

XI Encuentro Internacional de Juegos Tradicionales Rivera del Duero
Juegos Tradicionales y Patrimonio

Título: El juego de la pichca en el ambiente social andino

Área: Juego Tradicional en el ámbito de la enseñanza

Autora: Dnda. Stela Maris Ferrarese

Email : museodeljugueteetnico@gmail.com

Institución: Museo del Juguetete Étnico Allel Kuzen, Investigadora y directora.

Se solicita computadora para proyección de PowerPoint

Resumen:

El juego tradicional de la pichca, originado en el seno de la sociedad inca, fue transmitido a las sociedades que este pueblo iba conquistando como parte de la dominación cultural. La ruta utilizada fue la misma que la que se utilizó para transportar las riquezas materiales desde estos sitios hacia el Cusco; el Qhapaq Ñan.

Dicho juego presenta tres modalidades de práctica según el contexto sociocultural en el que se desarrollaba: funerario de hombre casado, oráculo agrario o de consulta a la huaca, y social de apuestas. Esta última modalidad era practicada por hombres adultos, pero en el devenir de la vida posterior al inicio del dominio español sobre estas poblaciones el juego también comenzó a ser practicado por niños y niñas, perdurando en la memoria de estos hasta fines de los años noventa del siglo XX.

Un detalle importante es que dicha práctica social también llegó a poblaciones cercanas a las minas de oro que interesaban a los incas, y a través de éstas a otros grupos humanos que lo practicaron. En esta charla mostraremos las dos modalidades de juego social encontradas, y que en la actualidad pueden volver a practicarse por sobre la totalidad de las halladas, pero cuyas descripciones de los ancianos entrevistados no son completas.

Abstract:

The traditional game of pichca, originating within Inca society, was transmitted to the societies these people conquered as part of their cultural domination. The route used was the same as that used to transport material wealth from these sites to Cusco: the Qhapaq Ñan.

This game has three forms of play depending on the sociocultural context in which it was played: a funeral game for married men, an agrarian oracle game or a consultation game with the huaca (a sacred place), and a social game of betting. This last form was practiced by adult men, but in the course of life after the beginning of Spanish rule over these populations, the game also began to be played by boys and girls, remaining in their memories until the late 1990s.

An important detail is that this social practice also reached populations near the gold mines that interested the Incas, and through them, reached other human groups who practiced it. In this talk, we will present the two forms of social play that were found, and which can now be practiced again, above all those found, but whose descriptions by the interviewed elders are not complete.

Introducción:

El espacio geográfico ocupado por los incas se extendió desde el área de la localidad de Cali, hoy Santiago de Cali, en el sur de Colombia hasta el sur del río Diamante en Argentina, y el área lindante en Chile siguiendo la línea de la Cordillera de los Andes, cubriendo una longitud aproximada de 6.000 kilómetros de norte a sur. La ocupación territorial de este oeste abarcó también los valles de los países sudamericanos ubicados entre estos dos puntos abarcando algunos sitios ubicados próximos a la costa pacífica hacia el Oeste y al Este, sobre la faja ecológico cultural que forma el ecotono de las yungas y las florestas amazónicas que marcan el fin de la cordillera de los Andes. (Raffino y Stehberg, 1997, p. 343-346).

El espacio sociogeográfico estaba concebido y dividido en cuatro unidades geopolíticas o *suyos* que constituían el *Tahuantinsuyu* (las cuatro partes), con un centro en el Cuzco, donde convergían o desde donde irradiaban las cuatro grandes regiones: costa y sierra peruano-ecuatoriana-colombiana el Chinchaysuyu. Los andes sur centrales, parte del nordeste y las altas cuencas del río Amazonas se denominaban: *Antisuyu*. Sudoeste peruano incluyendo el lago Titicaca, parte de Bolivia y norte argentino- chileno: *Collasuyu*. Finalmente, la costa sur-central peruana y Arequipa constituía el *Cuntisuyu*. Esos *suyus* estaban conectados por una vasta red de caminos de los cuales el de mayor importancia sociocultural y económica fue el Qhapaq Ñan por el que transitaban diferentes elementos culturales incas y de los pueblos dominado por este, en un ida y vuelta de intercambio cultural.

