

# KICHWAPI PUKLLAS



Selección de juegos  
en quichua

GABRIELA F. AMARILLA  
SILVIA G. SOSA



**ILFyA**  
Instituto de Lenguas, Etnografía y Antropología  
Dr. Orestes Di Lullo



**Edición y  
Publicación**  
Unidad de Investigaciones Científicas, Sociales y de la Salud  
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ESTERO



Licenciatura en  
Educación Intercultural /  
Técnico Superior en  
Educación Intercultural Bilingüe  
con mención en Lengua Quichua  
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ESTERO



Facultad de  
Humanidades  
Ciencias Sociales  
y de la Salud



**UNSE**  
Universidad Nacional  
de Santiago del Estero



# KICHWAPI PUKLLAS

Selección de juegos  
en quichua



**FACULTAD DE HUMANIDADES,  
CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD - UNSE**

~

**Lic. Hugo Marcelino Ledesma**

*Decano*

**Lic. Sandra Elizabeth Moreira**

*Vicedecana*

**Mg. Romina Cordero**

*Secretaria Académica*

**CPN Carla Ferreyra**

*Secretaria de Administración*

**Dra. Marta Gutiérrez**

*Secretaria de Ciencia y Técnica*

**Mg. Ulises Barbieri**

*Secretario de Extensión, Vinculación y*

*Transferencia*

**Mg. Malvina Lobos**

*Secretaria de Posgrado*

**RESOLUCIÓN CD FHCSyS N° 139/2025: Declara de Interés Académico la publicación del libro "Kichwapi pukllas (jugando en quichua) Selección de juegos en Quichua" de autoría de la Lic. Gabriela AMARILLA y Lic. Silvia SOSA.**

**Kichwapi pukllas.** Selección de juegos en quichua

Autoras: Gabriela Felisa Amarilla, Silvia Graciela Sosa

Corrección gramatical: Gabriela Amarilla

Imagen de tapa y contratapa: elaborada por los niños de 7° grado de la Escuela N° 954 San Sebastián

Maquetación: Jorge Cheein

1ª Edición

---

Amarilla, Gabriela

Kichwapi pukllas: selección de juegos en quichua / Gabriela Amarilla; Silvia Sosa; Editado por Santiago Alfredo Isorni; Eve Luz Luna. - 1a ed. - Santiago del Estero: Universidad Nacional de Santiago del Estero - UNSE. Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y de la Salud. Área de Edición y Publicación, 2025.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-8922-53-9

1. Lenguas Originarias Argentinas. 2. Enseñanza. 3. Juegos Didácticos.  
I. Sosa, Silvia II. Isorni, Santiago Alfredo, ed. III. Luna, Eve Luz, ed. IV. Título.  
CDD 371.337

---

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723

LIBRO DE EDICIÓN ARGENTINA

---

Prohibida la reproducción total o parcial, el almacenamiento, la transmisión o transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos sin el permiso previo y escrito del autor. Su infracción esta penada por las leyes 11.723 y 25.446

# KICHWAPI PUKLLAS

Selección de juegos  
en quichua

**GABRIELA F. AMARILLA**  
**SILVIA G. SOSA**



**ILFyA**  
Instituto de Literatura y Filosofía  
Dr. Orestes Di Lullo

 **Edición y  
Publicación**  
CENTRO DE INVESTIGACIONES Y SERVICIOS EDUCATIVOS

 **Licenciatura en  
Educación Intercultural /  
Técnicas Superiores en  
Educación Intercultural Bilingüe  
con énfasis en Lengua Quichua**  
FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SANTIAGO DEL ESTERO

 **Facultad de  
Humanidades  
Ciencias Sociales  
y de la Salud**



**UNSE**  
Universidad Nacional  
de Santiago del Estero



# ÍNDICE

Nuestras palabras .....	11
Agradecimientos .....	11
Colaboradores .....	12
Prólogo .....	13
<b>Jugando con los números</b> .....	15
Pakikuy uma (Rompecabezas) .....	15
Pukllay chuyanchay (Jugar a resolver) .....	17
El Tejo.....	19
<b>Poniendo nombres con los sustantivos</b> .....	21
Lotería quichua .....	21
El cubo saltarín .....	25
Paisajes (hogareño o silvestre) .....	28
Ukuyshta reqsis (Conociendo nuestro cuerpo).....	32
<b>A cada nombre le ponemos una cualidad</b> .....	34
Yuyana (La memoria) .....	34
<b>Haciendo preguntas</b> .....	38
Tapunasta ruwas (Construyendo preguntas).....	38
<b>Otras ideas para seguir divirtiéndonos</b> .....	43
Tinkuchiy (Uní con flechas).....	43
Yupay kichwapi (Contando en quichua).....	44
Kikinta taris (Encuentra su igual) .....	44
<b>NOSOTROS JUGANDO</b> .....	45
<b>KUSKAS RUWAS (Haciendo juntos)</b> .....	49



## NUESTRAS PALABRAS



A los niños de la escuela San Sebastián N° 954:

Queremos compartir algunos juegos en quichua que hicimos juntos, entre los años 2022 y 2024. Estos son juegos para volver a jugar con tus compañeritos, amigos y familiares. Puedes jugarlos solo, de a dos o en grupo. Lo lindo es que son juegos que ustedes conocen. Esta pequeña cartilla les pertenece, akuysh kichwapi pukllaq!

