto para referirnos a la transmisión, organización y reelaboración cultural.

### ❖ **Orígenes y cosmología del juego ancestral Cucun Ubá**

En la sabana de Bogotá, divisándola desde los cerros orientales, llena de humedales, lagunas y ríos que se conectan entre sí, se ven bohíos en paja y bareque, grandes cercados que dividen unas familias de otras, gente con mantas blancas de algodón, con bellos dibujos en tintes naturales, sembrando maíz, papa, haba, quinua, moldeando vasijas de barro, tallando figuras de oro; están preparando la chicha de maíz, haciendo todos los preparativos para el gran ritual de pagamento en la laguna, con música, baile, máscaras y juegos, se van a comunicar con los dioses para que el año nuevo traiga fertilidad y les favorezca en sus siembras.

El gran ritual del Dorado, conocido por las diferentes culturas amerindias, llevado a cabo en la laguna de Guatavita, en la cual se corona al nuevo Zipa de Bacatá, representa en los Muyscas una máxima expresión de conexión con sus dioses el Sol, la Luna, el agua y la naturaleza en sí, los cuales son fuente de admiración para este pueblo. Por ello, el pueblo se prepara, se organiza alrededor de lo sagrado. Pero hace años no se ve nada de esto, porque los rituales han desaparecido. De hecho, este ritual de coronación del Zipa, es uno de los pocos que conocemos de los Muyscas, ya que, en la época de colonización y evangelización, este pueblo fue diezmado y aniquilado casi por completo, teniendo pocas

fuentes de información acerca de las prácticas rituales, de danza, cantos y juegos que pudiéramos tener frente a ellos.

La herencia más cercana y latente que tenemos son los nombres de pueblos, prácticas y apellidos de los pobladores de la región Cundiboyacense, y los manuscritos que en su mayoría fueron elaborados por los españoles con la información que querían brindar. Sin embargo, en lugares como *Chía (chie) Luna*, *Bosa (bozha) el número dos (2)*, *Sogamoso (suamox) morada del sol*, *Ráquira: Ciudad de las ollas*, entre otras, se están levantando nuevamente comunidades que se reconocen como descendientes Muyscas, y con ellas, se levantan casas ceremoniales, se vuelven a recordar las prácticas que hacían nuestros antepasados y se conectan con ellos. Es el caso de la narración que cuenta el Hate Antonio Kulchavita, sabedor de la comunidad de Ráquira (comunicaciones personales, Mayo 2016), quien afirma que cuando en el territorio Muysca se levanten Bohíos, casas ceremoniales, de paja y barro, como se construían antiguamente, en ese momento se les entregará palabra, canto, para que el pueblo Muysca vuelva a surgir.

Si bien no se podrá hablar, ni tener un contacto directo con un Muysca que habitó el territorio hace cientos de años, hace parte de un reconocimiento el saber que por algunas personas (sin decir que en casi todas) corre la sangre indígena, producto del mestizaje. En los actuales habitantes de la región cundiboyacense, se logra evidenciar prácticas que nos permiten tener un acercamiento de lo que quedó de la herencia Muysca.

Es el caso de los juegos y rituales que llevaban a cabo en este pueblo indígena, y que pretendemos a partir de ahí, tener una interpretación sobre su forma de interactuar a través del juego. Existen narraciones que hablan sobre prácticas como recorrer las 7 lagunas sagradas del territorio, que tiene un sentido por la importancia del agua y la laguna como sitio de ofrenda para el Muysca. Por otra parte, la caza con flecha de venados que era practicado por los grandes Zipas y Zaques exclusivamente; y, además, dos juegos de lanzamiento practicados por los habitantes de Boyacá y Cundinamarca, como son el Tejo o turmequé y el Cucunubá. Este último, en el cual nos enfocaremos para nuestra interpretación.

Cucunubá principalmente es el nombre de un municipio de Cundinamarca, el cual se encuentra ubicado a 88 km al norte de Bogotá, por la vía a Zipaquirá, Ubaté y

Chiquinquirá. Cucun Ubá en lengua chibcha quiere decir “semejanza de cara”, tal y como nos cuenta Anderson Méndez, joven habitante de Cucunubá y guía turístico de la zona (entrevista realizada en junio de 2016), todo esto porque uno de los cerros, de los siete que rodea el municipio, tiene forma de cara. Cucunubá fue fundado en 1600, pero antes de esto fue habitado por los indígenas Muyscas; para dar constancia de esto, se encuentran ubicados en una de las veredas del municipio llamada Pueblo viejo, los vestigios del asentamiento indígena de esa zona, entre los que encontramos arte rupestre -figuras geométricas pintadas en las piedras que muestran su relación con el territorio-, hallazgos de cerámica y un cementerio indígena que conecta con el municipio de Lenguazaque; como se muestra en las imágenes número 1 y 2.

