

# Magütáarü nagu tüxũ rüinüexũ. Adivinanzas de los magütá

## Magütáarü nagu tüxũ rüinüexũ. Magütá riddles

Alejandro Augusto Prieto Mendoza\*

Universidad Nacional de Colombia. Amazonas, Colombia

alprietom@unal.edu.co

ORCID: 0000-0002-1164-7518

**Citar como:** Prieto Mendoza, A. A. (2025). *Magütáarü nagu tüxũ rüinüexũ*. Adivinanzas de los magütá. *Desde el Sur*, 17(2), e0031.

### RESUMEN

En este artículo, discuto las *nagu tüxũ rüinüexũ* 'adivinanzas' magütá de Cushillococha, en tanto parte de los géneros de la *orë buxũgüaxũ* 'palabra para las infancias', neologismo que agrupa los arrullos *wawae*, las canciones infantiles *buxũgüarü wiyae*, las adivinanzas mismas, como otras prácticas verbales para y de niños y niñas magütá. Así, comento que las adivinanzas son promovidas por la escolaridad nacional y el currículo de educación inicial del Perú, que, para el caso de Cushillococha, no se puede desligar del trabajo misional de Instituto Lingüístico de Verano. Por otro lado, presento los roles y el contexto escolar de las adivinanzas, como también aspectos formales y tipos de adivinanzas, sobre todo vinculando estos tipos y sus contenidos con aspectos centrales de la vida y cosmología magütá.

### PALABRAS CLAVE

Etnolingüística, lengua indígena, preservación de las lenguas, tradición oral

### ABSTRACT

In this article, I discuss the *nagu tüxũ rüinüexũ* 'magütá riddles' of Cushillococha as part of the genres of the *orë buxũgüaxũ* 'word for and of children', neologism that groups the *wawae* lullabies, the *buxũgüarü wiyae* 'nursery

\* Autor corresponsal: Alejandro Augusto Prieto Mendoza, Universidad Nacional de Colombia. Amazonas, Colombia. Correo: alprietom@unal.edu.co

rhymes', the riddles themselves, as other verbal practices of and for magütá children. Thus, I comment that riddles are promoted by the national schooling and the curriculum of initial education in Peru, which for the case of Cushillococha, cannot be detached from the missionary work of the Summer Institute of Linguistics. On the other hand, I present the roles and school context of the riddles, as well as formal aspects and types of riddles, especially linking these types and their contents with central aspects of Magütá life and cosmology.

#### KEYWORDS

Ethnolinguistics, indigenous language, language preservation, oral tradition

Con las palabras juega y nada es lo que parece;  
la respuesta esconde, pero señales te ofrece. ¿Qué es?

Las adivinanzas, o el acto de proponer un misterio verbal y resolverlo, han recibido poca o casi nula atención por parte de la antropología o lingüística amazónica, pese a su cada vez más demandado uso como recurso pedagógico en las escuelas bilingües o quizás por erradamente considerarla un género verbal de carácter menor o foráneo, entre otras razones por esgrimir<sup>1</sup>. Sobre tal carácter «foráneo», Cooper (1949) propone en el *Handbook of South American Indians*, volumen 5, una probable introducción poscolombina del género en América y solo comenta tres casos, todos fuera de la Amazonía. Esta misma «ausencia» de adivinanzas en América, y en especial en las tierras bajas, fue también comentada por Lévi-Strauss en su lección inaugural en el Colegio de Francia, en la que el célebre estructuralista dijera que Boas ya había remarcado la ausencia de este género verbal en América. Así, frente a la poca atención que las adivinanzas han recibido en los estudios amazónicos, mi objetivo con el presente artículo es «abrir la trocha» de las adivinanzas en lenguas amazónicas a partir del estudio de las *nagu tuxũ rüñüexũ* 'lit. lo que nos hace pensar (adivanzas)', compuestas por profesoras magütá, también conocidas como ticuna, de la Triple Frontera Perú, Colombia y Brasil, y, sobre todo, las compuestas por las profesoras de la Comunidad Nativa

---

1 Agradezco el apoyo a esta investigación a las profesoras magütá de Cushillococha y a todos los *soldados del magisterio* que enseñan en zonas de frontera; también, al Instituto Francés de Estudios Andinos (IFEA), quien financió parte de este trabajo mediante la beca Gerald Taylor IFEA-UMIFRE 17 MEAE/CNRS UAR 3337 América Latina.

de Cushillococha (Ramón Castilla, Loreto, Perú), con quienes vengo trabajando desde 2023 en las prácticas verbales para y de infancias, como lo son los arrullos *wawae*, las canciones infantiles *buxũgüarü wiyae* y las adivinanzas que discuto.

El estudio que aquí presento, debo aclarar, se enmarca en la publicación del libro de adivinanzas homónimo a este artículo académico que sirvió como material didáctico de distribución gratuita en la Triple Frontera y, por otro lado, es también la manera en que pongo a disposición mi análisis discursivo, formal y etnográfico de las adivinanzas magütá que permitió tal libro compilatorio. De esta manera, propongo que las adivinanzas magütá son una práctica verbal producto de la escolaridad y literacidad nacional, al menos para el caso peruano, como también fruto del trabajo del Instituto Lingüístico de Verano; además, las adivinanzas magütá, desde una perspectiva etnográfica y lingüística, no son solo el texto que aquí presento, sino un evento o práctica verbal situada en espacios de escolaridad en los que, por ejemplo, las y los profesores las emplean como recurso pedagógico para incentivar la imaginación y saberes de los estudiantes, con el fin de motivarlos sobre el tema a discutir en la sesión. En cuanto a su estructura, las adivinanzas magütá se componen de dos partes que denomino *proposición* y *contestación*, cuentan con ciertas fórmulas de preguntas y pueden ser metafóricas o descriptivas, además de otros tipos que también comento. Asimismo, asocio todo lo anteriormente mencionado con el hecho de que las adivinanzas, desde la pedagogía magütá, es tanto una práctica para agudizar el intelecto o incentivar la resolución de problemas, como una manera de fortalecer los principios vitales del ser magütá, siendo estos *maxũ* 'vitalidad', *naãē* 'razonamiento, pensamiento', *pora* 'poder, fuerza', y *cuax* 'sabiduría', como también una manera en sí de enseñar la vida y pensamiento magütá.

Organizo este documento de la siguiente manera. En el apartado 1, presento la Comunidad Nativa de Cushillococha, sus escuelas y profesoras, y doy especial énfasis a la profesora Dorisa Guerrero. Luego, la sección 2 es un recuento de la metodología llevada a cabo en la recopilación, la transcripción y el análisis de las adivinanzas, más la presentación de mi base de datos y otros productos derivados de esta que se pueden consultar libremente por el público interesado. En la sección 3, discuto la teoría de las adivinanzas, sobre todo en relación con su forma, función y naturaleza discursiva, a la par que discuto los pocos antecedentes sobre el tema en la Amazonía. En la sección 4, contextualizo las adivinanzas magütá dentro del universo de sus prácticas verbales y concepciones sobre estas, mientras que problematizo conceptos como lo tradicional, lo propio y lo nuevo para el caso de Cushillococha. La sección 5 es propiamente

mi análisis sobre las adivinanzas magütá y me centro en aspectos como su carácter discursivo y participantes, estructura, tipos, y su vínculo con la vida y cosmología magütá. Finalmente, en la sección 6, recapitulo las conclusiones logradas, para terminar con una breve reflexión sobre la importancia de las adivinanzas y otros géneros verbales lúdicos, como herramientas pedagógicas para el fortalecimiento de la cultura propia magütá.