Entre los elementos culturales transportados por los incas figura un dado con el cual se practicaba el juego *la pichca*. El juego presenta tres modalidades de práctica de las cuales aún en el presente es posible hallarlas en los distintos sectores en los que hasta el presente se conserva viva la cultura andina. Ese es el caso de su práctica como oráculo agrario en Huarochirí, Perú (Salomon, 2001), oráculo de consulta a la huaca en Bolivia (Huarita, 2023), juego ritual de funeral de hombre casado con el nombre españolizado *cinco* ya que *cinco* es *pichca* en idioma quechua y al dado le llaman *huayro* (Novillo, M & Sinchi, E. 2013), y social o de apuestas practicado en toda la extensión del Tahuantinsuyu e incluso en pueblos que no tuvieron contacto con los incas y lo aprendieron por el intercambio cultural con los pueblos dominados por estos, y en algunos casos por matrimonios interétnicos con personas del incario.

Los últimos registros escritos de su práctica fueron recogidos por el Dr. Martínez Crovetto (1968; 1969) en la Patagonia austral argentina, y por la Dra. Margarita Gentile (1998) en el área de la mina La Carolina ubicada en la provincia argentina de San Luis.

Ambos registros nos permitieron reconstruir algunas de las modalidades de juego a fin de que este rico patrimonio cultural pueda volver a ser practicado

Desarrollo

El origen del estudio del juego La Pichca

La aparición de un dado en el sitio arqueológico denominado Cueva de la estancia Haichol en la provincia argentina de Neuquén por parte del arqueólogo Dr. Jorge Fernández (1991) dio lugar a su solicitud de ayudarlo a investigar la pertenencia de dicha pieza a un posible juego del que había registros vagos del hallazgo de dados similares de cinco caras en otras áreas del país como la zona de Casabindo en la provincia de Jujuy, y en un cementerio indígena e hispano en la zona de Tunuyan en la provincia de Mendoza.

El trabajo de investigación recogido en el libro *Estudio etnológico del dado hallado en la cueva de Haichol y el uso del tiempo libre en ese contexto, provincia del Neuquén*, permitió además de hallar otras piezas similares en diferentes áreas del contexto inca en toda su extensión del norte al sur de poder reconstruir su práctica a fin de que ésta sea puesta en valor nuevamente. Para ello también se procuró la edición del libro *Juegos Antiguos y Contemporáneos de América del Sur* que fuera publicado con la ayuda de la Asociación la Tanguilla y el Museo de los Juegos Tradicionales, y que acercara a la población general los estudios arqueológicos llevados adelante por diferentes investigadores a fin de ampliar la difusión de la existencia de juegos de tablero o similares entre pueblos indígenas sudamericanos como motivador a otros investigadores que posiblemente durante las excavaciones ignoran la posible presencia de juguetes entre estos pueblos.

Modalidad Nº 1:

En la provincia argentina de Santa Cruz el Dr. Martínez Crovetto halló la práctica del juego entre pobladores tehuelches con el nombre *pichca* mapuchizado, es decir traducción del nombre *pichca* que significa *cinco* en idioma quechua al idioma mapuche- tehuelche que, en ese momento, 1968, se hablaba en el área y que es *quechucahue* o *qeuchucague*: *quechu* es decir 5, *kahue* caras al parecer.

Don **Eustaquio Carranza** le explicó a Martínez Crovetto (1968, p.29) el juego que él había practicado en su infancia y que había visto jugar como juego de apuestas a los hombres mayores de su tribu. Explicó que se jugaba sobre un cuero de vacuno el cual era extendido en el suelo como se puede apreciar en la Foto Nº1 durante la práctica del juego en un Taller realizado con estudiantes de primer año de la carrera de Educación Física de la Universidad Pablo Olavide, Sevilla 2019.

Dijo Carranza:

Se debe tomar el dado entre el pulgar y el índice de la mano derecha y, haciéndolo girar a unos 10 cm. de altura sobre el suelo, como si fuera un trompo, lo deja caer.
(...) Si queda parado, anota un tanto mediante una raya en el suelo y continúa tirando hasta que caiga de costado (como se ve en la figura 1). Si se vuelca, pierde, tocándole entonces repetir la maniobra al segundo jugador y así sucesivamente. Se apostaba dinero, ropa, caballos, reses, etc.

