

Arqueología de lo Lúdico a partir del Sitio Fanor Velasco de Santiago (Chile): de Fichas de Juego al *Kechukawe*

Catherine Westfall¹ y Yoao Hidalgo Navarro²

Resumen

A partir de dos objetos no utilitarios hallados en un sitio arqueológico de la capital chilena que hemos interpretado como posibles fichas de juego se reseñan antecedentes acerca de la antigüedad y variedad de los juegos de mesa en general y en Chile mostrando una práctica transversal y generalizada de la sociedad a lo largo de las diferentes etapas que la han caracterizado. Bajo un enfoque de Arqueología de lo Lúdico y basado en recopilaciones selectivas acerca de la presencia de fichas de juego y de otros artefactos lúdicos (dados, tableros) en contextos arqueológicos pre y post hispánicos de Chile y su vínculo con juegos de mesa tanto de origen europeo como indígena, con especial énfasis en el *kechukawe* es que se reflexiona acerca de la posibilidad que otorga esta materialidad cultural para abordar problemáticas vinculadas a las relaciones interétnicas que caracterizaban a la sociedad santiaguina durante los períodos colonial y republicano. Finalmente, se liga lo anterior a un proceso de revitalización actual de la cultura mapuche donde los juegos ocupan un rol prioritario.

Palabras Clave: *juegos de mesa, fichas, Kechukawe, arqueología de lo lúdico, relaciones interétnicas*

Abstract

By means of two non-utilitarian objects interpreted as game pieces that were found at an archaeological site in the capital city of Chile, we briefly review the antiquity and variety of board games in general and in Chile while focusing on their historical systematic prevalence and persistence of practice. Using the theoretical concept of Gaming Archaeology and based on selective compilations of game tokens and other ludic artefacts (dice, boards) cited in pre and post-hispanic archaeological sites from Chile and their association with possible European and indigenous board games; and specially the Kechukawe mapuche board game, we analyze the ability of this material culture so as to reflect on the interethnic society that characterized post Hispanic Santiago. Finally, the former is linked to the current mapuche cultural revitalization process where board games play a fundamental role.

Keywords: board games, tokens, Kechukawe, archaeology of games, inter-ethnic relations

Juego es aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, mientras que lo lúdico se define como “perteneciente al juego, al ocio y la diversión” (RAE 2010). Además de esto, se reconoce que los juegos, con su correlato material, han sido utilizados como dispositivos de enseñanza a lo largo del tiempo. Es esta última

¹ TaguaTagua Consultores (cw@taguatagua.cl)

² TaguaTagua Consultores (yhn@taguatagua.cl)

acepción la que se ha abordado más comúnmente en la arqueología y en especial por la Arqueología de la Infancia por cuanto la niñez constituye un “...vehículo de transmisión/reproducción de la cultura material [que] cumple un rol fundamental en el desarrollo de los grupos” (Sacchi 2010 citado en Munita y Mera 2016).

Es así como algunos investigadores han abordado esta temática en el registro arqueológico prehispánico latinoamericano, orientándose al aspecto de aprendizaje social y fomento de la creatividad que significa para los niños el juego al intentar crear y reproducir objetos con significación cultural ya sean solos o bajo la guía de los mayores (Galarce 2008; Jackson 2008; Politis 1999; Potocnjak 2015). Excepcionalmente para este período se encuentra el interesante trabajo de Castro y Uribe (2004) que desarrolla la significancia política del juego quechua de la *pichica* para el dominio Inka del Loa Superior (Caspana).

Las evidencias materiales del juego de carácter arqueológico para el período histórico se relacionan en muchos casos con la infancia y han recibido distintos niveles de tratamiento por parte de los investigadores (Galarce y Santander 2011; Mera *et al.* 2012; Munita y Mera 2016; Rivera 2004; Schávelzon 2015; Urbina 2012; Westfall e Hidalgo 2018). Al respecto, no podemos soslayar que si bien Jackson (2008:112) indica que “los niños también son reproductores de las condiciones de vida social, transmitiendo códigos culturales, legitimándolos y perpetuándolos”, al mismo tiempo pareciera aminorar la importancia del ocio y la diversión asociados al juego cuando al hablar del rol de los niños como actores sociales en la constitución del registro arqueológico señala que su papel “...no sólo se restringe a las actividades lúdicas y marginales del quehacer social” (Jackson 2008; subrayado nuestro).

Fichas de Juego en Fanor Velasco

Dos pequeñas “fichas de juego” de loza fueron recuperadas como parte de las investigaciones arqueológicas históricas (sensu Funari 1999) iniciales llevadas a cabo en el sitio Fanor Velasco (Westfall e Hidalgo 2018) por su localización entre esta calle y la Avenida Manuel Rodríguez a escasos metros de la Alameda o avenida principal de Santiago.