## 1. Una profesora magütá en Cushillococha y la Triple Frontera

Cushillococha es una comunidad nativa magütá ubicada a unos 8 kilómetros por carretera partiendo desde Caballococha, «última gran ciudad» peruana a orillas del río Amazonas, en el distrito de Ramón Castilla, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto. La Base de Datos de Pueblos Indígenas del Ministerio de Cultura del Perú (BDPI) registra que 1429 personas (el 95,08 %) de un total de 1628 hablan magütá en la comunidad, dato que considero representa el día a día en Cushillococha, donde el magütá se habla en casi todos (si es que no todos) los espacios en los que he participado, sean estos la vida cotidiana en general, la clausura del año escolar, la misa y los salmos los fines de semana, etc. El evangelismo en Cushillococha es una característica resaltante y en mi experiencia de campo puede ser considerada un centro para el evangelismo magütá en la Triple Frontera; de hecho, en Cushillococha se ubica el Instituto Bíblico para las Iglesias Evangelistas Ticunas de la Amazonía (IBIETA), el cual forma durante los primeros dos meses de cada año a pastores magütás provenientes de comunidades del Perú, Colombia y Brasil en materia de doctrina de la fe evangélica y, sobre todo, en alfabetización en su lengua. Resalto el hecho de la alfabetización porque, como explica Leturia Nabora (2011), los magütá cuentan con cuatro propuestas ortográficas; sin embargo, la escritura peruana en su versión del Instituto Lingüístico de Verano es la que se emplea en la traducción de la Biblia y demás materiales, que con su amplia difusión van formando la tradición escrita de la lengua, tradición que a su vez se emplea en los textos escolares y materiales pedagógicos utilizados en las escuelas, las cuales son cuatro en Cushillococha<sup>2</sup>. La primera escuela, fundada hace aproximadamente 40 años, es el colegio 64479 Pastor Valencia Peña, que cuenta con inicial, primaria y secundaria, además de un Centro de Educación Básica Alternativa (CEBA)

---

2 En los últimos encuentros magütá trinacionales, se empieza a destacar la idea de una nación magütá que por razones históricas fue tripartita; sin embargo, la nacionalidad, sea peruana, colombiana o brasileña, juegan un rol importante a la hora de escribir, puesto que los magütá del Perú defienden su forma de escritura, mientras que los de Colombia la suya y así respectivamente. También algunas ediciones de la Biblia presentan una mezcla de convenciones ortográficas peruanas y brasileñas, mientras las formas colombianas son las menos empleadas en la traducción.

en turnos de la noche para adultos, y una plana de más de 40 docentes. La segunda escuela es el colegio bilingüe intercultural 6010363 San Francisco Almeida Pinto, el cual cuenta con solo primaria y su fundación es reciente. Además, Cushillococha tiene dos escuelas iniciales, la 333 y la 746. Por lo general, los niños y las niñas de Cushillococha estudian en algunos de estos cuatro centros educativos; sin embargo, algunos padres de familia prefieren mandar a sus hijos a los colegios en Caballococha, lo que es criticado por otros padres y madres, ya que consideran que en tales escuelas no se enseña ni se habla magütá. La profesora con la que trabajé fue Dorisa Guerrero, de quien ya he escrito en un anterior documento (Prieto Mendoza, 2024b), por lo que invito a revisar este para conocer su historia y gran importancia para la pedagogía y lengua magütá.



**FIGURA 1.** Instalaciones del colegio Pastor Valencia Peña en Cushillococha  
Nota. Archivo personal de Alejandro Prieto.

## 2. Trabajo de campo, base de datos y metodología

Mi primer acercamiento a Cushillococha ocurrió en 2023. En octubre de ese año conocí a la profesora Dorisa Guerrero; de ahí a la fecha, dado que actualmente resido a tres horas en la ciudad de Leticia (Amazonas, Colombia), he visitado Cushillococha en varias oportunidades, con estancias de entre dos semanas a un mes, y a veces tan solo un fin de semana, por el solo hecho de pasar tiempo con la familia Huancho-Guerrero. Con la profesora Dorisa trabajamos en su hogar en temas relacionados con mi tesis doctoral sobre arrullos wawae y géneros verbales para infancias; a veces, también en su patio, otras veces en la chacra. Las adivinanzas de la profesora Dorisa Guerrero son composiciones suyas. Muchas las escribe con antelación para sus clases en inicial o primaria, como también las compone *in situ* mientras conversamos sobre el tema. La profesora Dorisa es conocida en Cushillococha por su destreza y amplia trayectoria con el

arte verbal para infantes, por lo que sus apuntes, cuadernos y borradores de adivinanzas son bastante solicitados, lo que conlleva incluso a su pérdida.

Así, documenté un total de 31 adivinanzas para esta investigación, las cuales fueron transcritas por distintas personas, pero al final revisadas todas por mí, por lo que aclaro que cualquier error es entera responsabilidad mía. Las transcriptoras de las adivinanzas fueron la profesora Dorisa Guerrero y Doris Huancho Guerrero, su hija, quien es traductora e intérprete magütá certificada por el Ministerio de Cultura del Perú, mediante la Resolución Viceministerial 000023-2022-VMI/MC. También analicé las 50 adivinanzas escritas por Nelcy Magaly Pashia Moreno (2021b), a las cuales, junto con la profesora Dorisa, hicimos varios cambios en su escritura, dado que no siguen las convenciones de la escritura magütá del Perú y resultaban difíciles de entender. Por otro lado, todas las adivinanzas se encuentran disponibles en la colección *Arrullos y arte verbal para infancias «Dorisa Guerrero»* (Prieto Mendoza, 2024a), en donde se pueden escuchar y leer cada una por separado. A su vez, fueron glosadas siguiendo las recomendaciones del Departamento de Lingüística del Max Planck Institute for Evolutionary Anthropology, y han sido recopiladas, junto a canciones infantiles, en el material *Noxë Dorisaarü nguxëëtaegü* (Prieto Mendoza, 2025a), el cual distribuí gratuitamente a todas las personas que participaron en esta investigación, a las y los profesores magütá de Cushillococha y en otros puntos importantes de la Triple Frontera.

Asimismo, el Ministerio de Educación del Perú publicó una segunda edición de este material con el apoyo de Rosario Obregón, Juan Yangali Quintanilla y Mauricio Aspaza, material que también distribuí gratuitamente en los colegios de Cushillococha (Prieto Mendoza, 2025b).

Recalco que los ejemplos discutidos en este artículo no están glosados por motivos de espacio y solo ofrezco su traducción libre. Utilizo las convenciones ortográficas propuestas por el Instituto Lingüístico de Verano, debido a que, como ya expliqué líneas arriba, estas cuentan con una tradición escrita importante y las profesoras de Cushillococha, como la población magütá peruana en general, las emplean en su quehacer diario y, además, me encuentro mucho más familiarizado con estas convenciones que con las otras restantes. Así, las vocales orales se representan de la siguiente manera: /a/ <a>, /e/ <e>, /i/ <i>, /o/ <o>, /u/ <u> y /#/ <ü>; y su contraparte nasal y laringal se representan /ã/ <ã> y /ǣ/ <ǣ>, respectivamente. Las consonantes, por su parte, se presentan a continuación: /b/ <b>, /d/ <d>, /j/ <y>, /g/ <g>, /m/ <m>, /ɲ/ <ñ>, /ŋ/ <ng>, /p/ <p>, /t/ <t>, /tʃ/ <ch>, /k/ <c>, /w/ <w>, /r/ <r> y /ʔ/ <x>; solo escribo el tono alto y con una tilde, por ejemplo, <á>. Por último, presento las adivinanzas en

líneas (Hymes, 1981; Michael, 2019; Prieto Mendoza, 2021); es decir, tomando como criterio pausas y formas poéticas. En cada adivinanza como ejemplo, incluyo el nombre de la profesora que la compuso con el fin de reconocer sus derechos de autoría.

### **3. Teoría de las adivinanzas y antecedentes en la Amazonía**

Aunque resulte extraño para quienes consideran obvia la definición de una adivinanza, se trata de un problema ya clásico que está lejos de haberse resuelto para los estudiosos del arte de la palabra. Aviso que no me detengo en este documento a recapitular la historia y los marcos teóricos que se han abocado a tal empresa, sino solo a discutir la adivinanza y el adivinar en relación con los estudios de arte verbal (Sherzer y Webster, 2017), la antropología lingüística y la aproximación a la lengua y la cultura a través del discurso (Sherzer, 2000; Urban, 1991); es decir, mantengo un enfoque etnográfico para entender así su rol sociocultural en el caso magütá, los pormenores dialógicos que las dotan de vida en el actuar público y las formas con que se textualizan en el evento. De esta manera, Mukhtoriyevna y Kholikova (2023) recapitulan que las adivinanzas suelen ser asociadas con las siguientes cuatro características: (i) un texto breve; (ii) una estructura de pregunta-respuesta; (iii) ser de carácter principal, pero no exclusivamente, metafórico, puesto que también pueden ser (iv) alegóricas en tanto se emplean paradojas, juegos de palabras, efectos de expectativas engañosas, metonimias, descripciones directas del objeto de la adivinanza, entre otros recursos; y, finalmente, (v) ser descriptivas. Si bien estas características son bastante recurrentes, Mukhtoriyevna y Kholikova (2023) indican que el problema radica en que varias de estas encuentran contraejemplos, tales como que las adivinanzas no son necesariamente breves y, más que metafóricas o alegóricas, la relación semántica entre, digamos, la pregunta y la respuesta reside en la ambigüedad descriptiva que hace del objeto por adivinar una paradoja o una contradicción, por lo que cabe estudiar cuáles son justamente las estrategias semánticas que se utilizan en un grupo particular. Incluso esto último también resulta acotado si mantenemos una perspectiva tipológica, puesto que, en otras tradiciones verbales, como en las lenguas bantúes, la relación entre la pregunta y la respuesta puede darse también por paralelismo tonal (Gowlett, 1979). Por ello, vuelvo a recalcar que el estudio de las adivinanzas exige investigar las relaciones entre sus partes, sean fonológicas, semántico-léxicas, gramaticales o de cualquier otra índole. En todo caso, solo considerando el aspecto semántico de la relación, Maranda (1971) enfatiza que la ambigüedad o el enigma que caracteriza a la adivinanza se basa en que «la imagen de la adivinanza», una de las partes del acto de adivinanza junto con la respuesta, se basa en mostrar la «función

común»; es decir, mostrar que dos clases tienen aparentemente puntos concordantes o, como diría Evans (1976), jugar con tales órdenes de sentido. Además, Maranda (1971) añade que no solo basta con «mostrar» lo común, sino añadir una «función» o un término que no se relacione con lo descrito, pero que calce con la respuesta y permita su adivinanza; digamos, *tiene cuatro piernas* [función común], *pero no camina* [función].