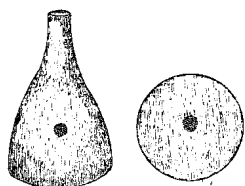


Fig. 1. — "Kechukawé" en vista lateral y basal (2/3 del tamaño original)



Foto Nº 1 (la autora)

Fig Nº 1 (Martínez Crovetto, 1968)

Según el mencionado Carranza, este entretenimiento cayó en desuso a fines del siglo pasado, lo cual debe haber sucedido en la década del ochenta, pues el resto de nuestros informantes, más jóvenes que aquél, no lo vieron practicar.

Al respecto dice **Martínez Crovetto** (1968, p. 3):

Juegos denominados "kechukan", pero efectuados con diversas variantes, han sido descriptos desde muy antiguo para los araucanos de Chile, Ovalle (1888, 1: XL) los vio realizar en las primeras décadas del siglo XVII, pero en ese caso usaban un dado

piramidal, el cual, con su puntaje, permitía el movimiento de ciertas piezas o fichas a través de un tablero dibujado en el suelo. Con el mismo nombre describen Olivares (1864: 429 y Gómez de Vidaurre (1889: 351) dos tipos diferentes practicados en el siglo XVIII y más modernamente, lo hace Guevara (1927:36) y Housse (1940: 317), entre otros.

Por su parte del lado chileno, más precisamente en el área de la IX Región, Don **Manuel Manquilef** (1911 pp. 33 (107)) describe el modo de práctica similar al de Carranza en su idioma con traducción al español. Indica el trazo de la circunferencia tal como se puede observar en la Foto N° 2. La función del aro es evitar trampas y el dado debe caer dentro de la circunferencia para que el tiro sea válido. Al respecto del juego explica que lo vio jugar entre varones mapuches adultos:

i en el centro plantan una estaca i ésta sostiene en la parte superior un colihue arqueado que es el que señala la parte de donde debe dejarse caer el *kechukan*.

Para jugarlo toma cada adversario 10 palitos cortos, los que se juntan i el que reúna primero los 20 palitos se declara vencedor.

Ahora para ganar los palitos se deja caer el *kechukan* i cae el número que señala 3 puntos, adquiere tres palitos; tocándole el turno al otro saca 5, hasta que por fin cada uno queda con 10. Tira el primero i saca el número 4, saca de la pilita del adversario los cuatro palitos i así hasta que uno termina por agruparse los 20 palitos, terminado la partida.

Al tiempo de lanzar el mapuche dice "Cinco, cinco, cinco o uno que sea siquiera"

Hai que advertir que cuando cae el número uno se llama paró, queriendo decir *simplemente uno*.

También hai que tener presente que el tiro del *kechukan* es mal lanzado cuando cae fuera de la circunferencia que hai en el suelo o pasa la mano más abajo del aro.

El prisma mismo recibe el nombre de *Kechukan*, el juego el de *Kechukawe* i e de los jugadores *kechukaufe* en mapuzungun: Tufeichi aukantuyel meu kechukan pipei, aukatun ta *kechukawe*, aukantufe ta *kechukaufe*.



Foto N° 2

El dado descrito es diferente al señalado por Carranza. Manquilef explica que el dado puede ser una pirámide (Foto N° 2) o un prisma triangular (Foto N° 3).



Fotos N° 2 y N° 3 Réplica según datos de Don Manuel Manquilef Museo del Juguete Étnico Allel Kuzen.

En ambos casos y el modo de lanzarlo que señala Carranza da idea de una cierta altura similar a lo narrado por Manquilef, solo que en este caso la caña y el aro rigen el paso del dado por allí y la circunferencia el espacio en el que el éste puede caer. Registros del investigador neuquino (Argentina) Dr. Álvarez (1973) citando a su vez a Carvallo Goyeneche, el juego fue practicado entre los pehuenches en la zona norte de la provincia como juego de

azar entre hombres adultos siendo el elemento de disputa pepitas de oro. Este dato evidencia la presencia inca en el área de las actuales minas de oro y plata Erika, Julia y Sofia. Martínez Crovetto cita a Luis de la Cruz (...) “Para los araucano- pehuenches del Neuquén, se conoce la descripción de una variante llamada “guaro, que es quechú o triángulo de madera, con varios puntos embutidos de alquimia o plomo” (Luis de la Cruz 1910: 307 en Martínez Crovetto, 1968, p. 4). Al parecer este lo habría visto jugar en su viaje realizado en 1806 desde Chillan (Chile) hacia el Fortín Santi Espíritu (Argentina).