Su registro, pues, permitía imaginar un universo material situado más allá de la función arqueológica de la eficiencia, la productividad y la explotación del medio (sensu Vidal 2019:45). Por métodos comparativos estos artefactos se asimilaban a otros conocidos en América y el Caribe que habían sido denominados como fichas de juego (Schávelzon 1991, 1997).

De la curiosidad respecto de estos artefactos y la construcción de conocimiento acerca del juego y lo lúdico dentro del espacio urbano post hispano santiaguino que surge a partir de su hallazgo es lo que ha motivado este trabajo, bajo un afán de reflexión discursiva que admite y reconoce en plenitud su posicionalidad y perspectiva parcial (Haraway 1988 citado en Vidal 2019). En concordancia con lo esbozado por Vidal (2019:45) en relación a que “la tecnología...construye a los individuos y al colectivo envuelto en su creación, tanto como los seres humanos la producen”, notamos como la loza fue modificada una vez perdida la utilidad funcional de la pieza original para, a partir de trozos de la misma, generar otro objeto cuyo uso se desvincula completamente del propósito inicial para el cual fue creado. En este caso fueron redondeados los fragmentos de loza, con el objetivo de crear un elemento de forma más o menos circular y plana, que posteriormente podría ser utilizado como ficha en diferentes juegos.



Figura 1. A) Cara anterior y posterior de fichas de loza, sitio Fanor Velasco (Santiago); B) Niño kawesqar con su canoa de juguete (Gusinde 1923 citado en Rojas 2010).

Las dos “fichas” del sitio Fanor Velasco son de cerámica de alta temperatura, específicamente loza blanca (*whiteware*), impresa por transferencia, una con motivos en color negro y la otra en azul. La ficha de color azul es de mayor tamaño, con un diámetro de 10 milímetros y mejor acabado, además de presentar diseño en ambas caras. La de color negro es algo menor, de 8 milímetros de diámetro y al parecer no fue terminada o simplemente quedó así, pues en los antecedentes consultados igualmente se refieren sin una terminación perfecta. Consideramos que este es el caso de la ficha con motivos en negro ya que al parecer podría haber sido de mayor interés de su fabricante que el círculo negro quedase al medio que lograr una terminación circular más perfecta (Figura 1A).

En términos cronológicos serían de mediados del siglo XIX en adelante, no pudiendo precisarse de mejor forma en este caso debido a su pequeño tamaño que impide analizar su diseño; además de su desvinculación con su morfología original que coadyuva en ocasiones a definir un período de fabricación más específica. Las muestras de cerámica de alta temperatura recuperadas en el sitio Fanor Velasco se componen de fragmentos de mayólica, cerámica vidriada, loza y porcelana lo que le otorga un amplio rango temporal al mismo (siglos XVII-XX) siendo concordante esto con otros sitios registrados en el casco fundacional de la capital (ej., Archeos Chile 2014; Galarce y Santander 2011; Guajardo 2014a, 2014b; Westfall y Barrera 2007, 2012).

Completan los hallazgos –todos de contextos estratigráficos alterados– restos zooarqueológicos y de vidrio, unidos a la presencia de algunos rasgos arquitectónicos (pisos, fundaciones, etc.).

Ocio, Diversión y Libertad

Lo lúdico del juego no puede pensarse como algo marginal ya que participaría en igualdad de condiciones y significancia con otros aspectos en la reproducción social de un grupo humano, siendo una característica además que no se remite únicamente a los niños, extendiéndose hasta la adultez (Aeta 1913; Flores 1911-12; Matus 1909, 1912, 1918-19; Pereira 1947).

Etnográficamente, lo anterior se expresa para la etapa de la infancia en la fotografía de Martín Gusinde (1923 citado en Rojas 2010) que retrata un niño kawesqar jugando con su canoa en

miniatura a la orilla de alguno de los canales del sur. Se condensan en la imagen los conceptos lúdicos del ocio, diversión y libertad (del juego y de jugar) a la vez que su condición de actor social significativo en la transmisión y reproducción de los valores culturales como futuro navegante kawesqar (Figura 1B).

Por otra parte, Martinic (1987, 1993-94) resalta la importancia de la práctica lúdica del juego de naipes aonikenk al señalar la gran afición que provocaba dicho entretenimiento entre los hombres de ese grupo étnico, alcanzando niveles en ocasiones que rayaban en la ludopatía al arriesgarse objetos de gran valor como eran los caballos. Matus (1912, 1918-19) también refrenda la gran afición de los mapuches al juego de sus naipes araucanos.

Para este trabajo nos centraremos en juegos de mesa con utilización de tablero y fichas, los que en algunos casos vienen aparejados con el uso de dados. En consecuencia, nos inclinamos más por la categoría de una Arqueología de lo Lúdico en su sentido clásico que pone énfasis en los componentes identitarios del juego que fomentan la cohesión social (Cagigal 1976; Moor 1987).