## AGRADECIMIENTOS

A los niños de la escuela San Sebastián de Juanillo, departamento Atamisqui, por su entusiasmo e interés en usar su quichua; al director, Prof. Víctor Lami, y a los docentes por apoyar la iniciativa y hacer posible la inclusión de la lengua en el aula. A las familias por ser parte de esta propuesta y permitirnos jugar en quichua con sus niños. A los estudiantes de la Tecnicatura Superior en Educación Intercultural Bilingüe con mención en Lengua Quichua, por su compromiso con la comunidad de Juanillo. A las autoridades de nuestra Facultad por el acompañamiento permanente. Y a todas las personas que nos ayudaron en este recorrido, en especial a Héctor Andreani por alentarnos. Y a nuestro estudiante bilingüe de Juanillo, Daniel Anchaba, por mostrarnos el camino y acompañarnos incondicionalmente.

## COLABORADORES

- **Intervenciones áulicas:** Almaraz Celsa (*post mortem*); Anchaba Daniel; Díaz Aylén; Díaz Zoila; Guzmán Sergio; Zanni Romina.
- **Capacitadores en Jornada-Taller docente:** Neme Tauil Ricardo y Anchaba Daniel.
- **Equipo de Apoyo:** Acosta Larrosa Mario; Agüero Yamila; Coronel Myriam; García Gladys; Herrera Jotta Ana; Neme Tauil Ricardo; Reyes Jenifer; Villarreal María Celeste.



## PRÓLOGO

El mundo de las publicaciones en quichua suele expresarse principalmente en literatura, manuales, gramáticas y diccionarios. Todos son materiales valiosos y merecen ser difundidos. Pero lo más interesante sucede cuando surge un material que está destinado a niños. Y es todavía más importante, cuando ese material ha sido elaborado junto con niños, con esos mismos destinatarios.

En Santiago del Estero, las investigaciones colaborativas con hablantes no solamente son el aspecto más relevante de cualquier política educativa o académica, sino también lo que más ausencias tiene en esta provincia. Una gran deuda se cierne sobre quienes trabajamos con la lengua minorizada pues, de toda esa energía desplegada, qué corresponde a los hablantes nativos que aportaron (no solamente como meros informantes), o por qué jamás tuvieron la chance de aportar.

Lamentablemente, las condiciones materiales no ayudan, las políticas estatales son escasísimas y esporádicas, y los prejuicios contra la lengua quichua siguen golpeando muy fuerte en la conciencia de quienes la hablan. No obstante, no todo está perdido. Sigue habiendo muchas docentes que consultan sobre materiales para el aula, y son numerosos los estudiantes de profesorado que piden formación. Sigue habiendo demanda, mal que les pese a quienes jamás han mostrado interés en estudiar y colaborar en el desarrollo de esta lengua minorizada.

Por eso la importancia de esta cartilla. Por eso este material didáctico, de tamaño pequeño pero fundamental en su función social y educativa. Este libro es el primer paso que todo docente debería o podría dar, junto con niños y

familias, y generar así materiales didácticos en quichua. El “colabor” es la clave educativa para una interculturalidad situada en Santiago del Estero.

Ojalá haya muchos libros así en el futuro, surgidos de la colaboración entre investigadoras y hablantes nativos.

*Héctor Andreani*





## JUGANDO CON LOS NÚMEROS

### Pakikuy uma

Lámina ilustrativa para el juego:

1 suk	2 ishkay	3 kimsa	4 taa	5 pichqa
6 shoqta	7 qanchis	8 pusaq	9 eshqon	10 chunka

**Materiales que necesitamos:** cartulinas de colores (cartón o goma eva), plasticola (o engrudo), fibras, lápices de colores, tijera, regla.

#### Cómo lo hacemos:



- 1 Miramos la lámina ilustrativa. Elegimos un número, lo dibujamos sobre la cartulina y escribimos su nombre en quichua.
- 2 Recortamos y pegamos cada número y su nombre en quichua sobre cuadrados de cartulina (20x20) de un color diferente –a elección- para unificar el fondo.



- ③ Recortamos cada cuadrado con la imagen del número y su nombre en quichua en cuatro partes irregulares tal como lo muestra la siguiente imagen.



Cómo jugamos:



- ① Ponemos boca abajo los recortes sobre la mesa y los mezclamos.
- ② Extraemos cuatro recortes y los damos vuelta. Luego, empezamos a armar el rompecabezas numérico. En caso de que alguna/s pieza/s no coincida/n, extraemos otra/s de las que quedaron en la mesa, hasta lograr armar cada número. ¡Gana el jugador que arme más rápido los números!