Imagen 1.



*Cerró la punta de la peña, donde se ubicaba antiguamente el asentamiento indígena  
Tomada en cucunuba, junio 2016, por Amaury Rodríguez*

Imagen 2.



*Pictograma en el sector de pueblo viejo municipio de Cucunubá.*

*Imagen tomada en trabajo de campo junio del 2016*

Por otra parte, Cucunubá hace referencia a un juego tradicional de la región andina en departamentos como Cundinamarca, Boyacá y Santander. Se encuentran referencias de que se practica también en algunas partes de Nariño y el Ecuador; posiblemente en intercambios culturales, dentro de los pueblos ancestrales. Este juego se desarrolla de la siguiente manera: los elementos principales son un tablero ubicado en el suelo, puede ser de madera o cartón, el cual tiene unos orificios de diferentes tamaños, según el gusto y el ingenio del fabricante; a cada uno de estos orificios se le asigna un puntaje, siendo el del centro el de mayor valor. Se realiza el lanzamiento de tres a seis esferas, o canicas, a una distancia de 3 metros, aunque puede variar su distancia hasta los seis metros dependiendo las edades de los participantes o la destreza de los mismos. Se puede practicar por equipos o individualmente.

También nos cuenta el sabedor de juegos tradicionales, el Licenciado Oscar Cortes Cardona, que lleva más de 32 años practicando todos estos juegos (entrevista realizada en junio de 2016):

El juego del cucunubá es uno de los juegos más importantes para nosotros, los del juego, porque usted lo puede tener en cualquier lugar, ya sea en la finca, en la montaña, donde quiera; no hay nada que nos impida jugar, ya cuando es por ejemplo el cucunubá una caja de cartón, fueron de los primeros que nosotros conocimos que era con sus huequitos que uno hacía, con un cuchillito, con un bisturí, poniendo valor a cada hueco. El cucunubá consiste al valor de la apuesta, que a 5.000, que a 300 puntos, bueno, el mayor puntaje siempre se pone en el centro, porque todo el mundo pega en el centro. En lo que nosotros hemos conocido de cucunubá, es que no se debe recoger, los mararaí, ni las canicas, ni los bolones, nada, sino que se dejan, porque uno en un próximo lance puede empujar al que este mal estacionado, y puede hacer hasta doble punto.

Este es un relato producto de la experiencia ganada desde niño. Mas, para entender a qué tablero y balón se hace referencia, veamos la imagen 3.

Imagen 3



*Tablero de Cucunubá perteneciente a Anderson Medina.*

*Tomada en Cucunubá, junio 2016, por Amaury Rodríguez*

Remitiéndonos a diferentes fuentes tales como libros, investigaciones, proyectos y la tradición oral de los pobladores del municipio de Cucunubá, no se sabe ciertamente cual es el origen exacto del juego. Aunque, dentro de la tradición oral, representativa de las comunidades indígenas se encuentran interpretaciones y relatos sobre este juego. Una de las primeras narraciones que escuché, fue la de Sue Ingatyva, mayor que se encuentra y se reconoce como descendiente Muysca; él cuenta que uno de los cerros que rodea a Cucunubá tiene unos orificios similares a los del tablero del juego al girar la perspectiva de la mirada, es decir, de cabeza se forma el tablero del Cucunubá. En el trabajo de campo realizado en el municipio, se logró identificar un cerro el cual tiene la característica nombrada por el mayor Muysca, el cerro la Punta de la Peña (imagen 4), el más cercano donde fue el asentamiento indígena y que tiene la descripción antes mencionada.

Imagen 4



Cerró Punta de la Peña, asociado al tablero del Cucunubá.

*Tomada en el municipio, junio 2016, por Amaury Rodríguez*

Existe, por otra parte, una cartilla perteneciente al Proyecto: “Cucunubá, juegos, juguetes y lenguajes artísticos con pertinencia étnica, Muysca”, desarrollado por el Ministerio de Cultura y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), el cual desarrolla la temática, cosmología y juegos del pueblo Muysca. Dentro de ello, describen al juego de la siguiente manera: “se trata de lanzar una bola metiéndola por alguna de las siete cuevas, para entregar alimento a la madre tierra ya que esto permite mantener el equilibrio de la naturaleza (2013, p.24). Jugar, en este sentido, es entregar alimento a la madre tierra; es representar lo concreto de lo espiritual y abstracto, para mantener un diálogo directo con el cosmos, que permita mantener lo conocido.