Continuando con las partes de la adivinanza, Gowlett (1979) indica que la adivinanza consiste en dos partes, de las cuales la primera suele nombrarse como pregunta, cuestión, proposición o precedente, mientras que la segunda, como respuesta, solución o secuencia; al respecto, en este artículo, escojo los términos *proposición* y *contestación*, debido a que, como explico en el apartado 5, la primera parte de las adivinanzas magütá termina en una pregunta, mas no se formula enteramente como una, y para mantener una perspectiva dialógica del evento de adivinanza magütá, él o los adivinadores pueden dar varias contestaciones antes de llegar a la respuesta.

Sobre el evento de adivinanza, Burns (1976) propone tres conceptos que considero muy útiles para enfoques etnográficos: el acto de adivinanza, el evento de adivinanza y la ocasión de adivinanza. El primero se entiende como todo lo relativo al planteamiento y respuesta de una adivinanza en particular; el segundo versa sobre las múltiples adivinanzas, o tan solo una, que componen el dominio performativo y eventual del acto de proponer adivinanzas y adivinarlas; mientras que el tercero implica las situaciones y condiciones en las que las adivinanzas se dicen, tanto contextuales como de los sujetos participantes. Sobre estas condiciones, Burns (1976) recoge que las adivinanzas, en varias culturas del mundo, se utilizan en seis diferentes ocasiones: (i) rituales de iniciación o muerte, (ii) cortejo, (iii) entornos educativos, (iv) como fórmula de saludo o presentación, (v) inmersas en otros géneros verbales, y (vi) en tiempos de ocio y entretenimiento. Tal tipología de usos necesita mayor data comparativa y actualización, pero ayuda a entender el caso magütá en tanto recoge que las adivinanzas en entornos educativos suelen tener roles asimétricos y fijos en los que quien propone la adivinanza y quien adivina suelen no ser intercambiables. En todo caso, lo importante del trabajo de Burns (1976) es que invita a pensar el adivinar y los géneros verbales de misterio desde sus participantes y las características de estos o desde los contextos y eventos en los que las adivinanzas se performan. Sobre los participantes en entornos educativos, varios autores apuntan a que las adivinanzas contribuyen a mejorar la capacidad de pensamiento y conocimiento del entorno de los niños, lo que los dota de aptitudes para toda la vida como cooperación y trabajo en equipo (Wa Gachanja y Kebaya, 2013). Acá, hay

que recordar que, pese a que las adivinanzas suelen ser asociadas a entornos infantiles, los adultos también las utilizan cuando supervisan los eventos de adivinanza o imparten valores pedagógicos a los niños (Ogemo y Anudo, 2024). Por último, debo aclarar que la lengua española nos presenta un *impasse* lingüístico, puesto que adivinar se entiende como la acción de responder a una adivinanza, mas no al acto de proponer, o que adivino o adivinador sea justamente quien responde y no quien la crea, o en sí quien vaticina a partir de un misterio; de ahí que haya utilizado anteriormente «quien propone la adivinanza». Hecho que, por ejemplo, en inglés se resuelve a través de *riddle* y *riddling* o *riddler* y *riddlee*, y en magütá también encuentra solución<sup>3</sup>. Con todo lo dicho hasta el momento, defino adivinanza en el presente trabajo como un género de misterio verbal en el que idealmente un participante formula una proposición a otro participante para que este segundo la responda, y tal proposición es un misterio por resolver a partir de las características mismas de la proposición o tomando en cuenta el conocimiento del mundo compartido entre los participantes, como el contexto de adivinanza.

Para terminar, ya he dicho que el estudio de las adivinanzas en lenguas de la Amazonía por lo general es escaso, tal vez porque tal género discursivo se considere de carácter foráneo, lo cual, me atrevería a decir, a pesar de la poca cantidad de estudios, no es del todo cierto<sup>4</sup>. De hecho, hay un gran vacío en la literatura y los antecedentes a mi disposición se reducen a un puñado de no más de 10 publicaciones, entre las que destaco los trabajos de Gasché (2007), Jimaido (2023) y Candre (2007, 2024) sobre los *eikí* o cantos-advinanzas del pueblo murui-muina, y el análisis de Erikson y Camargo (1996) sobre las adivinanzas huni-kuin (*cashinahua*) transcritas por el historiador brasileño Capistrano de Abreu, entre otros pocos trabajos (Morando, 2019). Ahora, digo que es cierto porque, como explico en la sección 4, las adivinanzas para el caso magütá de Cushillococha son fruto del contacto con la escolaridad y literacidad nacional, así como con los misioneros del Instituto Lingüístico de Verano; sin embargo, si pensamos la adivinanza no como un género discursivo en concreto, sino como la acción propia de adivinar ante un misterio verbal, lo que en inglés se diría *riddling*, tal acción claro que puede tener texto y contexto en la Amazonía, en tanto el misterio y sus resoluciones, diría, son parte de la experiencia

---

3 En todo caso, podría entenderse *adivino* como quien propone la adivinanza y *adivinator* como quien la responde, pero el sufijo *-ador(a)* del español confunde la situación porque, en tanto significa 'que realiza la acción de', no queda claro qué acción realiza, si crear la adivinanza o resolverla.

4 Si bien no en la Amazonía, cabe nombrar los *watuchi* quechua, como sus estudios y recopilaciones.

humana y en sí son un género ampliamente documentado en las culturas del mundo (Mukhtoraliyevna y Kholikova, 2023). En cuanto a adivinanzas magütá, los antecedentes se reducen a una sola publicación, que es el libro *Muxuma i nagu tixü rüñüexü rü poemagü - Ticuna. Colección de adivinanzas y poemas - Ticuna* de la profesora Pashia Moreno (2021), editado por la Dirección de Educación Intercultural Bilingüe del Ministerio de Educación del Perú, institución que también ha publicado algunos documentos con adivinanzas para otras lenguas de la Amazonía peruana (Alva Mansilla, 2021; Escobar Mori, 2021; Santos Pérez, 2021). Debo aclarar que este es el único antecedente publicado; sin embargo, varios profesores en la Triple Frontera me notificaron que utilizan adivinanzas como recurso pedagógico y muchas de sus composiciones las escriben y socializan entre sus colegas.

#### 4. Lo nuevo también es lo propio: géneros verbales magütá

Ahora, para entender las adivinanzas dentro del universo del arte verbal magütá, hay que esclarecer primero las categorías propias con las que conceptualizan y categorizan la *ore* 'palabra' y sus modalidades, sean el canto, la narración, entre otras. Para tal fin, baso la siguiente clasificación en mi experiencia de campo en Cushillococha; sin embargo, el panorama puede ser ligeramente distinto según se consultan otras fuentes (Matarezio Filho, 2021; Montes, 1991; Pereira *et al.*, 2009). Un punto para comenzar es la distinción entre *naga* 's. sonido, voz, idioma' y *nidexa* 'v. i. hablar, conversar', de los cuales el primero abarca mayor campo semántico al referirse, por ejemplo, al ruido en general en contraposición al silencio, o, en tanto sustantivo ligado, se sufixa a glotónimos, mientras que *nidexa* 'hablar, conversar', al menos en Cushillococha, se refiere a la actividad exclusiva del hablar. Luego, cabe distinguir *nidexa* de *wiyae* 's. canto, canción' y de *nachiga* 's. historia, narración'. De estos dos conceptos, el término *wiyae* refiere a todo acto que involucre música vocal, sean estos cantos propios del ritual de la pubertad femenina, cantos narrativos, improvisaciones, arrullos, etc., a la par que *nachiga* refiere, por lo general, a las narraciones de origen. Es importante aclarar que los *wiyae* pueden tener contenidos narrativos y en los *nachiga* es común que se cante dándole voz a los primeros abuelos, por no decir personajes míticos, por lo que las fronteras entre un género y otro no siempre están claras. A su vez, dentro de los *wiyae* y las *nachiga* hay algunas otras subcategorías más específicas como *wawae* 'canción de arrullo', aunque, por lo general, las canciones y las narraciones no tienen un nombre específico y suelen nominarse por el tema o personaje más importante o por quien canta o narra. Por otro lado, las distinciones que he propuesto estarían inconclusas si pensamos que *wiyae* se refiere a solo cantar o que *nidexa* implica solo hablar; digo esto