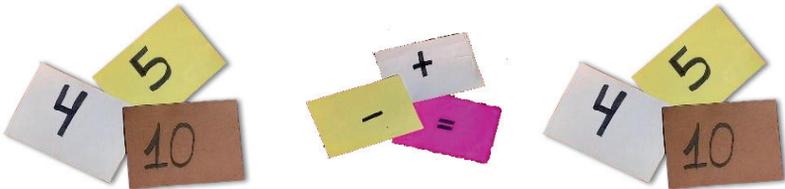


## **Pukllay chuyanchay**

**Materiales que necesitamos:** cartulinas de colores (cartón o goma eva) plasticola (o engrudo <sup>1</sup>), fibras, lápices de colores, tijera, regla.

### **Cómo lo hacemos:**

- 1 Inventamos sumas, restas, multiplicaciones y divisiones cuyos resultados no superen el número 10 (diez).
- 2 En cartulinas de colores, dibujamos con fibra los números del 1 al 10, y en otras, los signos matemáticos: +, -, x, %, =
- 3 En otros rectángulos escribimos el nombre de cada número en quichua (fijate en la lámina ilustrativa del Pakikuy Uma).



### **Cómo jugamos:**

- 1 Armamos las operaciones matemáticas una por vez: suma, resta, multiplicación o división. Cada una tendrá el siguiente orden horizontal: número, signo matemático (+, -, X, %), otro número y a continuación el signo igual (=) para indicar su resultado.

1 El engrudo es un pegamento casero que se prepara de la siguiente manera: en un recipiente hondo colocar una taza de harina y una taza de agua y revolver hasta que se haga espeso y quede listo para utilizar.

- ② En otro sector, tendremos boca abajo las tarjetas con los números escritos en lengua quichua. Estos indicarán el resultado de la operación propuesta.
- ③ Cuando sea nuestro turno, resolvemos la operación que nos tocó, damos vuelta una tarjeta, la leemos y comparamos si el nombre del número escrito en quichua coincide con el resultado de la operación. Si coincide ganaremos un punto; en caso contrario, tendremos una (o dos) oportunidad más para buscarlo.
- ④ Gana quien encuentra primero (o más veces) la correspondencia correcta entre el número escrito en quichua y el resultado de las operaciones matemáticas.



## El Tejo

Para elaborar este juego es conveniente que nos acompañe un adulto.

**Materiales que necesitamos:** cartón grueso, trincheta o tijeras grandes, marcadores o carbón o tiza de color, témperas o lápices de colores, regla, cinta de embalar o scotch.

### Cómo lo hacemos:



#### Modelo A:

- 1 Marcamos 10 cuadrados de 40x40.
- 2 Dibujamos y pintamos en los cuadrados anteriores los números del 1 al 10. Ubicamos en columna hacia la derecha los números del 1 al 5, y hacia la izquierda del 6 al 10 como está en la imagen, para indicar el orden de continuidad que deberá seguir cada jugador. Luego les ponemos sus nombres en quichua (fijate en la lámina ilustrativa del Pakikuy Uma).
- 3 Para la yera <sup>2</sup>, hacemos un pequeño disco de cartón doble que puede tener distintas formas. (También podemos usar una piedra chata o madera o elemento plano con cierto peso).



2 Elemento con cierto peso que se usa para lanzar sobre cada uno de los cuadrados del tejo y que puede tener diferentes formas: redondo, cuadrado, en forma de flor, corazón, mariposa, u otra a elección.

### Modelo B:

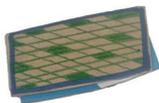
- 1 Dibujamos en el cartón el gráfico del juego. Cada cuadrado representará un casillero. Cada uno tendrá el dibujo de un número del 1 al 10 y su respectivo nombre en quichua.
- 2 Ordenamos los números ubicándolos de abajo hacia arriba: empezamos por el casillero 1, arriba colocamos los casilleros 2 y 3, uno al lado del otro; luego, ubicamos solito el casillero 4; arriba el 5 y el 6 juntos; el 7 nuevamente solito; de nuevo juntos el 8 y 9; el 10 solito hasta llegar al semicírculo que puede llamarse *anaq pacha* (cielo).



### Cómo jugamos:



Jugamos como sabemos: en orden y respetamos el turno de cada jugador/a. Y recordemos que si pisamos las rayas del cuadrado o tiramos por fuera del cuadrado la yera, perdemos nuestro turno por lo que pasa a participar el siguiente jugador. El jugador que primero complete todos los recorridos gana.

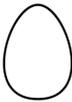
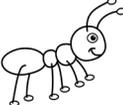


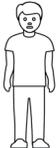
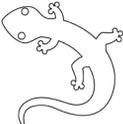
*Modelos de yeras.*

# PONIEDO NOMBRES CON LOS SUSTANTIVOS

## Lotería quichua

Lámina ilustrativa para el juego:

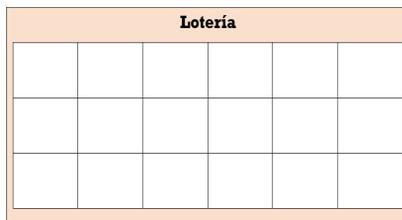
 atallpa	 pichana	 inti	 killa	 kuru
 mishi	 sisa	 kirkinchu	 ampatu	 chaki
 taqo	 qaranpuka	 runtu	 ukucha	 songo
 maki	 kimsa	 wasi	 shishi	 urpila
 choklo	 pilpintu	 waa	 kaspi	 lilika

 dominiku	 manka	 tanta	 mayu	 warmi
 qari	 aycha	 kiru	 uritu	 allqo
 ututu	 nina	 ñawi	 machaqway	 mate