Específicamente nos adscribimos al concepto de *Homo ludens* planteado por J. Huizinga (2007:10, 13) al concebirse el juego como fenómeno cultural ya que “...traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física [al constituir] una función llena de sentido... [lo que] ...revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial”.

A mayor abundamiento este autor señala que “...el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la vida cultural [y que] el concepto ‘juego’ permanece siempre, de extraña manera, aparte de todas las demás formas mentales en que podamos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social” de una comunidad (Huizinga 2007:17, 19).

Juegos de Mesa del Tipo Tablero Extra-Continetales

Los juegos de mesa tienen una larga historia junto al ser humano (Murray 1978). El juego de mesa considerado como el más antiguo del mundo, según los registros documentales y evidencias, es el *Juego Real de Ur*, hallado en la década de 1920 en la ciudad iraquí de Ur, antigua Babilonia, asociado a un contexto funerario. Se trata de un tablero de madera tallada y pintada junto a un set de dados de 4500 años de antigüedad. La forma de jugarlo es parecida al juego egipcio del *Senet* (Christiansen 2018; Finkel 2007). En realidad, se conocían varios juegos con el nombre de *Senet*, el cual alude a pasaje o tránsito, tales como el *juego de la serpiente* o el de las *veinte casillas*. Todos estos utilizaban fichas, aunque no precisamente en forma de discos, sino de cono, cilíndricas, esferas o zoomorfas (Carracedo 2000) (Figura 2).

En Asia los japoneses jugaban al *Go* mientras que en la India jugaban un juego que se considera como predecesor del ajedrez llamado *Chaturanga*; en África se señala como juego extendido entre distintas tribus a la *Mancala* (Murray 1978).

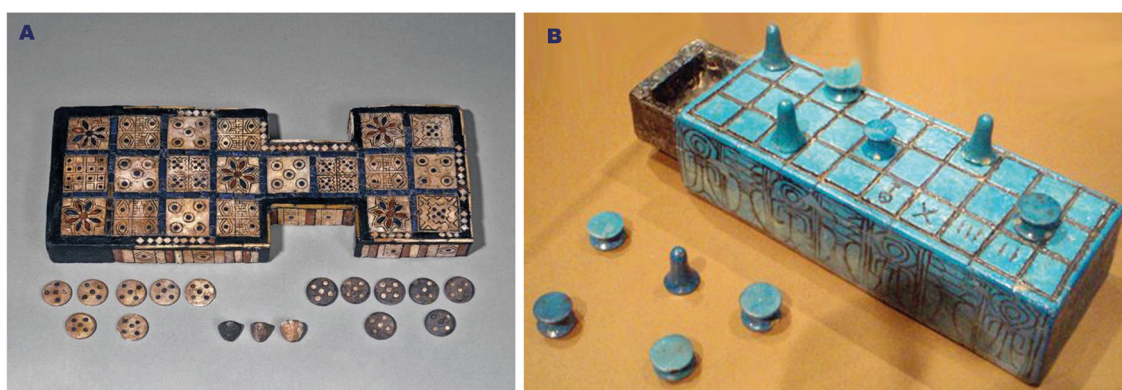


Figura 2. A) *Juego Real de Ur*, antigua Babilonia (actual Irak) (tomado de Christiansen 2018); B) Tablero y fichas del juego egipcio *Senet* (<http://quhist.com/juegos-mesa-antiguo-egipto/>)

En términos europeos los romanos eran muy aficionados al juego y en él invertían buena parte de su tiempo libre. Se practicaban juegos de azar y de estrategia que se jugaban con un tablero, fichas y dados, siguiendo unas reglas establecidas. Si no se tenía un tablero de juego a mano, se improvisaba haciendo unas líneas en el suelo de los foros, de las termas, del teatro, de las calles, entre otros; o esgrafiándolo en piedras, ladrillos o tégulas, labrándose, incluso sobre maderas preciosas o mármol (Figura 3A).

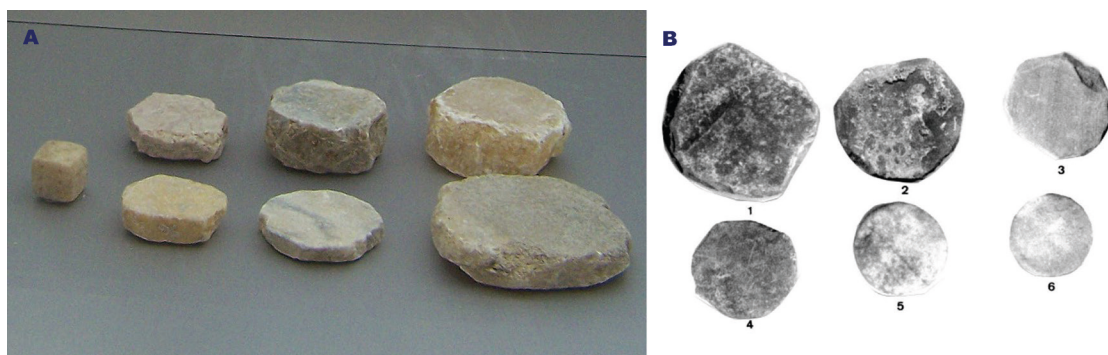


Figura 3. A) Fichas romanas de mármol obtenidas en Baelo Claudia, Cádiz, España (<http://www.redjaen.es/francis/?m=c&o=80002&letra=&ord=&id=80512>); B) Fichas de cerámica y piedra obtenidas en el sitio romano de Alvar Fáñez, Cuenca, España (tomado de Castelo *et al.* 2000).