porque la palabra magütá y sus géneros verbales no pueden entenderse solo como una actividad humana, sino como una actividad que realizan los *duũxũgü* 'seres vivos, sean mortales o inmortales'. En trabajos previos, he discutido el animismo magütá, por lo que invito a leer tales trabajos, como también estos otros (Goulard, 2009; Santos Angarita, 2013, 2022); no obstante, quiero resaltar que la palabra magütá es una palabra que carga poder y que puede proteger o dañar los cuatro principios vitales de los *duũxũgü*. Es decir, cuando un abuelo narra a su nieto un *nachiga* o una madre le canta un *wiyae* a la *woxrexcü* en el ritual de la pubertad femenina, con esa narración o esa canción están protegiendo y fortaleciendo el *naë*, porque la *ore* 'palabra' magütá y sus géneros discursivos forman parte de las prácticas magütá para proteger el espíritu y el cuerpo del acecho de espíritus malignos o dueños del territorio y evitar así el cutipo. Otros géneros verbales a tomar en cuenta, pero que no he trabajado y necesitan mayor investigación, son los *ucuxë* 'consejos' y los *ikara* 'rezos' realizados por los *yuuta* o *yuuxũ* 'chamanes', los cuales también son prácticas de protección.

Hasta el momento, si bien esta tipología nos sirve para entender el universo de la *ore* 'palabra' magütá y en Cushillococha, la descripción estaría «incompleta» sin las nuevas prácticas discursivas e influencias recientes del Instituto Lingüístico de Verano y la escolaridad, las cuales dan paso a discutir nociones como lo propio y lo foráneo. Digo esto porque *wiyae* significa en Cushillococha, además de canto, también himno o salmo, y recuérdese que Cushillococha es casi en su totalidad una comunidad compuesta por magütás evangélicos<sup>5</sup>. De hecho, los salmos en ritmo de cumbiazónica y lengua magütá resuenan a cada hora y acompañan casi, si no todos, los eventos importantes en la comunidad, sea la clausura del año escolar, los domingos de iglesia, el aniversario de Cushillococha, etc.; cabe también nombrar otra de estas nuevas prácticas verbales evangélicas como las *cuqxũ* 'alabanzas'. Caso semejante sucede con la escolaridad magütá en Cushillococha, la cual se relaciona también con el impacto del Instituto Lingüístico de Verano en la comunidad, dado que fruto de esta se adoptan y apropian nuevos géneros discursivos como las *nagu tüxũ rüinüexũ* 'adivinanzas' y poemas, sobre todo para su uso como recurso pedagógico por parte del profesorado. De hecho, son los propios

---

5 Los salmos evangélicos magütá ameritan un trabajo aparte, pero me limitaré a decir que se escuchan a lo largo de las comunidades magütá del Perú, Colombia y Brasil. Tienen ritmo de cumbiazónica (cumbia amazónica) de origen peruano, la cual se caracteriza por un ritmo y melodía de tecnocumbia ejecutado en un teclado, voz y a veces guitarra. La mayoría de salmos grabados provienen de comunidades magütá de Brasil, aunque lo importante en los eventos es que una cantante o el pastor improvise sobre tales salmos y ritmos.

profesores de Cushillococha quienes decidieron crear el neologismo de *nagu tuxũ rüinüexũ* 'lit. lo que nos hace pensar' para adivinanza, pues el ideado en el diccionario de Lambert y Lambert (Anderson y Anderson, 2017), *ore i tama ngóxũ* 'lit. palabra que no se muestra', al parecer no tuvo mayor aceptación. Tal neologismo, *nagu tuxũ rüinüexũ* 'lit. lo que nos hace pensar', es una frase compuesta por la posposición *nagu* 'en', el pronombre *tuxũ* de primera persona plural y el verbo *rüinüe* más el sufijo nominalizador *-xũ*. El verbo *rüinüe* se compone por el sustantivo *inü* 'pensamiento' y el pluralizador verbal *-e*; no tengo certeza sobre la función del prefijo *rü-*, aunque, siguiendo a Montes Rodríguez (2022), podría tratarse de un marcador de clase predicativa (Bertet, 2020; Skilton, 2017), un prefijo referencial que distingue a una clase de verso transitivos e intransitivos (Anderson, 1962; Lambert, 1966), o un morfema de antipasiva (Skilton, 2016). En todo caso, el neologismo *nagu tuxũ rüinüexũ* tampoco es que se sea conocido y aceptado a gran escala, porque, por ejemplo, cuando toco el tema en otras comunidades, sean de Colombia o del Perú, lo desconocen e, incluso, han propuesto los suyos como <kaikú> o <i'kuũika> 'adivinar'. Lo importante es que utilizo *nagu tuxũ rüinüexũ* para justamente apoyar los neologismos propuestos por el profesorado de Cushillococha. Otro punto importante a tomar en cuenta es que las *nagu tuxũ rüinüexũ* 'adivanzas', además de estrategias pedagógicas utilizadas en el salón de clases, son parte de las prácticas discursivas de los infantes magütá en Cushillococha. Así, las adivanzas magütá se incluyen en las *orë buxũgüaxũ* 'palabra para las infancias', neologismo que propongo para agrupar a los arrullos *wawae*, las canciones infantiles *buxũgüarü wiyae* y las adivanzas, como otras prácticas verbales para niños y niñas magütá. Por otro lado, afirmo que las adivanzas son influencia de la escolarización y literacidad nacional, como también del Instituto Lingüístico de Verano, porque son promovidas en las escuelas de Cushillococha, debido a los lineamientos formulados en el Programa Curricular de Educación Inicial del Ministerio de Educación del Perú (2017). En tal programa, se propone que una de las condiciones que favorecen el desarrollo de las competencias relacionadas con el área de comunicación es «promover oportunidades para que los niños jueguen con el lenguaje oral (rimas, adivanzas, trabalenguas, canciones, entre otros)» (2017, p. 138) y que se implementen bibliotecas en las aulas que cuenten con «diversos tipos de textos en diversos soportes (cuentos, fábulas, adivanzas, poemas, historietas, canciones)» (2017, p. 138), sobre todo a partir de los 36 meses hasta los 5 años de edad. Es así que hoy las escuelas magütá cuentan con nuevos materiales con adivanzas y poemas como los elaborados por la profesora Nelcy Magaly Pashia Moreno (2021b, 2021a); sin embargo, estos trabajos, como también

el de la profesora Dorisa Guerrero, se enmarcan en la tradición educativa evangélica del Instituto Lingüístico de Verano por la formación misma de las profesoras y por las referencias cristianas en tales adivinanzas e historias. Finalmente, y regresando a la propuesta de Burns (1976), recalco que las adivinanzas magütá de Cushillococha son, desde lo que he podido atestiguar, un evento casi exclusivamente escolar, debido a su introducción reciente por el currículo de educación básica inicial que comentaba líneas arriba. A la par de Cushillococha, otras escuelas magütá peruanas, o de Colombia y Brasil, también emplean las adivinanzas como recurso educativo en la educación inicial, lo que indica más un género verbal *mestizo*, por utilizar términos de la zona, en proceso de apropiación. En cuanto a los participantes y sus roles, las adivinanzas en el salón de clases son formuladas solo por el *nguxëeruxũ* 'profesor(a)' quien las prepara con antelación, o compone incluso en el desarrollo mismo de la clase, para que los *ngúxũgũ* 'alumnos' correspondientes las respondan, o no, en los intentos que se susciten. Sin embargo, si bien los roles en el salón de clases no son intercambiables, los profesores incentivan que los alumnos compongan sus propias adivinanzas para compartirlas públicamente en eventos del calendario escolar, donde, por lo general, solo los grados de menor edad son quienes declaman poemas, dicen adivinanzas y cuentan chistes, y sobre todo durante la primera hora de los eventos<sup>6</sup>. De ahí que en la siguiente sección 5, opte por los términos de *nüxũ ixuxũ* 'adivinator, lit. quien dice' para quien propone la adivinanza y *ngëma naxümatüxũ* 'lit. quien escribe' para quien resuelve la adivinanza. Estos términos son neologismos que Doris Huancho Guerrero, hija de la profesora Dorisa Guerrero, propuso y que representan muy bien el carácter escolar de las relaciones entre adivino y adivinator, pues justamente el alumno es en prototipo quien escribe lo que el profesor le dicta.