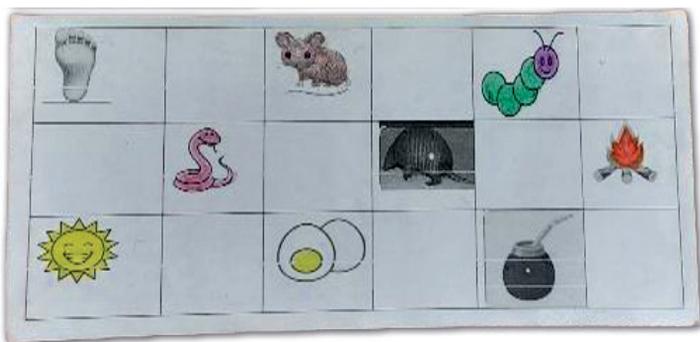
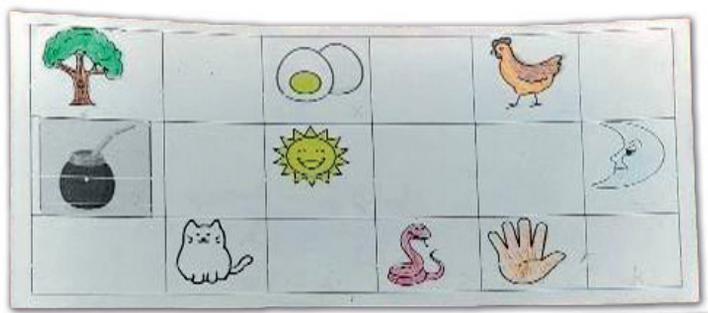
**Materiales que necesitamos:** cartulinas de colores (o cartón) plasticola (o engrudo), fibras, lápices de colores, tijera, regla, papel blanco, pocotos (también puede ser maíz, semilla de tusca, piedritas o material pequeño que se te ocurra).

### Cómo lo hacemos:

- 1 Cortamos 20 rectángulos de cartulina de 9 x 17 para confeccionar los cartones de la lotería.
- 2 Cortamos 20 papeles blancos de 9 x 17 y dibujamos un rectángulo dividido en 18 cuadraditos, según la siguiente imagen.



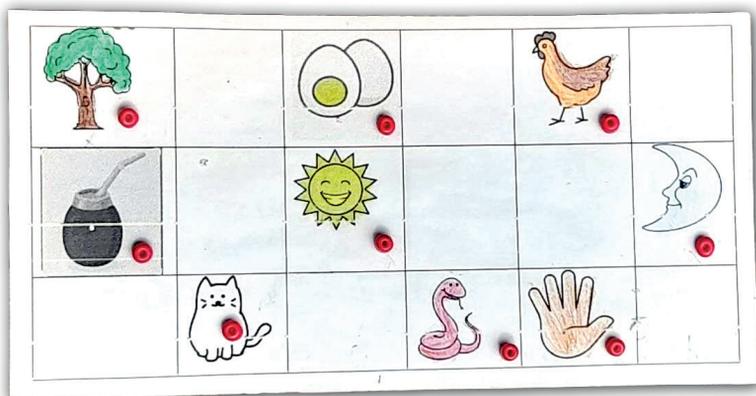
- 3 De la lámina ilustrativa elegiremos solamente 9 imágenes. Las dibujamos (o calcamos) distribuidas de la siguiente manera: tres dibujos por cada fila. Dejamos entre ellos intercalados cuadritos en blancos (fijate en el ejemplo del punto 5). Vos eliges el lugar donde los quieras ubicar dentro de la fila.
- 4 Los dibujos no pueden repetirse en el mismo cartón, pero sí pueden aparecer en los otros.
- 5 Recortamos papelitos (de cualquier tamaño). Allí escribiremos un nombre en quichua (porque no pueden repetirse) de cada uno de los dibujos que hemos elegido de la lámina ilustrativa, los cuales fueron replicados en los cartones. Los doblamos y los colocamos en un recipiente (bolsita, sobre, cajita, u otro) para el sorteo.