Si ya tenían plomo en los huecos de los puntos quiere decir que habían utilizado material derretido de las balas u otro material de las minas cercanas, o más bien obtenido dicho material del intercambio con otros grupos.

“Guaro” en mapuzungun no es 5 ya que lo es kechu, y no tenemos registros orales pehuenche para considerar que pertenezca a este idioma. Más bien lo relaciono con influencia andina, la palabra “guaro” con “guayro”, que hace referencia a una forma de juego en Ecuador tal como relaté con relación al dado de seis caras hallado en Cuenca en poder de un huaquero en una casa de antigüedades.

Ambas modalidades a pesar de tener ligeras diferencias representan un juego de apuestas. Esta modalidad parece que también fue practicada por El Inca ya que en sus escritos Felipe Guamán Poma de Ayala (1980 (1613), p. 217) narra que era un juego de entretenimiento de la nobleza inca durante el mes de la cosecha, popularizándose posteriormente de manera tal que los hombres lo jugaban y las mujeres iban a la cosecha.

La Dra. Margarita Gentile (1998) encontró siete variantes de esta modalidad del juego con tablero. Seis en la provincia de San Luis y una en la provincia de Córdoba.

Gentile indica un dibujo con el dado cuyo vértice superior está hacia abajo e indica la persona que le explicó “para evitar trampas” (1998; p.126).

Expresa que en la zona serrana había oro, de allí que en la mina la Carolina vivían muchas familias provenientes de distintas regiones y de diferente origen étnico, dominados por el incario primero y posteriormente por los españoles.

La pichca comenzó a ser un juego jugado por dinero hacia 1784 lo que indica que su existencia aún perduraba en lo que había sido el mundo incaico. El juego al parecer y según los datos transcritos por Gentile (1996, p. 108) llegó por un comerciante que tenía trato con los indios. Sabemos bien que a esa zona iban a refugiarse y a realizar tratos varios pueblos originarios:

“para evitar que el oro corriera sin quintar se prohibieron los juegos de embite (...) En una de las versiones del juego de la pichca que transcribimos (...) se decía que: “... en tiempo de las primeras exploraciones... eran miles de pesos ganados y perdidos a este juego... “es decir que, según los documentos consultados por Gez, Gould y Largo esa fecha rondaría el año 1784 (...) “... La presencia en la zona, a través de la titularidad de mercedes de tierras, de la familia Lucero a partir de 1682 (por lo menos), explicaría porque la versión del juego relatada por un hijo de Genara Lucero fue la más detallada de todas las recogidas en 1920.

De las siete modalidades halladas por la investigadora la versión de Don **Antonio Villegas** en 1921, cuenta que se jugaba con un dado que según cómo caía se contaba. La base que era el valor más alto: Si caía de lado parece que se hacía guayro. Esos al parecer son los únicos datos que el recuerda. Tal vez este juego era similar al relatado por Don Eustaquio Carranza a Martínez Crovetto. Se contaba el punto que caía y se ganaban puntos que se iban anotando en el suelo. O la edad y la falta de práctica del juego han operado en el olvido.

Modalidad Nº 2

Según **Anastasio Tomas y Silverio Cual** gñüna – kune que viven en Sierra Rosada paraje ubicado en la provincia argentina de Chubut, explica Martínez Crovetto (1969, p2) (quien

manifiesta haberlo practicado con ambos) que el dado utilizado es de piedra y que tiene forma de tetraedro (Dibujo Nº 2) de cuyas cinco caras cuatro son triangulares y llevan los puntos 1, 2, 3 y 4 respectivamente. Que la base es rectangular con 5 puntos que dan origen al nombre del dado porque, dice, kechu en idioma mapuche es cinco, el juego según él es entonces kechukawe.

El autor parece cometer un error ya que el tetraedro tiene solo 4 caras, y lo que él describe ha de ser un pentaedro (Foto Nº 4), ya que tiene 5 lados, y tampoco la base de tetraedro es rectangular.