### 5. *Nagu tüxũ rüinüexũ*. Adivinanzas magütá

Entonces, luego de haber presentado las adivinanzas dentro de los géneros verbales magütá en Cushillococha, discuto a continuación la estructura de la adivinanza magütá a partir de dos partes que nombro como *proposición* y *contestación*. A su vez, muestro principalmente dos tipos de adivinanzas en mi corpus (metafóricas y descriptivas), los cuales vinculo con aspectos centrales de la vida y cosmología magütá; además

---

6 Los chistes magütá ameritan un estudio aparte. Son muy usuales y casi siempre están presentes en los momentos importantes del calendario de distintas comunidades; por ejemplo, en Belém de Solimões (Amazonas, Brasil), se realiza el Festival de Cultura e Música Indígena do Eware, el cual recibe a magütás de varias comunidades a lo largo de la Triple Frontera y en donde, entre otras actividades, se organiza un evento especial solo para contar chistes.

de otros de menor recurrencia en mis datos, pero que también considero por analizar.

### 5.1. Estructura de la adivinanza magütá

Para entender las adivinanzas magütá en mi corpus, propongo que estas se componen de dos partes: *proposición* y *contestación*. La *proposición* es la parte en la que el *nüxũ ixuxũ* propone el misterio verbal por adivinar y se termina con una fórmula interrogante con la que se invita al *ngẽma naxümatüxũ* a resolver la *proposición*, mientras que la *contestación*, o *contestaciones*, son las veces que el *ngẽma naxümatüxũ* responde a la *proposición* hasta dar o no con la respuesta. Centrándonos exclusivamente en la *proposición*, que es en sí la adivinanza magütá, esta oscila entre 4 a 6 líneas aproximadamente, contando la pregunta que es una línea aparte, por lo que las adivinanzas magütá de mi corpus son breves y concisas. Por ejemplo, léase la siguiente adivinanza en (1) como caso paradigmático<sup>7</sup>.

(1)

[Proposición]

- |                                    |                                  |
|------------------------------------|----------------------------------|
| 1. <i>Yáxũguma chapaane</i>        | ‘Mi olor se distingue a lo lejos |
| 2. <i>natürü tama pumara chixĩ</i> | pero no soy perfume              |
| 3. <i>chaueruwa rü chaputüra</i>   | en mi cabeza tengo una flor      |
| 4. <i>¿texé chixĩ?</i>             | ¿quién soy?’                     |

[respuesta: añip]

(Nelcy Magali Pashia Moreno)

Por el momento, centrémonos en la pregunta y no en el contenido de la *proposición*, puesto que analizaré los contenidos más adelante. Como decía anteriormente, la *proposición* termina con una fórmula interrogante (Parry, 1987), donde la pregunta puede ser tanto *¿texé chi-xĩ?* ‘quién 1p.sg-ser, trad. quién soy’, como *¿taxacü yi-xĩ?* ‘qué 3p.sg-ser, trad. qué soy’. El criterio para usar una u otra pregunta no queda del todo claro y al parecer es bastante libre, lo que, de hecho, invita a repensar lo puesto por Skilton (2017, p. 80). La autora indica que el pronombre indefinido *texé* ‘quién, quienquiera, alguien’ presupone que el referente es humano, mientras que *taxacü* ‘qué, lo que sea, algo’ presupone que no lo es e, incluso en un contexto en el que solo se presupone que el referente es humano, *texé* es obligatorio.

7 Invierto de fin a inicio la escritura de la respuesta y la tacho con una línea al medio para que quien lea este documento pueda adivinar antes que leer las adivinanzas.

Esto se cumple en mi corpus de adivinanzas para el único caso humano, *adan* 'Adán'; sin embargo, el resto de adivinanzas refieren a animales, frutas, objetos de uso cotidiano, fenómenos naturales, entre otros, y, sobre todo, *texé* y *tāxacü* se utilizan libremente. Por ejemplo, *texé* se emplea para peces, frutas y objetos como *popera* 'cuaderno', *wüyeruu* 'regla' y *wixgümüchirü* 'plancha de ropa'. De los peces y frutas preguntados con *texé*, uno podría argumentar que son animados para asemejarlos semánticamente a lo humano; no obstante, el problema recae en que animales como el *ngobü* 'motelo', *naxchi* 'piojo', *berure* 'abeja' y *duri* 'mariposa' son, contrariamente a su carácter animado, preguntados con *tāxacü*. Véase la siguiente adivinanza en (2).

(2)

1. *Chomax rü guxüma taunecüarü ügügu rü guxüma i buxügü*  
'todos los inicios del año, todos los niños'
  2. *chāxçax na taxegü*  
'me compran'
  3. *rü guxüguma ega ngüxepataüwa naxügu rü choxü i ni ngegü*  
'y siempre que caminan para el colegio me llevan'
  4. *rü taunecüarü güxgu chomaxā nanguxügü*  
'y en cada fin de año me guardan'
  5. *¿texé chixixü?*  
'¿Quién soy?
- [respuesta: **onredaue**]

(Dorisa Guerrero)

Como ilustro en (2), objetos cotidianos como el *popera* 'cuaderno' pueden *animarse* y ser preguntados con *texé*; no obstante, otros objetos cotidianos también pueden ser preguntados con *tāxacü*, como en el caso de *cuyera* 'cuchara', *chapatü* 'zapato', *materu* 'martillo' o *pechicaiü* 'cama', como en (3). Por estos casos, considero que, en mi corpus, donde, por lo general las adivinanzas tratan sobre plantas, animales e insectos, el empleo de los pronombres *texé* y *tāxacü* se corresponde más con la animacidad que el *nüxü ixuxü* otorga al referente por adivinar, donde, si lo trata como animado, empleará el pronombre *texé* y, de lo contrario, usará *tāxacü*.

(3)

- |  |                       |
|--|-----------------------|
| 1. <i>Ägümücü napara nüxü nangexma</i> | 'tiene cuatro piernas |
| 2. <i>natürü tama nixü</i>             | pero no camina        |
| 3. <i>naeruchica nüxü nangexma</i>     | tiene cabezal         |
| 4. <i>natürü tama nidexa</i>           | pero no habla         |
| 5. <i>¿tāxacü yixi?</i>                | ¿qué es?'             |
- [respuesta: **amae**]

(Nelcy Magali Pashia Moreno)

## 5.2. Tipos de adivinanza

Las adivinanzas magütá de mi corpus son solo de dos tipos, metafóricas y descriptivas, aunque otros profesores magütá con los que he conversado me notificaron que también hay adivinanzas del tipo fonético. No obstante, pese a que este tercer tipo era desconocido entre las profesoras de Cushillococha, lo incluyo al final de esta sección como otro ejemplo posible de adivinanza magütá a trabajar en clase.

### 5.2.1. Adivinanzas metafóricas y los *duñxũ*

Siguiendo el trabajo de Palomino y Arredondo (2023) sobre las metáforas cognitivas en las *watuchikuna* quechuas, la metáfora «es una asociación analógica entre dos seres u objetos que comparten ciertos rasgos» (2023, p. 491), en cuya estructura interna se hallan dos tipos de dominio, donde el dominio origen presta las características y el dominio destino es el dominio metaforizado o el que recibe dichas características. Asimismo, Lakoff y Johnson (1986) establecen tres tipos de metáforas: estructurales, orientacionales y ontológicas, donde las últimas versan de «ciertas actividades, emociones, fenómenos, acontecimientos, ideas, etc., generalmente abstractas, se entienden y expresan como si fueran seres, entes o sustancias concretas» (citado en Palomino y Arredondo, 2023, p. 493), y se subclasifican en cosificación, vegetación, personificación y zoomorfización. Teniendo esto en cuenta, léase la siguiente adivinanza (4):

(4)

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 1. <i>Chataxrechacũü</i>                      | ‘tengo dos brazos                  |
| 2. <i>chataxreetũ natũrũ tama duñxũ chixĩ</i> | tengo dos ojos, pero no soy humano |
| 3. <i>duñxũgũarũ meruxũ chixĩ</i>             | soy valioso para la gente          |
| 4. <i>¿texé chixĩ</i>                         | ¿quién soy?’                       |

[respuesta: *sojoetna*]

(Dorisa Guerrero)

Lo primero a decir, aunque revele la respuesta, es que el dominio destino son los *chocuxetũxũ* ‘anteojos, lentes’, donde los mismos son metaforizados a partir del dominio origen humano, lo que nos presenta entonces la metáfora ontológica *CHOCUXETÜXÜ DUÑXÜ CHIXÍ* ‘los anteojos son un humano’ del tipo de personificación, y donde además dicha metáfora se expresa en la adivinanza a partir de formas gramaticales de primero persona, como vemos en (5).