## Cómo jugamos:

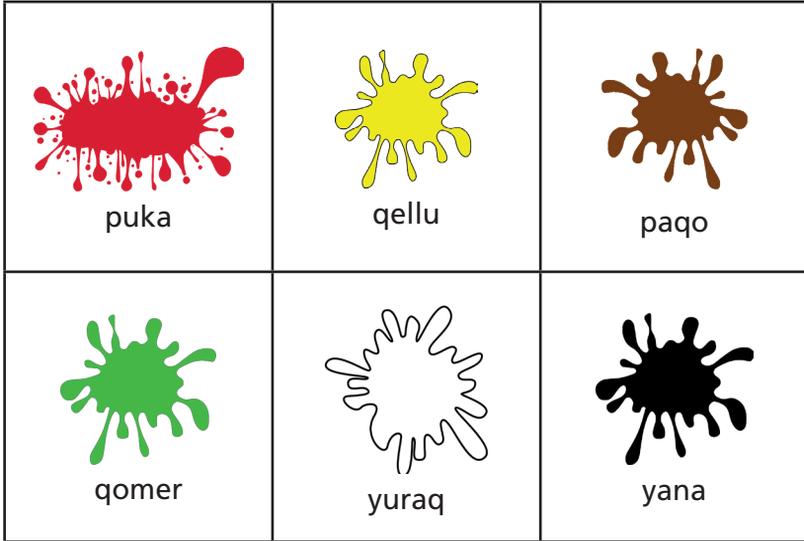


- 1 Nos repartimos los cartones entre los participantes. De acuerdo al número de jugadores podremos tener hasta dos cartones.
- 2 Designamos "al cantor" quien tendrá la función de sacar un papelito al azar y leer en voz alta el nombre allí escrito, por ejemplo: "inti". Inmediatamente, nos fijamos en la lámina ilustrativa el dibujo al que corresponde mientras observamos si en nuestros cartones se encuentra el objeto nombrado. En caso de coincidir, lo identificamos en nuestros cartones con un pocoto o cualquier material que tengamos.
- 3 Gana el jugador que llene primero el cartón.



## **El cubo saltarín**

Lámina ilustrativa para el juego:



### **Materiales que necesitamos:**

**Para el cubo:** cartón grueso, cartulina o papel satinado o papel afiche de colores:

*puka* (rojo)

*qellu* (amarillo)

*qomer* (verde)

*yuraq* (blanco)

*paqo* (marrón)

*yana* (negro)

También, cinta scotch o de embalar, plasticola o engrudo, regla, tijera, fibras o lápices de colores.

**Para la lámina:** 1 papel afiche, 1 cartulina o un cartón del tamaño del papel afiche. (También podemos emplear el pizarrón de nuestro grado).

## Cómo lo hacemos:

### El cubo:

- 1 Con un lápiz dibujamos en el cartón 6 cuadrados de 10x10 (4 verticales y 3 horizontales) en forma de cruz y, luego, los marcamos para que los podamos doblar.
- 2 Recortamos, lo damos vuelta y pegamos las cartulinas o papeles de colores.
- 3 Unimos las esquinas con cinta hasta formar un cubo.
- 4 Podemos envolver con cinta todo el cubo para protegerlo.



### La lámina:

- 1 En una cartulina, papel afiche o cartón o en el pizarrón de nuestro grado, escribimos el nombre de los colores en quichua a la izquierda y dejamos libre a la derecha para que los escribamos en castellano.



## Cómo jugamos:

- 1 Presentamos la lámina con los colores en quichua y el cubo con los mismos colores.

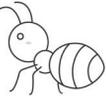
- ② Elegimos una superficie plana para jugar. Puede ser el piso del grado o de la galería o el patio de nuestra casa.
- ③ Sostenemos el cubo y lo arrojamos con un movimiento suave para que pueda moverse libremente.
- ④ Identificamos el color que ha salido en la cara superior del cubo.
- ⑤ Escribimos en castellano en el lado derecho de la lámina el color que salió. Repetimos los lanzamientos hasta completar los nombres.
- ⑥ Luego, comenzamos a lanzar una y otra vez para jugar mientras repetimos en quichua el nombre del color que sale. Si el color se repite, perdemos un turno.
- ⑦ Quién/es logre/n identificar primero todos los colores, gana/n.



**Paisajes (hogareño o silvestre)**

Lámina ilustrativa para el juego:

				
takana	qollúr	arrakuku	punku	puñu
				
kuchi	caballu	walu	puma	challwa
				
atoq	puyu	tiyakuna	sacha cabra	sacha kuchi
				
willa	pala pala	qoyuyu	kakuy	yuyu
				
pichana	inti	pirwa	atallpa	killa
				
kuru	mishi	sisa	kirkinchu	wasi

				
tinti	ampatu	taqo	ukucha	para
				
shishi	urpila	pilpintu	waa	yanta
				
dominiku	tanta	aycha	warmi	nina
				
machaqway	qari	añatuya	yutu	suri
				
ukli	lechigwana	charata	apasanka	qoshúl

**Materiales que necesitamos:** cartón duro (fibrofácil, tablero de corcho del tamaño de un papel afiche o de una cartulina) y papel afiche o cartulina. Fibras, lápices de colores, papelitos blancos, cinta de papel, y figuritas o dibujos o recortes de diarios/revistas (relacionados con elementos y animales que tenemos en nuestros hogares y que están en la lámina ilustrativa), tijera, plasticola o engrudo y un papel afiche.

