

## Anexo 1

### Guion Tairo Game: Ludificación de contenidos académicos de Ciudad Antigua

Este juego se presenta como un instrumento pedagógico de divulgación académica, para la exploración, descubrimiento y aprendizaje, mediante el acercamiento al patrimonio cultural arqueológico de la Sierra Nevada de Santa Marta, en el norte de Colombia. El usuario podrá tener una experiencia de visualización, información y desciframiento de un sitio arqueológico, independientemente de su condición física, movilidad reducida, disponibilidad de tiempo o presupuesto, entre otras limitaciones. De esta manera se pretende generar mayor conciencia acerca de la riqueza cultural en la región, sus antecedentes y los riesgos que la han afectado en el pasado y el presente.

La narrativa del juego alterna entre una historia ficticia y datos contextuales sustentados por investigaciones arqueológicas e históricas. Se trata de una aventura donde el jugador encarna a un explorador que va tras la pista de un sitio arqueológico que ha permanecido oculto por 400 años. A lo largo del camino y de su expedición por la montaña, encuentra obstáculos que solamente podrá superar con el conocimiento que va acumulando sobre la marcha.

El objetivo del juego es completar el mapa de un antiguo asentamiento prehispánico y ubicar las piezas ocultas en cada sector, para sentar las bases de una investigación académica. Dicho sitio se encuentra en medio del bosque de la accidentada geografía de la Sierra, parcialmente cubierto por vegetación que impide visualizarlo enteramente. La forma de avanzar es mediante el acierto de respuestas. Paso tras paso, el jugador se enfrenta a fragmentos de información que le permiten asociar conceptos para optar por una posible solución a una incógnita. Las preguntas se derivan de textos académicos que revelan información acerca de las tribus prehispánicas y comunidades indígenas actuales, de las características de su cultura material e inmaterial.

Una de las metodologías planteadas es el uso de voz en off para guiar a los jugadores durante la narrativa de la historia de las tribus indígenas asentadas en la Sierra Nevada de Santa Marta. La otra alternativa es contar la historia mediante la lectura de párrafos que al pasarlos irán dando a conocer la historia que los jugadores necesitarán saber para poder seguir avanzando en el recorrido.

El jugador comienza su travesía con 1000 puntos. A lo largo del recorrido debe responder preguntas que le permitirán acumular puntos adicionales o perderlos. Puede avanzar en el juego, a pesar de responder equivocadamente. Pero si se queda sin puntos, debe volver a empezar. Al final, gana quien llegue hasta superar el último obstáculo y tenga una puntuación perfecta si está jugando en solitario, o quien tenga el mayor puntaje cuando haya varios jugadores.

## 1. Noticias de un secreto

[Narrativa ficción]

*Desde finales de la década de 1970 no se tenía noticias de un nuevo sitio arqueológico, de enorme tamaño, por descubrir en la Sierra Nevada de Santa Marta. Ahora, más de 40 años después, en el mercado del centro de Santa Marta se rumora que un viejo guaquero se internó por meses en lo más profundo del bosque, siguiendo los fragmentos de un antiguo camino. Cuando finalmente regresó a su hogar, estaba gravemente enfermo por la picadura de una serpiente mapaná. Justo antes de morir, le contó a su hijo Diego que encontró las ruinas de un lugar maravilloso, como ningún otro que hubiera visto en toda su vida de andanzas por la Sierra. Pero no alcanzó a revelar su ubicación exacta, entre los cientos de lugares que puede haber.*

[Datos académicos]

A partir de las exploraciones de los antropólogos Herrera y Cadavid, entre los años 1973 y 1976, se documentaron más de 200 sitios arqueológicos en la región.<sup>1</sup> En la cuenca alta del río Buritaca se trabajó intensivamente a finales de la década del 70 en Ciudad Perdida y se abrieron frentes de trabajo a principios de los años 80 en más de 25 sitios arqueológicos de la zona.<sup>2</sup> Sin embargo, grandes áreas de la Sierra no fueron reconocidas, debido a limitaciones para acceder a ellas. Más recientemente, nuevos sitios han sido registrados<sup>3</sup> y se estima que pueden haber hasta 300 adicionales a los que inicialmente se encontraron.<sup>4</sup>

### 1er obstáculo

Según el registro y las especulaciones, cuántos asentamientos prehispánicos pueden haber en la Sierra Nevada de Santa Marta?

- a) Aproximadamente 200 [pierde 100 puntos]
- b) Aproximadamente 300 [pierde 200 puntos]
- c) **Aproximadamente 500 [acumula 200 puntos]**

(Si el jugador acierta, acumula puntos. De lo contrario, pierde puntos según el valor del error. Puede continuar hasta terminar o quedarse sin puntos y tener que volver a empezar.)