(5)

2. *chataxreetü natürü tama duüxü chixí*

cha-taxre-etü natürü tama duüxü chixí  
 1p.sg-dos-ojos pero no humano 1p.sg-ser  
 'Tengo dos ojos, pero no soy humano'

3. *duüxügüarü meruxü chixí*

duüxü-gü-arü meruxü chixí  
 humano-PL-de objeto.valioso 1p.sg-ser  
 'soy valioso para la gente'

Así, la función común, siguiendo la terminología de Maranda (1971), es que los lentes, como los humanos, tienen «dos brazos» y «dos ojos»; sin embargo, en esta adivinanza, el juego y misterio verbal reside en que el «como si A fuera B» se niega en la función *natürü tama duüxü chixí* 'pero no soy humano'. En otras palabras, el dominio destino se metaforiza a partir de las características de tener ojos y brazos como el dominio origen *duüxü* 'humano, gente, persona', pero, al mismo tiempo, se niega que el dominio destino lo sea; lo que en términos simples podría resumirse como «es humano, pero no» o «parece, humano, pero no lo es». Al respecto, las adivinanzas metafóricas de mi corpus siguen este tipo descrito para la adivinanza (4); es decir, son ontológicas y de personificación. Otro ejemplo lo presento en la adivinanza (6) a continuación:

(6)

- |  |                                  |
|--|----------------------------------|
| 1. <i>Naanewa chaxü</i>                | 'Me voy a la chacra              |
| 2. <i>change-cutü rü changepara</i>    | no tengo pies y no tengo piernas |
| 3. <i>tama duüxü chixí</i>             | no soy gente                     |
| 4. <i>taguma ngeäcücümaxä chataegu</i> | nunca vuelvo vacío               |
| 5. <i>¿texé chixí?</i>                 | ¿quién soy?'                     |
- [respuesta: *otsanae*]

(Dorisa Guerrero)

Ahora, considero que la personificación como *duüxü* en estas adivinanzas implica mucho más por comentar. Lo primero a tener en cuenta es que *duüxü* fue traducido por la profesora Dorisa Guerrero como 'humano', misma definición que se encuentra en el diccionario de los misioneros Anderson y Anderson (2017, pp. 31-32). Digo esto porque *duüxü* es un concepto clave y central del animismo magütá, ya que *duüxü*, como apuntan varios autores (Goulard, 2009; Santos Angarita, 2022), más que «humano» implica «ser vivo o existente», «ser que emana líquido o ser que sangra» y engloba tanto a los magütá, como a cualquier otro grupo «humano»,

pero también a animales, vegetales y entidades no visibles como los *ngai-te* y los *ngoxo*. También los *duñxũ*, tengan o no forma corpórea, tienen la capacidad de manifestarse, en ciertas condiciones, como los sueños, bajo apariencia humana (Goulard, 2009) y, como explicaba en secciones anteriores, tienen los cuatro principios del ser. De hecho, como explican Prieto y Santos (2022), los objetos también pueden adquirir estas características en tanto el *naãë* 'espíritu' del usuario se corporiza en este. Lo que cabría preguntarnos entonces es lo siguiente: ¿los anteojos son *duñxũ* para el animismo magütá? Por el momento, lo que puedo afirmar sobre lo *duñxũ* para el contexto de Cushillococha es que dicho concepto ha visto su semántica reducida para solo referirse a lo «humano», entendiendo «humano» tanto desde su concepción evangélica y naturalista, como desde la escolaridad y el currículo de las escuelas, o, por decirlo en otros términos, las adivinanzas representan en disputa los modos animista y naturalista que significan la cosmología magütá en Cushillococha.

### 5.2.2. Adivinanzas descriptivas para fortalecer los principios magütá

En el caso de las adivinanzas descriptivas, una lectura formal y rápida podría decir que la descripción es plana, porque se solo describen características prototípicas del elemento por adivinar, tales como actividades, partes del cuerpo u objeto, prácticas de cual o tal animal, entre otras; sin embargo, lo interesante de las adivinanzas descriptivas es que su contenido revela el conocimiento detallado del mundo magütá que las profesoras buscan impartir o seguir fortaleciendo en sus estudiantes, sea este conocimiento (por ejemplo, actividades cotidianas como saber que el pescado *pacu* 'palometa' tiene abundante manteca y por eso se debe tener cuidado de no quemarse las manos a la hora de cocinarlo), o, como vemos en el siguiente ejemplo (7), conocer las palmas y árboles frutales de la zona:

(7)

- |  |   |
|--|---|
| 1. <i>Chomax rü chamachanexũechi</i>                   | 'Soy muy alto                               |
| 2. <i>rü chayaxatü</i>                                 | tengo hojas verdes                          |
| 3. <i>ngëxguma chadoxũgu chadáuxrapüxümare</i>         | cuando blando, mi fruto es color anaranjado |
| 4. <i>natürü ngëxguma marü chayaxũgu chadáuxrapüxü</i> | cuando maduro, mi fruto es color rojo café  |
| 5. <i>choxũ napëxũgũgu rü chadexemachi</i>             | me pelan y mi color adentro es amarillo     |
| 6. <i>¿texé chixixũ?</i>                               | ¿quién soy'                                 |

[Respuesta: *ejauga*]

(Dorisa Guerrero)

En sí, las adivinanzas de este tipo fortalecen, en términos magütá, los cuatro principios vitales de los estudiantes, principios que implican

conocer, desde lo propio de cada etapa de la vida, las actividades cotidianas del quehacer magütá, como el hacer chacra, seguir las dietas, recibir consejos, tener buen pensamiento, conocer las narraciones y los seres del territorio, entre muchos otros aspectos más (Santos Angarita, 2022). De esta manera, los estudiantes refuerzan, entonces, su conocimiento del territorio a partir de saber la forma y características de las palmas y árboles frutales, y el cómo se desarrollan tales frutos y para qué sirven. Sin embargo, conocer el reino vegetal del territorio magütá no implica solo su forma y uso, sino, y diría que incluso más importante, implica también conocer qué árboles son peligrosos y por qué lo son, como en el caso de (8).

(8)

- |  |   |
|--|---|
| 1. <i>Chomax rü wūxi i nāi chixī</i>   | ‘Soy un árbol                                   |
| 2. <i>chaxāchacuxū rü chatuxuāx</i>    | tengo mis ramas, están llenas de espinas        |
| 3. <i>guxūma i nāi gūxū charütamae</i> | yo soy el árbol más grande de todos los árboles |
| 4. <i>¿texé chixī?</i>                 | ¿quién soy?’                                    |

[respuesta: anupuf]

(Dorisa Guerrero)

La *wochine*, o lupuna (*Ceiba pentandra*) en español amazónico peruano, no es un árbol cualquiera que solo resalta por ser el de más grande tamaño, pues, por el contrario, es un árbol principal para la vida magütá, ya que «a lo largo del tronco de la lupuna [es] que se articulan las diferentes dimensiones del mundo de los seres. Es el árbol de la vida que constituye la direccionalidad a partir del cual se organiza todo eje que cruce el río Eware donde viven Joi y los suyos» (Goulard, 2009, p. 28). De hecho, narra Santos Angarita (2010, 2013) que el árbol Wone era la lupuna primigenia de tronco inconmensurable, y de hojas y ramas tan grandes que oscurecía todo el territorio de Ngutapa hasta que los gemelos Yoxi e Ipi la tumbaron junto con la ayuda de todos los seres inmortales, y que de su tronco caído se dio origen al río *tatü* ‘Amazonas’. Siendo así de importante, no debe sorprender que los magütá tengan principal cuidado de no acercarse a ninguna lupuna, porque cutipa y sobre todo a los bebés y los niños que, como expliqué en Prieto Mendoza (2024b), sus cuatro principios todavía no están lo suficientemente fortalecidos, lo que los hace vulnerables al cutipo o daño espiritual de los seres y dueños del territorio. El mayor y sabedor Arbildo Serra explica muy bien este punto en el siguiente extracto.

La dieta de los niños cuando es bebé no se le puede llevar al monte, no, porque allí en el monte hay espíritus de árboles y ellos le cutipan al bebé. A veces se queda así mudo, a veces tartamudo [...]. Por eso no le llevan al bebé al monte, peor abajo de una lupuna no le pueden llevar porque ese le cutipa, cutipador es el lupuna; después barbasco

y otra sogá más también. Ese es peligro para el bebé, el monte. Y sobre los animales peligros para el bebé es el boa, serpiente, y hay pescado globo que dice que cuando se le agarra se hace como globo, ese es el peligro para los bebés (entrevista con Arbildo Serra, sabedor de Cushillococha, 2023).