La referencia más antigua alude a juegos romanos como las *damas* con una variante que incluía más fichas, las *tablas reales* (conocidas desde el siglo I a.C.) y *tres en raya*, con algunas variantes.

Asimismo, otro importante registro corresponde a los hallazgos realizados en la Villa Romana El Saucedo, Toledo, España, contextualizados en época tardía (entre los siglos IV y VI d.C.) (Aguado *et al.* 1997). En este sitio se recuperaron 58 piezas discoidales de cerámica, con diámetros entre 1 y 9 cm, de las cuales 39 son claramente fichas de juego y el resto corresponde a tapas de ánforas, pesas o elementos sin identificar. Veintiocho de ellas se encuentran con los bordes pulidos y el resto presenta huellas del proceso en algunas partes y en otros los cantos con aristas vivas.

En el Cerro Alvar Fáñez, ubicado en Huete, provincia española de Cuenca, también se ubica otro asentamiento romano en el cual se refiere la presencia de un conjunto de seis fichas, cuatro de cerámica y dos de piedra (Castelo *et al.* 2000) (Figura 3B). El contexto es muy similar al descrito con anterioridad para la Villa El Saucedo (Toledo, España).

Los autores reiteran la presencia de los juegos en la antigua Roma como parte importante de la sociedad, debido a su carácter educativo. Entre los juegos conocidos que utilizaban fichas existía uno que se llamaba *juego de los soldados*, que se llevaba a cabo sobre un tablero de 64 casillas y cada jugador utilizaba 16 fichas. Aunque se desconocen las reglas, se tiene referencia de que era una mezcla de las damas y el ajedrez.

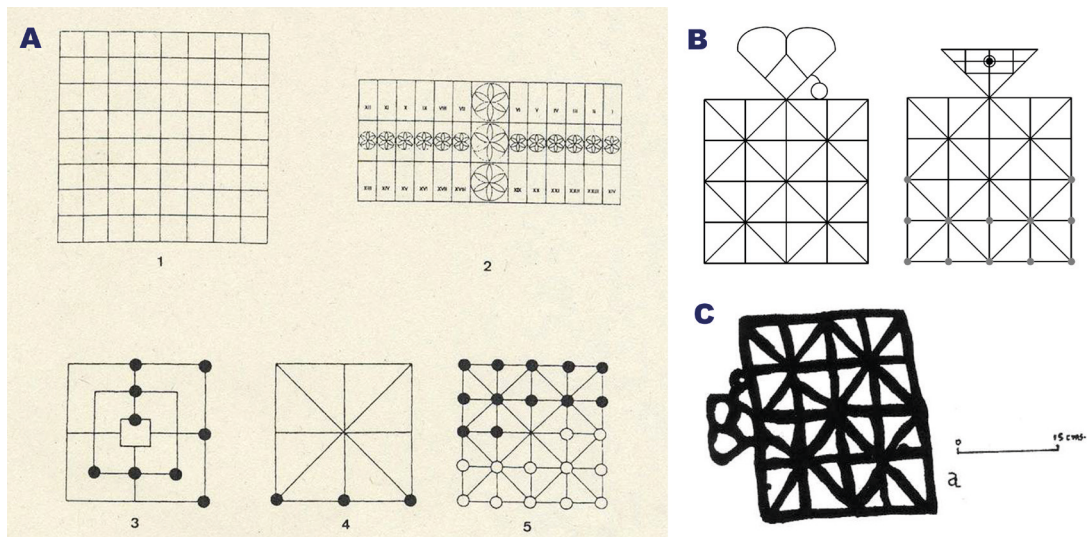


Figura 4. A) Algunos tableros de juegos romanos que utilizaban fichas (tomado de Aguado *et al.* 1997); B) Figuras de tablero de *taptana* y *komikan* (Matus 1918-19) (tomado de Depaulis 1998); C) Tablero de *taptana* grabado en Chinchero (cerca de Cusco) (tomado de Depaulis 1998).

De la Figura 4A se destaca el tablero N°5 en la parte inferior derecha de la imagen que también se conoce como tablero alquerque (Depaulis 1998:44) originado en Medio Oriente para luego expandirse a Europa. Constituye la base del juego actual de checkers (Estados Unidos) o damas en español, siendo muy similar a otros juegos de origen americano, como por ejemplo el juego Mapuche del Komikán (Depaulis 1998; Manquilef 1914; Matus 1918-19; Molina 1787). Sobre este tablero se jugaba con fichas redondas.