## Cómo lo hacemos:



- 1 Diseñamos en el papel afiche o cartulina un paisaje similar a nuestro hogar o un paisaje silvestre de nuestra zona y lo pegamos sobre el cartón a modo de tablero.
- 2 De la lámina ilustrativa seleccionamos para agregarle a nuestro diseño las palabras y elementos que conforman nuestro hogar o paisaje natural.
- 3 Por un lado, recortamos (calcomos o copiamos) y pegamos nuestros dibujos (o las figuritas o los recortes de revistas) sobre el tablero.
- 4 Por otro, en tiritas de papel escribimos los nombres en quichua que hayamos seleccionado de la lámina según el paisaje elegido y les colocamos un pedacito de cinta de papel o scotch en la parte de atrás.



## Cómo jugamos:

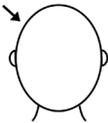
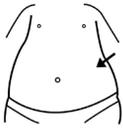
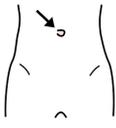
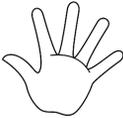


- 1 Colocamos los papelitos con los nombres boca abajo mezclados.
- 2 Sacamos de a uno y pegamos los nombres correspondientes a cada uno de los elementos de acuerdo al paisaje elegido (hogareño o natural).
- 3 Gana el primero que termina de pegar correctamente todos los elementos.



## UKUYSHTA REQISIS

Lámina ilustrativa: partes del cuerpo

				
uma	chukcha	ñawi	qeshifra	senqa
				
simi	kiru	qallu	uya	nigri
				
kunka	wiksa	pupu	chunka	qonqori
				
sonqo	maki	sillu	usa	chaki

**Materiales que necesitamos:** cartón duro, cartulina o papel afiche, fibras o marcadores, lápices de colores, papelitos blancos, cinta scotch o de papel, tijera, plasticola o engrudo.

## Cómo lo hacemos:



- 1 Dibujamos la silueta de un/a niño/a (puedes dibujarte vos) en un papel afiche o cartulina. Lo podemos pegar sobre un cartón a modo de tablero.
- 2 Recortamos 20 papelitos y escribimos en ellos cada una de las partes de nuestro cuerpo que aparecen en la lámina ilustrativa.

## Cómo jugamos:



- 1 Colocamos boca abajo los papelitos con los nombres de todas las partes del cuerpo.
- 2 Cada participante da vuelta un papelito y lo pega con cinta scotch o cinta de papel sobre la figura donde corresponda.
- 3 Gana el que más partes del cuerpo haya identificado correctamente.



# A CADA NOMBRE LE PONEMOS UNA CUALIDAD

## Yuyana

Lámina ilustrativa con sustantivos:

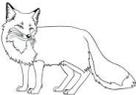
				
pichana	atoq	taqo	inti	killa
				
punku	sisa	sapi	maki	walu
				
wasi	kuchi	dominiku	mishi	kiru
				
nina	wayra	sara	aku	atallpa
				
sonqo	wawita	uma	allqo	warmi
				
ñan	rumi	mama	tata	tinti

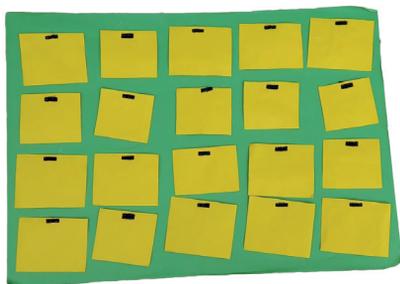
Lámina ilustrativa con adjetivos:

 atun	 wira	 mishki	 piña
 utula	 tullu	 ayaq	 alli
 sumaq	 sinchi	 palta	 suni
 saqra	 llampu	 llañu	 moto
 qella	 mosoq	 unta	 chiri
 llamkador	 mawka	 chusaq	 rupaq

**Materiales que necesitamos:** cartulinas de colores (cartón o goma eva), plasticola (o engrudo), fibras, lápices de colores, abrochadora, tijera, regla, papel afiche, cinta de abrojo (o cinta de papel) y un cartón grueso (fibrofácil o madera o PVC) del tamaño de una cartulina.

### Cómo lo hacemos:

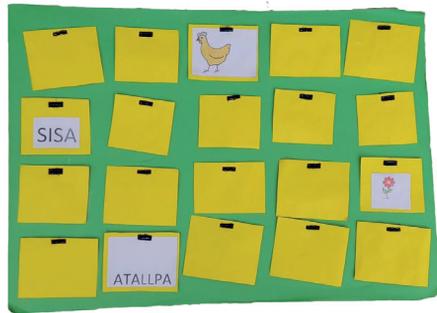
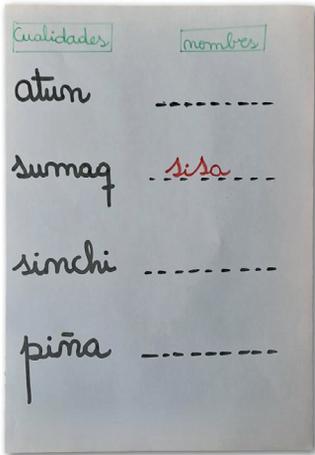
- 1 Cortamos 20 rectángulos de cartulina de un mismo color (10x10).
- 2 De la lámina ilustrativa que contiene los sustantivos, seleccionamos 10 palabras y las escribimos en cada una de las tarjetas.
- 3 Luego, en las 10 tarjetas restantes, representamos mediante dibujos (copiados o calcados de la lámina) las palabras elegidas.
- 4 Cortamos 40 tiritas de abrojos (5x5). Abrochamos o pegamos la parte áspera del abrojo a cada una de las 20 tarjetas. Las 20 restantes las abrochamos o pegamos sobre la cartulina para que, posteriormente las podamos unir.
- 5 Seguidamente, pegamos la cartulina sobre el cartón grueso a modo de tablero.
- 6 En el papel afiche escribimos el listado de adjetivos y los colocaremos hacia la izquierda.