Entonces, en otras palabras, las adivinanzas permiten que las profesoras fortalezcan el conocimiento del territorio en los estudiantes, pero en este conocimiento también se fortalece la cultura propia magütá. Otro caso semejante es el de la adivinanza en (9) sobre la *nacü* ‘sachavaca o danta’, de la cual se comenta que es *guxũma i naeũ charütamae*; es decir, el más grande de todos los animales. Goulard (2009) explica que su grandeza exige que los magütá tengan especial cuidado al momento de cazar la *nacü*, pues solo se le puede herir para que no huya, su carne debe ser trozada en el monte, nunca en la casa (solo con la *nacü* se sigue esta segunda regla), y se le refiere con formas lingüísticas semejantes o metafóricas; todo ello se debe a que en caso se incumplan tales normas el *nanatü*, padre o dueño, de la sachavaca se llevará al cazador al salado donde van las *nacü* después de comer *tema* ‘aguaje’, para posteriormente desaparecer. Téngase en cuenta, además, que como el caso de la adivinanza de la *wochine* ‘lupuna’ de (8), la *nacü* ‘sachavaca’ también cumple un rol principal en el animismo magütá al formar parte medular en la conformación de los flexos del cosmos (Santos Angarita, 2010), pues la columna vertebral que conecta los seis flexos de dicho cosmos es justamente el *nacüarü nama* ‘camino de la danta’ o la vía láctea.

(9)

- |  |   |
|--|---|
| 1. <i>Chomax rü naixnecüwa chamaxũ</i> | ‘Vivo en el monte’                          |
| 2. <i>temamaxã chaãwemü</i>            | ‘como aguaje’                               |
| 3. <i>guxũma i naeũ charütamae</i>     | ‘yo soy el más grande de todos los animales |
| 4. <i>¿texé chixi?</i>                 | ¿quién soy?                                 |

[Respuesta: *acavahcas*]

(Dorisa Guerrero)

### 5.2.3. Más tipos de adivinanzas

Por último, aunque pocas en mi corpus en comparación con las adivinanzas descriptivas y metafóricas, también hay otras adivinanzas que clasifico como formales en tanto las «pistas» para adivinar el referente no se hallan tanto en la semántica de la función común, sino en cuestiones de la gramática y léxico magütá. Un primer ejemplo de adivinanzas formales lo presento a continuación en (10), donde el elemento por adivinar es ota ‘gallina, gallo’.

(10)

- |                                     |                                      |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. <i>Chadáuraũ paxama chape</i>    | 'mi nariz es roja y me duermo rápido |
| 2. <i>duũxũgüarü cuaxruxũ chixĩ</i> | hago que la gente sepa...            |
| 3. <i>ega icaxgu</i>                | ... que está amaneciendo si canto    |
| 4. <i>¿texé chixĩ?</i>              | ¿quién soy?'                         |

(Nelcy Magali Pashia Moreno)

En la línea 1, se ofrece la descripción de la parte del cuerpo al inicio de la adivinanza (10) en *cha-dáu-raũ* '1p.sg-rojo-nariz', donde lo descrito no solo remite semánticamente a la cresta, sino también a la forma de tal palabra por adivinar, puesto que cresta en magütá es *otaraũ*, donde se incorpora el nombre ligado *-raũ* 'nariz'. En otras palabras, la descripción en este caso apunta no solo a una semejanza semántica con el referente y parte del cuerpo del elemento por adivinar, *ota*, sino también remite la forma de tal parte del cuerpo en tanto se emplea *-raũ* para ello. Otro caso de adivinanza formal se da por decir repetidas veces la última sílaba o parte de una palabra e imitando ciertos movimientos o formas del referente, como en el caso (11), donde presento la adivinanza del *cowü* 'venado'

(11)

- |                        |              |
|------------------------|--------------|
| 1. <i>wü wü wü</i>     | wü wü wü     |
| 2. <i>¿texé chixĩ?</i> | ¿quién soy?' |

(Dorisa Guerrero)

## 6. Conclusiones

Al inicio del artículo, declaraba que las adivinanzas no han recibido el suficiente estudio por parte de la lingüística y antropología amazónica, a pesar de buenos pero contados casos, y que tal situación contraviene el creciente interés de los y las profesores indígenas por las adivinanzas en tanto recurso pedagógico para la educación inicial en lenguas indígenas amazónicas. Así, basándome en mi experiencia con las profesoras magütá de Cushillococha, la profesora Dorisa Guerrero y la profesora Nelcy Magali Pashia Moreno, discutí algunos aspectos formales y de la vida magütá de las *nagu tüxũ rüinüexũ* 'lit. lo que nos hace pensar'. Espero que la palabra de las profesoras contribuya a seguir componiendo canciones, adivinanzas y juegos verbales para las infancias de la Amazonía en general. Recapitulo entonces las conclusiones de este artículo. Las *nagu tüxũ rüinüexũ* 'adivinanzas' son un género de la *ore* 'palabra' magütá de reciente introducción en Cushillococha; a su vez, forman parte de los géneros verbales para y de infancias que denomino *orë buxũgüaxũ* 'palabra para las infancias', neologismo que agrupa los arrullos *wawae*, las canciones infantiles *buxũgüarü wiyae*, las adivinanzas mismas, como otras prácticas verbales

para niños y niñas magütá. Las adivinanzas son promovidas por la escolaridad nacional y el currículo de educación inicial del Perú, que, para el caso de Cushillococha, no se puede desligar de una larga influencia evangélica por parte del Instituto Lingüístico de Verano. Por otro lado, las adivinanzas son un género casi que exclusivamente escolar, donde los roles son fijos y solo el *nguxëeruxũ* ‘profesor(a)’ es quien las dice en el salón de clases para que los *ngúexũgũ* ‘alumnos’ correspondientes las respondan, o no, en los intentos que necesiten. Sin embargo, las profesoras incentivan que los alumnos compongan sus propias adivinanzas y las reciten en eventos importantes del calendario escolar junto con poemas, chistes y otros juegos verbales, todo en lengua magütá. Las *nagu tũxũ rüinüexũ* se componen de dos partes, proposición y contestación, donde la primera termina con una pregunta formulaica del tipo *¿texé chi-xi?* ‘quién 1p.sg-ser, trad. quién soy’ o *¿taxacü yi-xi?*, dependiendo de la animacidad que la profesora le otorgue al referente por adivinar. Además, las adivinanzas de mi corpus son principalmente de dos tipos: metafóricas y descriptivas. Las adivinanzas metafóricas son del tipo ontológicas y de personificación; sin embargo, la misma ontología animista magütá plantea problemas en torno a la personificación como *duũxũ*, puesto que este concepto engloba tanto a seres humanos, como vegetales, animales e invisibles, aunque, por otro lado, en Cushillococha su semántica se ha visto reducida a lo solo «humano», naturalismo, dada la influencia evangélica del Instituto Lingüístico de Verano y la escolaridad nacional. Las adivinanzas descriptivas tratan sobre animales, vegetales, actividades cotidianas, herramientas y más, lo que permite que las profesoras partan desde el conocimiento de la vida magütá de los estudiantes. A su vez, también se incluyen adivinanzas con contenido propio o, por decirlo en términos que utilizarían las profesoras, cultural, como la adivinanza de la *wochine* ‘lupuna’ o la *nacü* ‘sachavaca o danta’; es decir, adivinanzas que remiten a narraciones de origen magütá y que fortalecen los cuatro principios del ser en los estudiantes como también su cultura propia. Por último, aunque posibles, pero no muy recurrentes, también se componen adivinanzas formales, donde la «pista» para adivinar el referente no está tanto en la semántica de la función común, sino en las formas gramaticales y léxicas de la proposición. Con todo lo dicho, reitero la necesidad de estudios sobre adivinanzas en lenguas indígenas para suplir así varios vacíos no solo investigativos, sino de materiales pedagógicos en zonas de frontera.

### Contribución de autoría

Alejandro Augusto Prieto Mendoza cumplió con todas las fases CRediT.

### **Fuente de financiamiento**

Propia y beca del Instituto Francés de Estudios Andinos, beca Gerald Taylor IFEA-UMIFRE 17 MEAE/CNRS UAR 3337 América Latina.