Estas características antes mencionadas, no solo están presentes en este juego, en la región de Boyacá existe otro juego reconocido ya como un deporte nacional, el Turmequé (llamado popularmente Tejo), del cual Panqueba (2014, p.45) dice lo siguiente:

Zepecuagoscua es una palabra de raíz lingüística Chibcha que traduce al castellano la acción de divertimento a través del juego. Aunque en esta categoría se ubican diferentes actividades lúdicas, los juegos de lanzamiento son los que han caracterizado a las poblaciones Chibchas. Este juego consiste en lanzar un disco metálico a una distancia de aproximadamente 20 metros, con el objetivo de introducirlo en un aro también metálico de unos 11 cm de diámetro, el cual está ubicado en el centro de un montículo de barro contenido en una caja de madera. Al mismo tiempo, son ubicados sobre los bordes del aro receptor, unos pequeños envoltorios de papel con pólvora en su interior. Al contacto con el disco lanzado por un jugador, se produce un estallido característico de este juego. El zepecuagoscua fue practicado en forma ritual (sagrada) entre los pueblos prehispánicos pertenecientes a la familia lingüística Chibcha. Durante los tiempos de “conquista” y “colonización” hispánica se transformó, para devenir más recientemente como una práctica popular asociada al consumo de chicha y otras bebidas fermentadas.

Estos juegos tienen una característica común, el lanzamiento de un objeto, que para el caso del Cucunuba es una esfera, en el turmequé un disco metálico, con el propósito de introducirlo en un objetivo determinado. Los dos juegos mencionados y practicados en el territorio habitado antiguamente por los indígenas Muyscas, permiten reconocer un elemento en común a la forma de pensar -relacionarse entre ellos y el entorno. Es el lanzamiento como forma de ofrendar, de entregar, de restablecer lazos, entre lo divino y lo terreno; en este sentido Uricocha (citado por Lloreda 1992, p.27) dice:

Tenían además sus adoratorios en unas casas grandes al lado de las cuales habitaban los jeques i en que tenían figuras de barro con un agujero en la parte superior para recibir en ellas las ofrendas que se hacían, o simples vasijas en donde recibían las cuentas, figurillas de oro i tejuelos del mismo metal que ofrecían los creyentes en sus necesidades

Esta referencia muestra, cómo los indígenas posiblemente depositaban sus tunjos o elementos consagrados de pago, no solo en las lagunas sagradas, sino, además, depositándolos en las figuras de barro puestas en la entrada del bohío o casa de un jeque. Esta relación está dada y se parece a narraciones donde pobladores de Turmequé cuentan cómo se originó el juego del tejo, dicen que era lanzar una figurilla de oro e introducirla en ollas de barro, para elegir esposa o simplemente dejar una decisión al azar. Mediante estos dos juegos tenemos un acercamiento a los orígenes de la práctica de juego de lanzamiento Muysca, que, en primera medida, se daba en lo cotidiano, en esa época, mientras se trabajaba, se cantaba, se danzaba, no había una división del tiempo, tan marcada como en estos momentos, donde hay tiempo de trabajo, tiempo para estudiar y el tiempo de jugar.

Era un vivir- fluir de tiempo completo como lo dice Buenaventura (1995), y que se conserva en algunas comunidades indígenas, de campesinos o afros, en sus comunidades se está en una constante interacción con el territorio, con la naturaleza, que lo lúdico y el juego emergen de una forma espontánea, al vivir. Y esto no era ajeno a lo Muysca, que tenía la oportunidad de pedir favor a los *chiqui*, sacerdotes Muyscas, sin ir tan lejos. En el caso del Cucunubá es una forma de entregar alimento espiritual, como lo veíamos anteriormente, pero además sirve como una forma de limpiar o dar lo que no se quiere, lo negativo,

descargar. Y en esta media se hace recreativo, cuando permite volver a conectar con el espíritu o simplemente, disfrutar y divertirse.