Dibujo Nº 2 y Foto Nº 4 Réplica construida por aproximación según los datos expresados con 5 caras.

El otro tema es que el autor en ambas investigaciones no especifica si el nombre que dan al dado los portadores del conocimiento del juego es *kechukawe* (por incorporación del mapudungun a su etnia o pueblo) o bien lo hace él siguiendo los datos de los escritos de Manquilef y Matus que son mapuches, y no pregunta el nombre que le dan al juego ambos pobladores quienes seguramente lo aprendieron por intercambio cultural con pueblos que tenían contacto con los incas ya que este pueblo nunca llegó más allá del sur de la provincia de Mendoza y el Norte de la del Neuquén.

En esta modalidad aparece un tablero similar al que indica Olivares quien manifiesta que es como el juego de la Oca con casilleros y la semicircunferencia de Molina también se asemeja. Otro elemento que aparece es el lazo colgado del techo de la casa o toldo cuyo fin es el mismo que la caña con el aro que señala Manquilef: evitar las trampas. Ambos hombres dicen que el dado debe:

ser tomado con “el índice y pulgar derechos, se engancha el mayor en el lazo que pende del techo, e imprimiéndole un movimiento de balanceo, se suelta el “kechukawe” de modo que caiga dentro del círculo. Si queda parado, es decir, apoyado sobre la cara rectangular o base, vale 5 o “kechu”. Si lo hace sobre las caras triangulares, se toma en cuenta la cifra grabada en la cara que mira hacia arriba, pudiéndose obtener, en consecuencias, “washú” (uno), “epú” (dos), “kelá” (tres), o “meli” (cuatro).

Cada jugador posee 10 palitos a modo de fichas a los que el investigador denomina Kona, término mapuche¹. Los palitos miden entre 4 y 5 cm. de largo, y al avanzar como fichas se clavan en el tablero (dibujo Nº 3, Martínez Crovetto, 1968, p. 3) lo que nos hace pensar que el mismo se dibuja en el suelo ya que en ningún momento el investigador habla de tablero de madera con agujeros para tal fin.

Para jugarlo cada jugador elije si es A o B.

Si A comienza el juego ha de tirar el dado y según el número que caiga ha de usar un palito/ficha para iniciar el recorrido por “1” eligiendo si la dirección que seguirá es “a”, “b” o “e”. Luego lo hará B quien ha de elegir entre “d”, “g” o “c”. Pasará el dado a A y así sucesivamente jugarán la partida. Es mejor, dice el investigador, que se utilicen varias fichas/palitos para el juego. Esto nos indica que al tirar nuevamente cada uno puede

¹ Al ser sus informantes Anastasio Tomas y Silverio Cual a quienes indica como gūnua— kene, que vivían en Sierra Rosada (considero que será Chubut como indica al inicio de su explicación del juego) me extraña que no lo puedan definir en su propio idioma, o bien ya estaban totalmente transculturalizados y habían perdido su idioma hablando, en cambio, el mapudungun.

introducir una ficha eligiendo, en cada caso, que dirección seguir. Ninguna ficha puede retroceder.

Si una ficha de A que avanzó por “e” luego continuó por “g” y llega al sector del 4 debe decidir por donde continúa avanzando por “c” o por “d”, en caso de que venga por “c” ha de elegir entre “h” o “b”, y si en cambio va por “a” entre al llegar a 2 “f” o “d”. Si en cambio A viene por “e” y decide cambiar el rumbo en el centro debe decidir entre “h” o “f”. Si al inicio va por “b” ha de elegir al llegar a 3, debe optar por “h” o “c” siempre y cuando caiga en ese punto: 2, 3 o 4, pero si en cambio el puntaje que indica el dado supera ese punto ha de continuar sin desviarse por la línea que va. Es decir, A comienza por “b” y primero saca 3 y luego 5, la ficha del casillero 3 caería en el 8 superando el número 3 por lo que ha de continuar directo por “c” sin desviarse.

Lo mismo es para B que parte de 2.