Juegos de Mesa del Tipo Tablero Americanos

Es conocido que ya se utilizaban juegos con fichas y tableros en América desde antes de la llegada de los españoles en 1492, lo cual aporta elementos respecto al desarrollo lúdico alcanzado en estas tierras. Depaulis (1998) reporta variados recuentos acerca de los juegos en Mesoamérica y en especial como los cronistas destacan el gusto de los nativos por los juegos de apuestas, el mismo fenómeno que ya había sido reportado por viajeros europeos para contextos indígenas

norteamericanos de Estados Unidos y Canadá. Destaca en especial las narrativas acerca del juego azteca *patolli*.

De esta forma, en excavaciones realizadas en el sector de Iztacala (Ciudad de México) cerca del pueblo de Los Reyes, en un sitio arqueológico de tipo habitacional, se distinguieron tres fases de asentamiento teotihuacano: Miccaotli (150–350 d.C.), Tlamimilolpan–Xolalpan (350–450 d.C.), y Metepec (450–520 d.C.). Entre los objetos identificados se encuentran tejos elaborados con trozos de cerámica que pudieran corresponder a fichas para el juego de *patolli* ya que por medio de dibujos de los códices se observan habitantes teotihuacanos que lo practican, al estar reunidos en torno a un tablero en forma de cruz y usar semillas como dados (frijoles) y tejos de cerámica como fichas (Pérez 2011) (Figura 5).



Figura 5. A) Tejos o fichas elaborados en fragmentos de cerámica teotihuacana; B) Jugadores de Patolli. Códice Mendocino (tomado de Pérez 2011).

Es muy poco lo que se conoce acerca de los juegos de las culturas andinas precolombinas siendo E. Romero (1943 citado en Depaulis 1998:26) la persona quien inició este tipo de estudios para el caso del *Tawantinsuyu*. Posteriormente, se estableció un origen más temprano para el juego en el actual territorio peruano al identificar en una escena de iconografía cerámica Mochica (100 a.C.–600 d.C.) un juego que también se practicaba con porotos multicolores y palitos que habrían servido para mantener las cuentas (Figura 6A). Un suelo arenoso se habría ocupado de tablero. Algunos estudiosos han vinculado este juego con otro posterior de la época incaica llamada *Apaytalla* (Depaulis 1998:39).

En términos de los juegos incaicos con tableros estos se dividen entre los de estrategia que sólo ocupan fichas y los de persecución que ocupan fichas y un dado.

De los juegos de estrategia Depaulis (1998:34-36) recoge tres que sin embargo corresponderían a lo mismo. Los llama: *komina* (o también *cumi*, *comina*, *cumisiña*); *puma*; y *taptana* (o *tapta* o *atapta*). Se juega con un tablero cuadrado en forma de grilla con diagonales al que se adosa otro triángulo subdividido en tres segmentos; sobre este se mueven fichas. Hay una escena en las crónicas de Guamán Poma que alude a la participación en este juego –donde se representaría el tablero– por parte del último emperador incaico Atahualpa en la cárcel de Cajamarca previo a su muerte en 1533 (Figuras 4C y 6B).

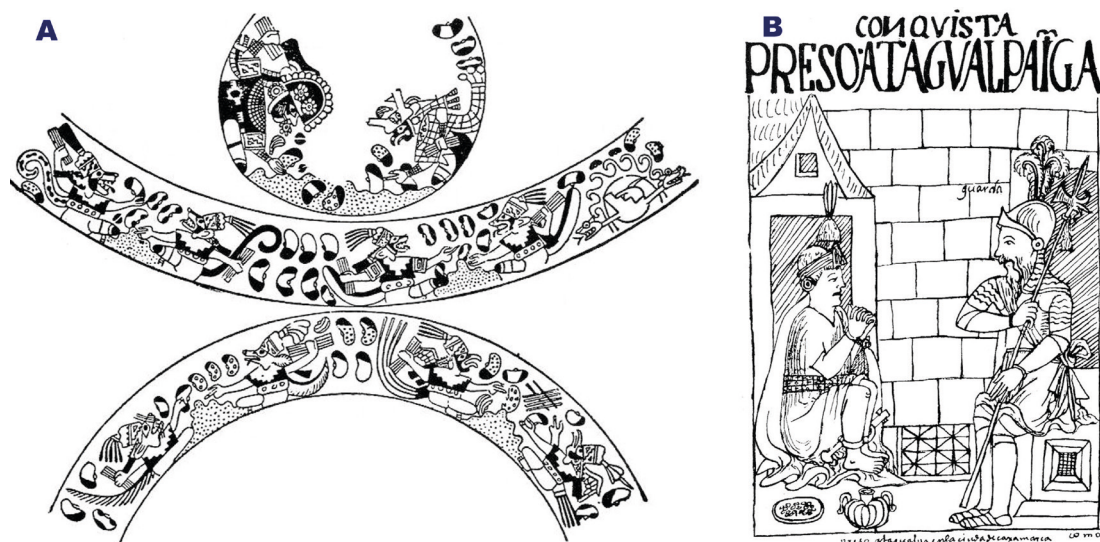


Figura 6. A) Banda iconográfica Mochica (Perú) (tomado de Depaulis 1998); B) El emperador Inca Atahualpa jugando *taptana* en la cárcel con el guardia (Guamán Poma 1615) (tomado de Depaulis 1998).