Esta asociación del juego y lo ritual, ha estado presente en las comunidades amerindias. Los Huitoto del departamento del Amazonas, realizaban un ritual cada dos años, el cual tenía una duración de un día y una noche: de día se jugaba con una pelota de caucho, lanzándola al aire sin dejarla caer utilizando partes del cuerpo, menos las manos; de noche, se cantaba, se danzaba, se habla en la *Maloka*, o casa ceremonial, de los orígenes de las semillas, fuente de este juego, y de lo que representaba para la cultura. La pelota significaba la luna nueva, que dejó atrás a la luna vieja. Un ritual/juego, pues, que se realizaba para la abundancia en las cosechas. En este sentido, como lo decía Huizinga (1963, p.19), sin duda “mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y funde las cosas de lo divino; en el culto la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas, que les sirven para asegurar la salud del mundo, sus consagraciones, sus sacrificios y sus misterios”.

Así las cosas, el juego hace parte de una comunicación con el cosmos y las deidades, pero también es un ritual que restablece las relaciones individuales, colectivas y con el territorio; hace parte de la identidad, de la cultura propia, como lo menciona Carreño (2003, p.38) haciendo referencia a otra comunidad indígena del Choco: “En este aspecto cabe resaltar lo que los Embera denominan ‘su cultura’ refiriendo a rituales y costumbres ancestrales que los determinan como Emberas. Entre estas se ubican actividades que contienen una alta relación entre lo lúdico y lo sagrado, en especial las danzas y la jagua”.

La práctica del juego/ritual tiene unas características particulares. Ariño (citado por Gonzales, 2012, p.32) nos habla sobre los componentes de lo festivo en los Muyscas, aspectos que son importantes para seguir hilando lo antes mencionado y complementar cómo era la posible práctica del juego/ritual. Entre estos están:

- ✓ *los objetos celebrados ¿qué se celebra?* Ejemplo, el inicio de la siembra, el nuevo año, la cosecha, el posicionamiento de un nuevo Zipa;
- ✓ *el sujeto celebrante*, es la persona o la comunidad que realiza la práctica;
- ✓ *los elementos ceremoniales*: templos, santuarios, ofrendas, ídolos, música, calendarios, bebidas, instrumentos;

- ✓ *la gramática*: que da cuenta sobre la manera de interpretar y asociar los elementos constitutivos de la cultura, son los nombres que dieron los antepasados a los elementos o prácticas.

Estas características se han visto reflejadas en varios hallazgos de tipo literario y arqueológico. Lugares donde se celebraba y se pedía por una buena siembra, por la abundancia del agua; la celebración del Dorado en Guatavita, el templo del sol en Sogamoso, o el observatorio astronómico en Villa de Leyva; los objetos cerámicos en los cementerios indígenas, el arte rupestre en las piedras del tunjo en Facatativá; la chicha en Usme o Suacha, y el capador o *Chiflu*, instrumento de viento similar a una zampoña, que dan cuenta de la importancia de lo ritual para el Muysca, pero que, ante todo, siguen estando presentes en varios lugares del altiplano Cundiboyasence, en los pobladores y prácticas, es decir, son memoria viva del pueblo. Se sigue jugando al Tejo o al Cucunuba tradicional, por ejemplo, aunque se van perdiendo elementos que hacían parte de la práctica, como la chicha que se ha remplazado por la cerveza.

Ahora bien, frente a lo que se ha venido indagando, los juegos de lanzamiento cucunubá y turmequé tenían un sentido muy especial para el indígena y podrían seguir teniéndolo para el campesino y su cultura, y, por qué no, para la recuperación Muysca. Por ello, deben tenerse muy en cuenta, junto con los juegos/rituales referenciados por cronistas como el recorrer las 7 lagunas sagradas del territorio, la caza de venado y el arrastrar maderos.

Queremos incluir, además, los siguientes términos que permiten seguir construyendo una idea sobre la práctica del juego/ritual. El investigador lingüista Facundo M. Saravia, creador del *Curso de aproximación a la lengua chibcha o muisca nivel I (2015)* nos cuenta cómo se han venido recuperando palabras de la lengua chibcha, a través de la investigación de seis manuscritos anónimos de lengua chibcha, y una Gramática en la lengua general del Nuevo Reyno, llamada *mosca*, obra de Fray Bernardo de Lugo publicada en 1619. Esta investigación ha permitido acercarse más a la lengua chibcha y poder analizar mejor las palabras; el lingüista nos comenta (comunicaciones personales, abril 2016), acerca de lo siguiente: "Los verbos o acciones en lengua chibcha están acompañados por

marcas de personas, número o tiempo, es decir no se da el verbo y la acción separada. Es el ejemplo de las siguientes palabras:

- “*zepquagosqua*” que significa yo estoy jugando
- “*inyhysysuca*”, yo estoy corriendo
- “*ichiesuca*” yo me estoy emborrachando,
- “*yszimuynsuca*” yo me estoy disfrazando
- “*Zipquacbqasqua*” yo me estoy burlando de ellos.