### **Potenciales conflictos de interés**

Ninguno.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alva Mansilla, L. (2021). *Awara y poemas-Nahua. Colección de adivinanzas y poemas-Nahua*. Ministerio de Educación del Perú.
- Anderson, D. (1962). *Conversational Tikuna*. Summer Institute of Linguistics. University of Oklahoma.
- Anderson, D. y Anderson, L. (2017). *Diccionario ticuna-castellano*. Instituto Lingüístico de Verano.
- Bertet, D. (2020). *Aspects of Tikuna grammar (San Martin de Amacayacu variety, Colombia) : phonology, nominal phrase, predicative phrase*. [Tesis de doctorado, Université de Lyon]. <https://theses.hal.science/tel-03144314>
- Burns, T. A. (1976). Riddling: Occasion to act. *The Journal of American Folklore*, 89(352), 139-165.
- Candre Yamakuri, A. (2007). *Yuakí Murui-Muina. Cantos del ritual de frutas de los uitoto*.
- Candre Yamakuri, A. (2024). *Polifonía amazónica para el mundo*. (J. C. Flórez, ed.). Ministerio de las Artes, las Culturas y los Saberes, y Biblioteca Nacional de Colombia.
- Cooper, J. (1949). Games and Gambling. En *Handbook of South American Indians* (pp. 503-524). Smithsonian Institution.
- Erikson, P. y Camargo, É. (1996). Caxinaua, mais guère amazoniennes: qui sont-elles? Les devinettes transcrites par Capistrano de Abreu. *Journal de la Société des Américanistes*, 82, 193-2008.
- Escobar Mori, M. (2021). *Axenon ikanwe: cuaderno de trabajo y folder-inicial 5 años-Shipibo-konibo*. Ministerio de Educación del Perú.
- Evans, D. (1976). Riddling and the structure of context. *The Journal of American Folklore*, 89(352), 166-188.
- Gasché, J. (2007). Cuatro cantos-adivinanzas huitoto. *Folia Amazónica*, 16(1-2), 89. <https://doi.org/10.24841/fa.v16i1-2.294>
- Goulard, J.-P. (2009). *Entre mortales e inmortales. El ser según los ticuna de la Amazonía*. Institut Français d'Études Andines. <https://doi.org/10.4000/books.ifea.3927>
- Gowlett, D. F. (1979). A structural typology for Bantu riddles. *African Studies*, 38(1), 47-65. <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00020187908707531>
- Hymes, D. (1981). «*In vain I tried to tell you*». *Essays in native American ethnopoetics*. University of Pennsylvania Press.

- Jimaido, A. (2023). *Yuakí Murui Muina: Índice y sumario de la colección*. Universidad Nacional de Colombia. Sede Amazonia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/85224>
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1986). *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra.
- Lambert, A. (1966). The structure and distribution of the ticuna independent clause. *Linguistics*, 20, 6-30.
- Leturia Nabaroa, N. (2011). Tikunas o Ticunas: cuatro propuestas ortográficas para una lengua. *LIAMES: Línguas Indígenas Americanas*, 11(1), 145-168. <https://doi.org/10.20396/liames.v0i11.1500>
- Maranda, E. K. (1971). Theory and practice of riddle analysis. *The Journal of American Folklore*, 84(331), 51-61.
- Matarezio Filiho, E. T. (2021). Perspectiva acústica Ticuna (Magütá) e os perigos de se «ficar no silêncio». *Revista de Antropologia da UFSCar*, 13(1), 60-74. <https://doi.org/10.52426/rau.v13i1.365>
- Michael, L. (2019). Lines in Nanti karintaa chants: An areal poetic typological perspective (An essay in honor of Joel Sherzer). *Cadernos de Etnolinguística*, 56-62.
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación del Perú.
- Montes, M. E. (1991). *Los cantos tradicionales entre los tikuna (Amazonas). Ensayo de caracterización. Textos de música vocal en torno al ritual de iniciación femenina*. Programa de Becas «Francisco de Paula Santander».
- Montes, M. E. (2022). Sujeto(s) y objeto(s) en tikuna. *Lenguas y Literaturas Indoamericanas*, 24(2), 1-28.
- Morando, M. A. (2019). «Maravilla, maravilla. Mbaé motepá?»: The Paraguayan riddles of Robert Lehmann-Nitsche. *Indiana*, 36(2), 211-229.
- Mukhtoraliyevna, Z. S. y Kholikova Mukhtasar, K. Q. (2023). The problem of defining a riddle. *Texas Journal of Philology, Culture and History*, 18, 22-26. <https://zienjournals.com/index.php/tjpc/article/view/3892>
- Ogembo, J. E. O. y Anudo, C. N. A. (2024). A critical examination of the semantics and schematic representations of dholuo conceptual riddles. *Indiana Journal of Arts & Literature*, 5(2), 15-29.
- Palomino, N. y Arredondo, R. (2023). Las metáforas en las adivinanzas o watuchis quechuas: un estudio desde la semántica cognitiva. *Lengua y Sociedad*, 22(1), 489-507. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v22i1.23572>
- Parry, M. (1987). *The making of Homeric verse. The collected papers of Milman Parry*. Oxford University Press.
- Pashia Moreno, N. M. (2021a). *Muxūma i dexagü i nuxcūmaũgüxū*. *Colección de relatos-ticuna*. Ministerio de Educación del Perú.

- Pashia Moreno, N. M. (2021b). *Muxũma i nagu tũxũ rũ inũxeu rũ poemagũ-Ticuna: colección de adivinanzas y poemas-Ticuna*. Ministerio de Educación del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/8117>
- Pereira, E., Pacheco, G. y Pacheco de Oliveira, J. (2009). *Magũta arũ wiyægũ* (CD). Laboratório de Pesquisas em Etnicidade, Cultura e Desenvolvimento (laced). Museu Nacional.
- Prieto Mendoza, A. A. (2021). Meter in traditional Kakataibo chants. *Studia Metrica et Poetica*, 8(1), 117-138. <https://doi.org/10.12697/smp.2021.8.1.04>
- Prieto Mendoza, A. A. (2024a). *Arrullos y arte verbal para infancias «Doris Guerrero»*. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/85437>
- Prieto Mendoza, A. A. (2024b). Wawae rũ buxũgũarũ wiyae rũ Īnũca. Arrullos y cantos de juegos de niños magũtá. *Amazonía Peruana*, 37, 213-249. <https://doi.org/10.52980/revistaamazonaperuana.vi37.474>
- Prieto Mendoza, A. A. (2025a). *Noxẽ Dorisaarũ ngũxẽẽtaegũ* (primera edición). Aguajito Ediciones. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/87618>
- Prieto Mendoza, A. A. (2025b). *Noxẽ Dorisaarũ ngũxẽẽtaegũ* (segunda edición). Aguajito Ediciones, Ministerio de Educación del Perú. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/87945>
- Santos Angarita, A. (2010). Narración tikuna del origen del territorio y de los humanos. *Mundo Amazonico*, 1, 303-313. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/imanimundo/article/view/10900>
- Santos Angarita, A. (2013). *Percepción tikuna de Naane y Naũne: territorio y cuerpo*. [Universidad Nacional de Colombia, sede Amazonía]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/51667>
- Santos Angarita, A. (2022). *Socialización y adquisición del lenguaje Magũtá*. Universidad Nacional de Colombia, sede Amazonia.
- Santos Pérez, G. (2021). *Ankinkishiriantya nkinkishiriantya Kasankapanaro. Colección de adivinanzas y poemas - Ashéninka*. Ministerio de Educación del Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/10110>
- Sherzer, J. (2000). Una aproximación a la lengua y la cultura centrada en el discurso. *Forma y Función*, 13, 31-54.
- Sherzer, L. y Webster, A. K. (2017). Speech play, verbal art, and linguistic anthropology. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199935345.013.33>
- Skilton, A. (2016). Cushillococha Ticuna morphosyntax: Case. <https://pdfs.semanticscholar.org/d0a7/eafdda459528d06e5cdf8a94102866a941e1.pdf>

Skilton, A. (2017). *Phonology and nominal morphology of Cushillococha Ticuna*. Dissertation Prospectus. [https://blogs.ed.ac.uk/amaliaskilton/wp-content/uploads/sites/10135/2020/01/Skilton\\_2017\\_Prospectus.pdf](https://blogs.ed.ac.uk/amaliaskilton/wp-content/uploads/sites/10135/2020/01/Skilton_2017_Prospectus.pdf)

Urban, G. (1991). *A discourse-centered approach to culture*. University of Texas Press.

Wa Gachanja, M. y Kebaya, C. (2013). Pedagogical aspects of riddles: A critical examination of Abagusii riddles. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(3), 293-298.

**Alejandro Augusto Prieto Mendoza** es lingüista y músico. Doctorando en Estudios Amazónicos por la sede Amazonía de la Universidad Nacional de Colombia. Se especializa en arte verbal, patrimonio inmaterial y organología.

Recepción: 11/1/2025  
Aceptación: 11/3/2025