## Cómo jugamos:



- 1 Damos vuelta una tarjeta: si nos ha salido un dibujo, damos vuelta cualquier tarjeta (solo una). Si hemos acertado el nombre del dibujo escrito en quichua, tendremos derecho a un turno más. Si nos ha salido el nombre, deberemos buscar el dibujo correspondiente; si acertamos, tendremos derecho a un turno más y así sucesivamente.
- 2 En caso de acertar el dibujo y su correspondiente nombre en quichua debemos escribir en el papel afiche el nombre (sustantivo) del objeto, animal o planta al lado de algún adjetivo escrito en el papel afiche.



## HACIENDO PREGUNTAS

### Tapunasta ruwas

Para que podamos participar de este juego debemos leer previamente el cuento "Shishilo"<sup>3</sup>.

---

### SHISHILO

Sentado bajo un algarrobo, a la hora de la siesta lloraba el niño, haciendo con el dedo índice un pocito en la tierra. Las lágrimas le dejaban huellas de "cancha" en el rostro mugriento.

–¿Qué te pasa, Shishilo? –le pregunté.

Continuó llorando con insistencia de moscardón mientras el dedo daba ahora con una raíz.

–¿Te han pegado?

–Noooo –repuso soltando la lengua.

–¿Y por qué lloras?

–He perdido la plata que me ha dado mi mama pa'que compre azúcar. –Dijo con una voz oscilante, mezclada de burbujas de saliva que crecían y reventaban entre sus labios. Al escucharse, recordó el motivo de su desconsuelo y el llanto se tornó más vivo y más agudo.

–Y me ha dicho que si volvía a perder la plata me iba a "quebrajar" los güesos –agregó siempre con tropezones de aire.

–Bueno, cállate hombre, yo te lo voy a conseguir –le aseguré.

–¿Ah...? –dijo levantando la cabeza y mirándome con una esperanza que le desbordaba por sus grandes ojos negros y

---

3 Fiorentino, Dante Cayetano (1994). Shishilo. En *Cara de nadie*. La Danesa. pp. 61-63.

mojados. Un mechón de pelos desteñidos y duros partían de su frente y se detenían en el aire, formando una visera en cepillo. Por eso le decían Shishilo, porque tenía el pelo como herrumbre nuevo, mezcla de negro, rubio y colorado como las shishis, esas hormigas que en busca de azúcar invaden las gavetas dejadas a descuido.

–Esperame, ya vengo.

Se quedó cabeceando de costado con una respiración aún no normalizada. Un aliento de horno se levantaba de la tierra en lenguas viboreantes que se trepaban por las piernas. El sol partía la cabeza y resquebrajaba en hexágonos encogidos el piso de las represas resecas. En un vinal, colgaba como un enjambre de avispas un nido de cotorras que hería a grito pelado el silencio caliente. Me deslicé en la habitación de mis padres y aprovechando su sueño, llené de azúcar mis bolsillos. Até nuevamente la boca de la bolsa y escudándome en un fuerte ronquido de mi padre, cerré la puerta. Crucé corriendo un pedazo de pampa con las con las cargas de azúcar que bailaban como alforjas. Shishilo me vio llegar con ojos ávidos y anhelantes. Sacó la servilleta manchada de aureolas de mate y la extendió en el suelo.

Cuando hube vaciado todo el contenido de mis bolsillos, ató los cuatro extremos de la servilleta, metió el bulto dulce entre la piel y la camisa y apretándolo como a un tesoro salió disparando sin decir una palabra. Me quedé con los muslos pegajosos de melcocha mientras lo veía perderse detrás del paso a nivel. En el suelo, un montón de hormigas nerviosas se disputaban unos granitos de azúcar que habían caído, llenando la sombra de olor a shishí.

Pobre Shíshilo... sus pies descalzos habían lacrado la tierra como un sello. Epidermis gruesa y áspera; atravesaba los cercos de ramas pisando en los raros tramos sin espinas.

A veces se rompía la rama y un agujijón vegetal de varios centímetros le traspasaba la carne arrancándole un "¡aiáitay!" húmedo de lágrimas; se sentaba, tiraba con fuerza y la espina salía abriendo un boquete duro y seco. Era necesario apretar para que manara la sangre, que corría luego lavando el hueco. Escupía en el suelo para hacer un barrito medicinal y se lo aplicaba en la herida. Renguearía unos días y la hincadura se cerraría dejando un lunar negro y doloroso.