Estas palabras son algunas que se han encontrado en las fuentes primarias y las incluimos en la investigación y reconstrucción del juego Cucunuba del pueblo Muysca. En relación a estas palabras y como lo hemos visto anteriormente, los Muyscas se disfrazaban o personificaban de sus deidades, se emborrachaban con chicha de maíz, caminaban y corrían por las siete lagunas, arrastraban grandes troncos de árboles y se burlaban y reían entre ellos como un espacio de alegría. Por otra parte, encontramos la palabra *Chaquen*, que se dice era el Dios del juego, pero que en realidad se asignaba si en alguna fiesta ordenaba el Cacique corriesen los más valientes indios; al ganador, el más valeroso y el que más se destacaba, se le asignaba este nombre y se le ofrecían adornos. *Nemcatacoa*, nombre de deidad de los tejedores y pintores de mantas; asimismo, se le considera como el Baco de los chibchas, porque dizque era el que presidía en los jolgorios y borracheras, y en las rastras de maderos que bajarán del monte, lo que da entender que este acto era interesante y jubiloso entre los indios; su representación: un oso (Uricochea, citado por Lloreda 1992, p.34)

Todo lo anterior nos da un acercamiento de cómo el Muysca realizaba y empleaba el juego/ritual, nos permite además seguir recreando la historia y el legado ancestral Muysca que día por día se sigue construyendo y, finalmente, nos permite rehacer las prácticas en función del sentido cultural que tenían, para fortalecer lazos con los ancestros.

❖ **El Cucunubá como elemento pedagógico para recrear la cultura.**

Dentro de los diferentes espacios donde he podido jugar y compartir con otras personas el Cucunubá, he notado cómo se ha hecho llamativo tanto para los que comienzan a jugar, como para los que se encuentran de espectadores. El juego encierra en sí una magia que atrapa, debe ser porque contiene el azar de dónde llegará la canica o la pelota, o tal vez, porque se puede demostrar la buena puntería o el desempeño del lanzador; pero contiene su más alto grado de fascinación, cuando hay una apuesta sobre un puntaje que alcanzar. Lo interesante de este juego es que, si la persona no lo ha practicado antes, fácilmente se va adaptando al mismo, no contiene un grado de dificultad que excluya al participante; he visto practicar el juego desde niños, jóvenes, adultos, y personas mayores, juntos haciendo lanzamientos y divirtiéndose mutuamente, como lo muestra la (imagen 5).

*Imagen 5*



*Grupo de personas mayores “Saturnino Sepúlveda”, localidad 5 de Usme, practicando Cucunubá.*

*Tomada en actividades recreativas para la persona mayor, por Amaury Rodríguez. Mayo 2016*

Ahora bien, todo esto nos lleva a considerar que el juego de Cucunubá puede ser una herramienta pedagógica que permita potenciar y mejorar capacidades y áreas del desarrollo físico, cognitivo, social y cultural. Desde lo físico, el movimiento, la flexión e inclinación que se realiza permite estar haciendo un ejercicio para la persona que lo practica, y el lanzamiento permite tener una coordinación viso-manual; desde lo cognitivo, la suma rápida de los puntos permite ir generando una mayor agilidad mental; y, desde lo social, permite la interacción de los participantes que puede darse incluso desde diferentes edades, es decir, de forma intergeneracional. *Pero que sucede si a todo este componente que a simple vista ofrece la práctica del cucunubá, le incluimos el aspecto cultural. Por la historia que antecede a esta práctica recreativa, y que venimos dando a conocer durante la investigación, proponemos el cucunubá como una herramienta de pedagogía propia para la recuperación y reconocimiento de la cultura Muysca.*

Pedagogía propia en el sentido que surge en el análisis de una manera de enseñanza-aprendizaje acorde a las características de una comunidad y un territorio, no directamente impuesta por agentes externos; ya que los juegos que se practican en una comunidad, representan el significado y pensamiento del territorio: no es lo mismo jugar, narrar o representar Caperucita Roja, que jugar-representar el mito de Bachué; no es lo mismo jugar “¿el lobo está?”, que jugar “la ronda del origen de la rana”.