---

<sup>1</sup> Gilberto Cadavid y Luisa Fernanda Herrera. "Manifestaciones culturales en el área tayrona". En *Informes Antropológicos I*. (Bogotá: Instituto Colombiano de Antropología e Historia, 1985), 5-44.

<sup>2</sup> Álvaro Soto, *La ciudad perdida*, 59-70 y 103-106.

<sup>3</sup> Daniel Rodríguez Osorio. "La materialidad prehispánica: estudio de caso en la Lengüeta, Sierra Nevada de Santa Marta" (Bogotá: Universidad de los Andes, 2017)

<sup>4</sup> Santiago Giraldo Peláez, antropólogo, múltiples conversaciones sostenidas desde el 2012.

## 2. Resonancia del pasado

[Narrativa ficción]

La descripción del lugar que el guaquero encontró y le mencionó a su hijo Diego, parece coincidir con las características de una antigua población indígena, mencionada por algunos cronistas de la Conquista. La gran ciudad de "Tairo". Sin embargo, dicho lugar nunca fue claramente identificado ni parece encontrarse entre los sitios arqueológicos ya documentados. Se sabe que queda en dirección sur de Santa Marta, hacia donde se dirigió el guaquero, en la cuenca de un río que desemboca en la Ciénaga Grande de Santa Marta.

[Datos académicos]

Aunque las antiguas casas y templos prehispánicos han desaparecido por la naturaleza perecedera de sus materiales vegetales, la arquitectura lítica de basamentos, terrazas, muros de contención, caminos y escaleras aún se conserva.<sup>5</sup> La importancia religiosa de algunas construcciones está plasmada no solo en las crónicas de la Conquista, sino en las grandes plataformas artificiales que la arqueología ha identificado como los basamentos de templos sagrados.<sup>6</sup> A comienzos del siglo XVII, Fray Pedro Simón mencionó las características de un pueblo en la región:

"Mostraba ser este pueblo de los más principales de aquella provincia, porque aunque pajizo, era de casas bien fundadas y curiosas: la una de sus plazas, que era triangulada, de anchura cada ángulo de cien pasos, todo el suelo enlozado de lozas bien labradas y ajustadas, en cuyas puntas había tres grandes caneyes o bohíos, tan capaces que podían alojarse en cada uno con comodidad trescientos soldados..."<sup>7</sup>

### 2do obstáculo

En los sitios arqueológicos de la Sierra Nevada de Santa Marta, de qué materiales espera encontrar las antiguas construcciones?

- a) Antiguos templos sagrados con fachadas de piedra [pierde 100 puntos]
- b) Enormes bohíos de madera y techo de palma [pierde 200 puntos]
- c) Basamentos de piedra sobre los cuales estaban las viviendas y templos [acumula 200 puntos]

(Si el jugador acierta, acumula puntos. De lo contrario, pierde puntos según el valor del error. Puede continuar hasta terminar o quedarse sin puntos y tener que volver a empezar).

<sup>5</sup> Gerardo Reichel-Dolmatoff, *Arqueología de Colombia* (Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia, 1997).

<sup>6</sup> Margarita Serje, "Organización urbana en Ciudad Perdida" (Bogotá: *Revista Escala*, 1984).

<sup>7</sup> Fray Pedro Simón, *Noticias históricas de las conquistas de Tierra Firme en las Indias Occidentales* (Bogotá: Talleres Gráficos Banco Popular, 1626/1981), 14

### 3. Leguas por recorrer

[Narrativa ficción]

Las fuentes primarias que hacen mención de la ubicación de Tairo, precisan que para llegar allí se debía viajar aproximadamente 14 leguas y media en dirección sur, desde la plaza mayor de Santa Marta, bordeando el pie de monte de la Sierra hasta encontrar un gran río. A partir de ahí se ascendía a la montaña, remontando este río. El sistema de medidas ha cambiado desde comienzos del siglo XVII hasta la actualidad y la definición de “legua” varía según las fuentes consultadas. Por ello, se debe consultar la fuente documental más cercana a la época de la mención de Tairo.

[Datos académicos]

Según el diccionario de Sebastián de Covarrubias Orozco, escrito en 1611, una “legua” se define como el “espacio de camino, que contiene en sí tres millas”; una “milla” es un “espacio de camino que contiene en sí mil pasos, y tres millas hacen una legua”; y un “paso” corresponde en medida a “el espacio de tres pies”.<sup>8</sup> Este diccionario no incluye la definición de la medida “pie”; en la actualidad un pie corresponde a 30,48 centímetros (cm). Adicionalmente, está la consideración de la equivalencia de “una legua” a la distancia recorrida a pie en el término de una hora.<sup>9</sup> Para los expedicionarios del siglo XVI y XVII, las condiciones climáticas y el peso de la carga llevada podrían limitar la velocidad del recorrido a menos de tres kilómetros por hora; aproximadamente 2,75 kmh.