Para seguir el juego cada jugador, poseedor de 10 palitos, puede continuar con el mismo todo el recorrido o ir poniendo en juego cada vez nuevos palitos sin olvidar cuales son los suyos (en ninguno de los relatos se manifiesta que los mismos fueran pintados para diferenciarlos)

Si un palito cae en uno que está ocupado por un palito contrario, lo elimina del juego y se queda con el palo del oponente. Si en el punto alcanzado hay más de un palo contrario, todos son eliminados, pero si al lanzar el dado da un número que permite superar uno o varios palos contrarios (es decir no cae sobre ellos) éstos no mueren, sino que el juego continúa.

“Por otra parte, si estuvieran dos piezas (palos) enemigas en lugares contiguos, o sea, una detrás de la otra, no se puede pasar por sobre la primera para “matar” la segunda, siendo necesario, entonces, mover otra ficha o, en el caso de que solo quede una por haber sido “muertas” los nueve restantes se pierde el tiro” (Martínez Crovetto, 1968, p. 3) por lo que tira el contrincante.

Un palo puede pasar por encima de otra ficha/palito propio y eliminar al contrario si cae justo en una casilla ocupada por aquel.

Quien logra “matar” a todos sus oponentes es decir quedarse con los 10 palos gana el juego.

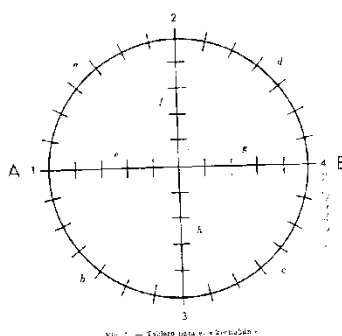


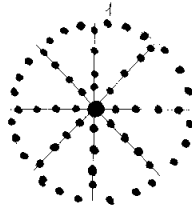
Fig. 1. — Tablero para el juego.

Dibujo Nº 3, Martínez Crovetto, 1968, p. 4.

Explica que lo mismo le dijo Don Juan Yanquetruz quien para ese entonces, 1968, vivía en Catatrao, un paraje cercano a Sacanana, Paraje del Departamento chubutense de Gastre.

En relación a la presencia de tablero con fichas, la Dra. Gentile (1989) recoge en el área de la Carolina, provincia de San Luis, Argentina, la **versión Nº 1** de su relator quien describe que hay un tablero que tiene en el centro un hueco en el que cada jugador toma 5 porotos y los coloca en ese hueco central al que denomina agua (Dibujo Nº 4).

Al respecto indica que quien comienza el juego tira el dado y cuando sale pichica es decir 5 (es cuando el dado cae parado con la punta hacia arriba) saca un poroto del agua y avanza por cualquier casillero. “para sacar un tanto es preciso hacer pichica” (Gentile, M.: 1996, p,124). Cuando se avanza por los casilleros, si se cae en un casillero ocupado por un adversario se lo elimina. Se pueden desplazar por todas las casillas e incluso ir a refugiarse al casillero central o “agua” para no ser comido por su adversario. Cuando queda un solo jugador ese habrá ganado la partida. El juego habría desaparecido hacia 1921.



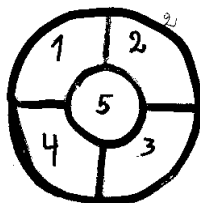
Dibujo N° 4.

Este relato con ligeras diferencias es similar al relatado por Martínez Crovetto por boca de los gñnuna kune. Con relación a Olivares en Matus pareciera ser similar.

La diferencia surge con el concepto “agua” que lo relaciono con el juego de los Choroti y Chimú en el que había un sector que se denominaba “agua”, tal vez es una copia de aquel juego o mera coincidencia en la modificación del juego y se relaciona más con la zona de la Carolina en la que se usaba el agua como el centro de vida de los mineros que buscaban oro.

El relato de **Juan Cejas**, a pesar de tener tablero dibujado en el suelo, tiene mayor similitud con la Modalidad N°1 que con esta. Al respecto de cómo lo jugaba explica que el tablero estaba dividido en cuatro partes: 1, 2, 3, 4 (Dibujo N° 5) y en el centro un hueco 5 o guayro. Y que se usaba un dado que tenía marcado 0, 2, 3, 4. Se colocaba arriba en el centro, pero en el aire, y se dejaba caer, si el dado caía sobre el 5 o guayro se ganaban 3 puntos y si no, se perdía. Se jugaba hasta llegar a 40 puntos. Al parecer se jugaba según caiga o no sobre la casilla 5 y no otra.