Esto, porque el juego hilado con el aprendizaje nos enseña del entorno donde vivimos y de cómo queremos interactuar y vivir con él y con las demás personas; esto se da en la interacción y construcción a partir del legado que se nos dejó y en el caso puntual en el juego, en los cantos, en las danzas, en los círculos de palabra, en las plantas medicinales, que nos permita ir despertando la memoria que vive en el primer territorio que somos nosotros mismos, para ir despertando después en lo colectivo. En sus diversas formas, el Cucunubá nos permite reconocer la cultura, aprender de la cosmología, entregándole

alimento espiritual a la madre tierra; desde los números en *mysk cubun* (*lengua de las personas, o lengua de los indios*), que se pueden ir sumando en cada lanzamiento, el compartir en comunidad complementándolo con la lengua materna que también va despertando como lo hemos visto anteriormente; y, en el juego en sí mismo, que contiene el pensamiento de la cultura.

Por ello, el Cucunubá es una forma de recrear la cultura Muysca, que si bien no es como hace 500 años, la proponemos para épocas actuales, por lo cual se puede denominar *recreación*. Esto, además, se piensa como un plan de vida de los pueblos indígenas, que se complementa con sistemas de producciones sostenibles y amigables con la naturaleza, tan importantes en las actuales crisis ambientales.

### ❖ Conclusiones

La investigación deja como resultado elementos pertinentes en el estudio del juego, y la cultura, y en el caso específico de la recreación, antecedentes pre-hispánicos sobre la práctica de elementos constitutivos de lo recreativo; entre ellos: la interacción social, la reposición de fuerzas y de lazos en comunidad, el disfrute, la alegría, el tejido social, el tejido de la mochila. Aportando, además, a la construcción que se viene dando en la Licenciatura en Recreación, de la Universidad Pedagógica Nacional, donde se ha venido reuniendo información acerca de celebraciones y rituales que evoquen lo recreativo y lo festivo (como el San Pascualito Recreador, patrón de la fiesta). Con este trabajo, se pueden tener nuevos referentes desde la cultura Muysca y la invitación a seguir indagando la cultura y la recreación que están ampliamente ligadas. Se hace la propuesta de llegar a dar más adelante, una celebración donde se resalten los antepasados que habitaron este territorio de quienes, por cuestiones de dominio y subyugación, su historia fue borrada y poco contada.

La investigación permite ver, asimismo, que una cultura que se dice fue aniquilada sin rastro, está resurgiendo y sigue viva; se está recreando culturalmente, a partir de lo poco que se dejó. Se está dando una organización y reelaboración cultural por medio de los

juegos, rituales, narraciones, cantos y círculos de palabra; se están proponiendo nuevas formas de relación en común-unidad con la naturaleza, nuevas pedagogías ancestrales emergentes a las tradicionales impuestas, sin dejar a un lado las dinámicas en que se desenvuelve diariamente el mundo académico, social, político y económico. En pocas palabras, *recreación cultural*, reconocimiento de la cultura, sus prácticas y pensamiento, organización de comunidad y de procesos sociales participativos, transmisión de la cultura entre los mayores y las nuevas generaciones y reelaboración cultural, ya que la cultura no es estática, está en movimiento, y se debe ir reelaborando, sin perder la raíz que es la ley de origen que nuestros ancestros nos dejaron en el territorio donde fuimos y somos sembrados.

## Referencias

- Buenaventura, N. (1995) *La importancia de hablar mierda o los hilos invisibles del tejido social*. Editorial Magisterio.
- Carreño, J.M. (2003). *El cuerpo y el juego en los Embera de tumburrulá*: Revista Lúdica pedagógica, Volumen 1, n° 8.
- Gonzales, Pérez M. (2012). *Ceremoniales fiestas y nación, Bogotá un escenario de los estándares muisca al himno nacional*: Intercultural
- Huizinga, J. (1963). *Homo Ludens*. México: Fondo de cultura económica.
- Ministerio de cultura, ICBF, Fundación Rafael Pombo (2013) Proyecto cucunuba, juegos, juguetes y lenguajes artísticos con pertinencia étnica
- Panqueba, J. (2014). *Kwitara Santayá u'wbohiná-kueshro. Con-jugando patrimonios corporales ancestrales en Bosa: territorio Muisca de Bogotá*, Educación y ciudad, N° 26
- Peralta, J. (2012). *En busca de América*: tercer mundo editores.
- Lloreda, D. (1992). Los Muisca pasos perdidos. Bogota, Editorial nomos.