#### 3er obstáculo

A partir de las medidas empleadas en el siglo XVII, calcule la distancia aproximada en kilómetros, equivalentes a 14 leguas y media, que se deben recorrer desde Santa Marta hacia el sur, hasta el río en cuestión.

- a) Aproximadamente 35 km [pierde 100 puntos]
- b) Aproximadamente 40 km [acumula 200 puntos]**
- c) Aproximadamente 45 km [pierde 100 puntos]

(Si el jugador acierta, acumula puntos. De lo contrario, pierde puntos según el valor del error. Puede continuar hasta terminar o quedarse sin puntos y tener que volver a empezar)

---

<sup>8</sup> Sebastián de Covarrubias Orozco, *Tesoro de la lengua castellana o española*, 707, 754 y 807.

<sup>9</sup> Real Academia Española, *Diccionario de Autoridades* (Madrid: Editorial Gredos, S.A., 1963), 380; *Diccionario de la Real Academia Española*, <http://lema.rae.es/drae/?val=legua>

#### 4. Bifurcación en el camino

[Narrativa ficticia]

*Ya ubicado en la cuenca del río Frío que se debe ascender para llegar a Tairo. La pregunta es hasta dónde se debe avanzar para luego subir a la montaña. Tras una corta distancia de recorrido por la margen derecha del río, hay una bifurcación en el camino que implica cruzar o no el río. Sobre el costado izquierdo del río en el que usted se encuentra, el camino lleva al cañón de la cuenca media, entre los 500 y 1000 m.s.n.m., mientras que al otro lado conduce a las tierras altas, por encima de los 1000 m.s.n.m. A lo lejos se puede ver que en la cabecera del río hay una fuerte tormenta y llueve torrencialmente, por lo cual pronto aumentaré el caudal y será imposible cruzarlo antes del día siguiente.*

[Datos académicos]

Los cronistas de los siglos XVI y XVII describieron en la región de Santa Marta a una numerosa población indígena establecida desde el borde de la costa del Mar Caribe en el piedemonte serrano, hasta los 1000 m.s.n.m.<sup>10</sup> Estudios arqueológicos llevados a cabo durante el siglo XX han identificado asentamientos hasta los 2000 m.s.n.m. y pocos otros sitios por encima de esta cota de altura.<sup>11</sup> La mayor cantidad de asentamientos antiguos se ubica en los primeros 1200 m.s.n.m., con más de la mitad antes de los 400 metros de altura. Desde los 1300 hasta 1600 m.s.n.m. hay muy baja densidad de sitios, y menor aun hasta los 2000 m.s.n.m.<sup>12</sup> La región costera era principalmente productora de pescado y sal mientras que en las tierras altas la población se especializaba en la manufactura de mantas finas, orfebrería y el trabajo de piedras semipreciosas. Se ha formulado la hipótesis del intercambio de objetos de lujo y prestigio, como textiles con mayor grado de elaboración y artefactos líticos y orfebres de otras regiones, para legitimar el poder de los caciques.<sup>13</sup>

#### 4to obstáculo

*Si la antigua población de Tairo era conocida por la elaboración de textiles, en una región relativamente despoblada, usted deberá o no cruzar el río para llegar a su destino?*

**Sí (correcto, va a las tierras altas) [acumula 200 puntos]**

No (incorrecto, va a la cuenca media) [pierde 100 puntos]

(Según la decisión del jugador, avanzará por una margen u otra del río y solo sabrá si acertó hasta más adelante en el recorrido. Aquí se podría decir que, al continuar por el camino

---

<sup>10</sup> Fernández de Oviedo, Castellanos y Aguado reunieron información acerca de los indígenas de la Sierra Nevada de Santa Marta, a partir de sus experiencias personales o fuentes de primera mano, correspondientes a la época de los acontecimientos descritos. Gerardo Reichel-Dolmatoff, *Datos histórico-culturales sobre las tribus de la antigua Gobernación de Santa Marta* (Bogotá: Imprenta del Banco de la República, 1951), 77.

<sup>11</sup> Gerardo Reichel-Dolmatoff, *Arqueología de Colombia*, 252.

<sup>12</sup> Herrera, *Agricultura aborígen y cambios de vegetación en la Sierra Nevada de Santa Marta*, 24-26.

<sup>13</sup> Augusto Oyuela, "Las redes de caminos prehispánicos en la Sierra Nevada de Santa Marta", en *Ingenierías prehispánicas* (Bogotá: Fondo FEN Colombia, ICANH, 1990), 60-63.

incorrecto, más adelante se presenta un deslizamiento de tierra que cubre el camino e impide continuar. Para cuando se regresa al paso del río, el caudal ya ha aumentado y no se puede cruzar; se debe esperar hasta el día siguiente.)