Al día siguiente, Shíshilo fue a mi casa. Un gran pedazo de tortilla, irregular como un mapa, le desfiguraba el bolsillo,

–Tomá –me dijo tendiéndomelo– le he sacado a mí mama del canasto.

–Y vos, ¿ya has comido? –pregunté.

–No... yo no quiero –expresó tragando saliva:

Yo comía en silencio, pendiente siempre de su mirada que corría de un objeto a otro, como una mosca, inquieta, famélica, esforzándose por no posarse en la tortilla cuyo olor hacía estragos en su estómago, produciéndole sensación de angustia. Al fin me miró y sonrió. Sin decir nada le tendí un pedazo. Meneó la cabeza. Insistí con el gesto.

–¡No quiero! –contestó mirando ya francamente mi mano. Le exigí con la energía de un jugador de truco que vuelca una carta sobre la mesa:

–¡Coma, mi amigo!

Se puso serio y aferrándose a la negativa me apartó la mano con firmeza.

–Pero ¿Por qué? –indagué ya molesto.

Clavó los ojos en el horizonte, su expresión se tornó adulta y con voz grave expresó:

–¡Primera vez... que le robo a mi mamá!

**Materiales que necesitamos:** cartulinas, papel obra o papel afiche, lápices de colores, fibras, cinta de papel o scotch, tijera.

### Cómo lo hacemos:



- 1 Después de conocer a Shishilo a través del cuento, lo dibujamos grande.
- 2 Cortamos 6 rectángulos de una cartulina (10x5 de alto) y escribimos los siguientes interrogativos (dos de cada uno):

*imat?* (qué),  
*imayna?* (cómo),  
*imaq?* (por qué).

*Imat*

*Imayna*

*Imaq*



- 3 Cortamos 6 rectángulos de cartulina de otro color (10x3 de alto) y escribimos en quichua los siguientes sustantivos y adjetivos:

*sinchi* (duro), *llaki* (triste), *qollqe* (plata), *atun* (grande),  
*tortillat* (tortilla), *kishka* (espina).

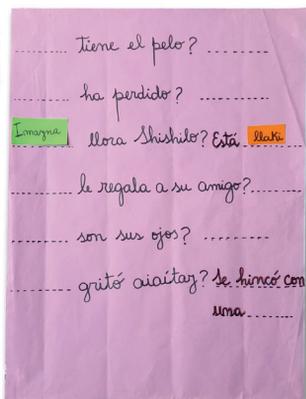
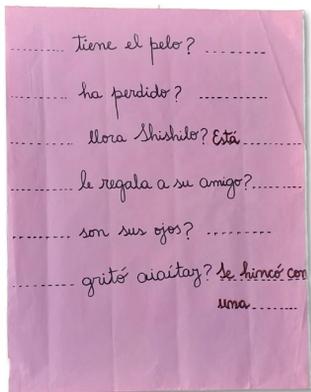
- 4 En un papel afiche escribimos las siguientes propuestas (vos puedes escribir las tuyas) para conocer más a Shishilo.

Este es un modelo:

### Cómo jugamos:



- 1 Ubicamos el dibujo de Shishilo, a su lado el afiche con las preguntas que deseamos hacerle, y las tarjetas con los interrogativos y los sustantivos y los adjetivos a la vista.
- 2 Designamos un participante que iniciará el juego eligiendo una pregunta para completar con el interrogativo correspondiente que ubicará a la izquierda.
- 3 Posteriormente, este mismo jugador designará a otro participante para que la responda (a la derecha). Si este lo hace correctamente, tiene derecho a hacer otra pregunta y designar a quien la responderá. Si el designado respondió incorrectamente, el jugador que advirtió primero el error, lo corregirá y tendrá derecho a realizar una nueva pregunta. Los participantes que no respondieron correctamente pierden un turno.







**Yupay kichwapi**

Noqa (yo)\_\_\_\_\_kani (soy).  
Apini (tengo)\_\_\_\_\_watas (años).  
Wasiyp uywanasta apini (en mi casa animales tengo)

\_\_\_\_\_.  
Qelqay uywanas apisqaykita (dibuja los animales que tienes):

**Kikinta taris**

+ kuchi corral	flor amarilla
# sumaq sipas	agua de lluvia
° qellu sisa	casa grande
& para yaku	hermano pequeño
@ atun wasi	corral del chancho
~ utula wawqe	chica linda
> urpila runtu	escoba nueva
* sachu uchu	perro bravo
[ mosoq pichana	pelo largo
/ suni chukcha	ají del monte
= piña allqo	huevo de paloma

## NOȘOTROS JUGANDO









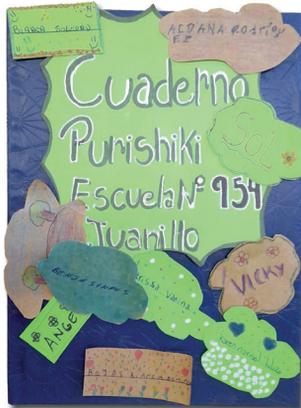
# KUSKAS RUWAS

*Nuestras familias*

*Nuestra escuela*



*Nuestro cuaderno Purishiki*









ISBN 978-987-8922-53-9



9 789878 922539