De gran interés nuestro resulta lo señalado por Depaulis (1998:36-37) respecto de este juego:

“We know now that *taptana* is also called *komina* (and perhaps *puma* too...), and that it is a hunt game known today as *el león y las ovejas*...the same game is played by the Mapuches under the name of *komikán*, probably a cognate to Quechua *komina* and Aymara *kumisiña*. The Mapuche *komikán* has the same latticed board as alquerque with a triangle added on one side...”³ (ver también Smith 1914) (Figura 4B).

A lo anterior hay que citar a Rojas (2010) donde en su libro *La Infancia en el Chile Republicano* reporta diferentes juegos entre los niños y no tan niños en el siglo XIX, citando uno del año 1850 llamado el juego de las habas o *liñu* (blanco en mapudungun) que también involucra un tablero y 20 fichas (porotos) por lado y que en otras fuentes se identifica como un juego de origen mapuche llamado *Awarkuzen* o *Awarkuden* (Depaulis 1998:46; Figura 8A) que se intenta recuperar en la Región de la Araucanía (JUNJI 2015).

3 Sabemos que el *taptana* también es llamado *komina* (y quizás *puma* también...) y que constituye hoy un juego de persecución conocido como el león y las ovejas...el mismo se juega por los Mapuche con el nombre de *komikán* que por su nombre estaría emparentado con la palabra quechua *komina* y la palabra aymara *kumisiña*. El juego del *komikán* ocupa un tablero con grilla del tipo “alquerque” y un apéndice triangular lateral. Traducción nuestra.

Entre los del segundo tipo (persecución) se encuentran: *aukay* que podría ser equivalente a otro nombrado como *takanako*; *chungani* o *chuncani* (también citado como *chuncana*, *chuncaycuna*, *ccullu chuncana* y *cuncara*); *halankola* o *jalankola* (también citado como *hunkuña*, *juncuña*, *halancola*, *halancolatha*, *halancolasitha*, *huncusitha* o *huncosiña*); *pasa*; y *pisca*.

En relación a este último juego también se han recogido versiones ortográficas que lo señalan como “*pichca* o *huairo*” (Gentile 1998:75); “*píchica*” (Gentile 1998:129); “*pichqa*, *piscasitha* o *wayru*, *wayrusitha*” (Depaulis 1998:28-34; quien también recoge las denominaciones *pichka*, *pisca*, *pichca*, *pichiqua* y *huairo* y *guayro*); “*pichica*” (Castro y Uribe 2004:879); y “*pichca*, *píchica*, *pichica*” (Ferrarese 2008:10-12) o “*huairo*, *huayro*, *guayro*” (Ferrarese 2008:12). El nombre alude a un dado piramidal de cinco caras que indica al mismo tiempo el número cinco y al artefacto que condiciona el juego.

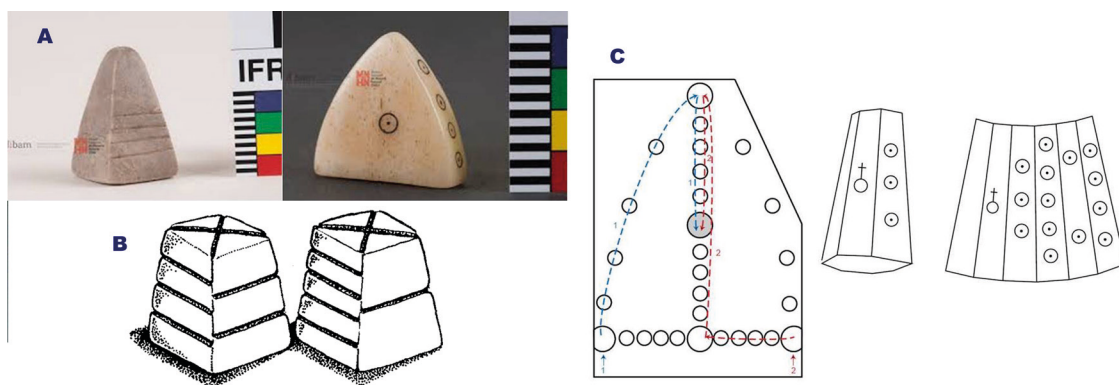


Figura 7. A) Dados de piedra (izquierda; N° 3840-“Sur”) y hueso (derecha; N° 3841-“Curicó”) del juego del *Kechucawe* (imágenes gentileza de C. Becker del Museo Nacional de Historia Nacional, Santiago, 2018); B) Dado de madera de Pachacamac (Perú) (tomado de Gentile 1998); C) Esquema y dado del juego del *huairu* (Ecuador) (tomado de Depaulis 1998).