Cejas no habla de porotos o palitos, al parecer había una forma propia de contar o bien el perdió, en el proceso de su vida, la información completa del desarrollo del juego.



Dibujo N° 5

Las otras explicaciones brindadas por los ancianos que practicaron el juego la pichca en su infancia como juego social no están completas, pero son similares a ambas modalidades.

Conclusión:

El juego de la picha social de azar entre adultos e infantes viajó a lo largo del Qhapaq Ñan y representando a través del dado utilizado para su práctica dos elementos de gran importancia en la cultura de ese pueblo como son las montañas sagradas y los volcanes (Vitry, 2022) y posiblemente la división del tablero en los ámbitos en los que se utilizó podría

representar los cuatro *suyus* del *Tahuantinsuyo* (las cuatro partes). Este planteo o reflexión es sólo una posibilidad, dado que existen diversos diseños de tablero que pueden haber surgido de los relatos orales que apelaban a la memoria de los jugadores en la transmisión intergeneracional pudiendo haberse modificado involuntariamente.

Las modalidades aquí descritas pueden ser practicadas ya que son parte del patrimonio cultural andino con origen en el pueblo inca.

Bibliografía

Álvarez, G. (1973) Historia del oro en la provincia del Neuquén en *Investigaciones y Ensayos N° 14* pp. 223- 230 Academia Nacional de Historia.

Arévalo Plasencia, J.: (2015) *Ritos funerarios en la comunidad de Dante del Cantón de Sigsig: "Análisis simbólico y ritual del Huayro*. Tesis para optar al grado de Licenciado en Literatura Universidad de Cuenca, Ecuador

Fernández, J.: (1991) *La Cueva de Haichol. Antropología de los pinares cordilleranos del Neuquén. Anales de Arqueología y Etnología*. 43-45, Vol. I, II, III Mendoza, Argentina: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo.

Ferrarese, S. M. (2029) *Estudio etnológico del dado hallado en la cueva de Haichol y el tiempo libre en ese contexto, provincia del Neuquén*. La Autora.

Gentile, M. E. (1998) La pichca: oráculo y juego de fortuna (su persistencia en el espacio y tiempo andinos) *Bulletin de l'Institut français d'études andines*, vol. 27, núm. 1.

Huarita, G. (2023) Chunkana, dados oráculos de comunicación con los muertos paper online.

Manquilef, M.: (1914) Comentarios del pueblo araucano en *Tomo IV Revista de Folklore Chileno entregas 3 a 5* Santiago de Chile. Imprenta litográfica encuadernación Barcelona Moneda, esquina de San Antonio.

Martínez Crovetto, R. : (1968) Estudio sobre juegos araucanos- pampas en *Etnobiológica, N 8* Universidad Nacional de Corrientes.

(1969) Juegos araucanos de la Patagonia en *Etnobiológica Nro.13* Universidad Nacional de Corrientes.

Matus, L.: (1918- 1919) Juegos i ejercicios de los antiguos araucanos en *Boletín del Museo Nacional en el Tomo XI*. Santiago, Chile.

Novillo, M & Sinchi, E. (2013). El Cinco: la práctica de un ritual funerario. En Revista PCI. N° 11. Ecuador: PCI.pp 13-16.

.....(2018) escrito sobre el juego del cinco en La Hora, 27 de julio.

Ordoñez Carpio, S.: (2004) *El juego de huayru o pishca. Una aproximación a la reestructuración y del cambio y la muerte en los andes*. Tesis para optar al grado de Magister en Ciencias Sociales con mención en Antropología FLACSO/ Colegio Andino, Ecuador.

: (2010) "La muerte en el caballete: El huayru y los cuadros de almas de Sigsig Ecuador. En www.academica.org.

Salomon, F.: (2001) "Huayra Huayra Pichcamanta": augurio, risa y regeneración en la política tradicional (Pacota Huarochiri) en *Boletín francés de Estudios Andinos*; 2002, 31 (1): (pp. 1-22).

Vitry, C. (2022) Los sistemas viales prehispánicos como conectores de geografías, culturas y símbolos en *Juegos antiguos y Contemporáneos de América del Sur* la tanguilla, Museo del Juguete Étnico.