Cabe destacar la similitud de este con el juego mapuche llamado *Kechukawe*⁴ que es del tipo persecución y captura (Manquilef 1914; Molina 1787; Olivares citado en Medina 1952:311-312; Ovalle 1646). Su particularidad es que se jugaba con un dado piramidal de punta truncada con 5 caras, labrado en piedra, hueso o madera y otras piedras como fichas, en un tablero semicircular dividido en dos campos con tres líneas de 5 oquedades, una en cada uno de sus lados. Dicho tablero podría ser físico (ej., madera) o dibujado sobre un suelo liso. De este juego hablaron tanto Alonso de Ovalle (1646) como el Abate Molina (1787), dejando en ambos casos evidencia gráfica:

“...le juegan dejando caer al suelo como se hace al juego de la taba un palillo en forma de pirámide, el cual cuando cae en pie se gana cinco puntos, y estos se van anotando en un semicírculo, que tienen en el suelo con cierto número de casitas donde van poniendo una piedrecita, las cuales

4 En mapudungun, “*kechu* = cinco / *kechukan* = jugar al *kechucawe* / *kechukawe* = especie de dado: consiste en un triángulo de palitos que se deja caer desde poca altura, ganando aquel de los jugadores a quien se le queda parado en el suelo” (Augusta 1916:80). Interesantemente, Augusta (1916) indica que la palabra *kaawe* también se traduciría al español como *de nuevo, otra vez* aludiendo a la acción de tirar el *kechu* (cinco) o dado en forma reiterativa. Coincide esta definición con la entregada también por M. Manquilef (1914) y R. Lenz (1979).

tambien uan divididas de cinco en cinco, que en lengua de indios quiere decir queuchu, y por ello llaman este juego el quechucage” (Ovalle, en Gentile 1998:82; Figuras 7A, 8A, 8B y 15A).

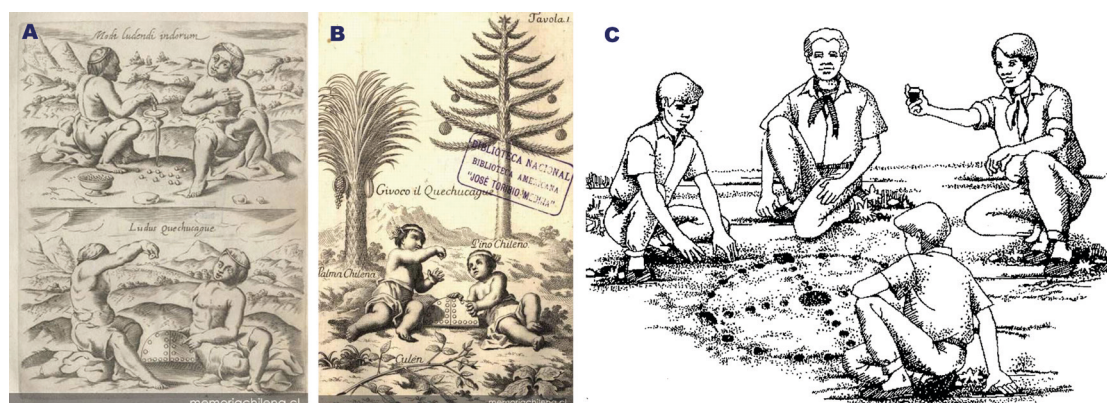


Figura 8. A) Juegos de *Anuarkuzen* y *Kechukawe* (Chile) Alonso de Ovalle 1646; B) Juego de *Kechukawe* (Chile) Abate Molina 1778; C) Reconstrucción de escena de juego de la *píchica* en San Luis, Argentina (tomado de Gentile 1998).

Tal fue la semejanza de este juego al de la *píchca* que Depaulis (1998:44) señala (subrayado nuestro): “So kechukawe is the exact equivalent of the Inca píchqa, and it is reasonable to think the race game kechukawe is a likely cousin of the Inca huayrusitha/piscasitha”⁵ (Augusta 1916:80). Posteriormente, confirmaría el origen incaico del juego a la vez que provee de una descripción de sus reglas para un contexto etnográfico del siglo XVI de la zona central de Chile (Santiago), a partir de un escrito de Jerónimo de Bibar (Depaulis 2003).

Los referentes arqueológicos de este juego se vinculan principalmente con un grabado del tablero del *taptana* en el sitio de Chinchero, cerca del Cusco (Depaulis 1998:36; Figura 4C) y con el hallazgo de dados de piedra, madera y cerámica (pisca, píchca, guayro, etc.) en diversos sitios de los actuales territorios de Perú: Huaca Tres Palos (valle del Rímac), Pachacamac y Machu Picchu (Gentile 1998:87-91); Argentina: Casabindo (Jujuy), Averías (Santiago del Estero); Viluco (Mendoza) y Cueva del Haichol (Neuquén) (Fernández 1988-1990; Ferrarese 2008; Gentile 1998); y Chile: Caspana; Curicó; y área sur mapuche (Castro y Uribe 2004; Mera *et al.* 2007); y posiblemente el Alto Bío-Bío (Cáceres *et al.* 2005).

Al respecto, es interesante constatar que los dos dados de piedra registrados en Caspana, el descrito para el área sur mapuche y el de Curicó (Matus 1918-19; Figura 7A) presentan las mismas características morfológicas, de diseño y tamaño, a excepción de la materialidad empleada, al recuperado en el sitio de Pachacamac en Perú (Gentile 1998:88; Figura 7B, dado de madera). En términos descriptivos, los dados de Caspana corresponderían cada uno a “...una pirámide de basalto negro, roma en la cúspide. Sobre una cara tiene grabada dos líneas paralelas horizontales, en las otras caras una, tres y cuatro líneas respectivamente y en la cúspide una X incisa...” (Castro y Uribe 2004:887).

5 Entonces *kechukawe* sería el equivalente exacto del juego de la *píchqa* incaico y es razonable pensar que el juego tipo persecución del *kechulawe* probablemente esté emparentado con los juegos incaicos señalados como *huayrusitha/piscasitha*. Traducción nuestra.

Etnográficamente, los datos sobre el juego del dado *pisca*, *pichca*, *guayro* son numerosos y a la vez sugerentes al vincular su uso a contextos simbólicos, a menudo de carácter ritual (Castro y Uribe 2004; Gentile 1999:96-102; Ovalle 1646:Fig.5-*nguillatún*). Tal es el caso del juego del *huairu* con registros tan recientes como la época de los años '30 y '60 del pasado siglo XX en Ecuador, específicamente en los sectores de Riobamba (cordillera central) y Sigsig (sierra al SE de Cuenca) donde se describió este juego vinculado a un contexto mortuario, específicamente en el marco de un velorio (Gentile 1998). Notoriamente, aspectos formales del tablero del *huairu* ecuatoriano se asemejan al tablero del *kechukawe*, con excepción del alargamiento que el primero posee, en sintonía posiblemente, con la forma alargada de su dado (Figura 7C).

A su vez, y para el año 1835 "...Luis de la Cruz (citado en Gentile 1999:101; ver también Depaulis 1998:44; subrayado nuestro) decía que "los indios *peguenches*...que habitaban en los alrededores de la ciudad de Concepción, en el sur de Chile, jugaban al *guaro*" usando un "...*quechú* o triángulo de madera, con varios puntos embutidos de alquimia o plomo".

Es llamativo como se halló una referencia etimológica a esta denominación para el juego ("*guaro*" = *huairu*) en un territorio tan alejado de los Andes Centrales como es la zona cordillerana pehuenche y a su vez, como estos grupos le asignaban un nombre diferente al juego a pesar de persistir la denominación del dado con la palabra *kechu*. Gentile (1998) a su vez registra la persistencia del juego del *kechukawe* en el área de San Luis (Argentina) durante el siglo XX (Figura 8C), sin que por el momento podamos situarlo en Chile más allá del período republicano temprano, específicamente en la primera mitad del siglo XIX (Depaulis 1998; Poblete y Moreno 2019); a diferencia del *komikán* cuyos registros perdurarían en Chile hasta el siglo XX (Depaulis 1998).

En este trabajo nos referiremos más específicamente a los posibles vínculos de las fichas de juegos provenientes de contextos arqueológicos nacionales con el juego del *kechukawe* aun cuando no descartamos, de ninguna manera, su utilización en juegos múltiples del tipo tablero como podría ser el caso del *komikán* o el *awarkuden* (o de juegos de origen europeo). Lo anterior ocurre a raíz de los hallazgos de algunos dados -contextualizados o no- dentro del territorio del *Gülumapu* del *Wallmapu* (Poblete y Moreno 2019:15; Stocco 2018) donde destacaba una unidad lingüística del mapudungun, en términos conservadores, entre los ríos Aconcagua y río Toltén desde el momento de la conquista española (Silva 1984), extendiéndose esta con mayor probabilidad entre el río Choapa y el Seno de Reloncaví.

Estos dados, así como las fichas y el tablero que acompañaban al juego, nos remiten a problemáticas de las relaciones e identidades étnicas (Aldunate 1984; Foerster y Vergara 1996; Mera *et al.* 2007; Sauer 2012), especialmente durante el siglo XIX que debemos intentar abordar arqueológicamente (Cáceres *et al.* 2005; Gentile 1998; Leonis 2007; Toro 2015).

Por otra parte, y dentro de un proceso de fortalecimiento identitario mapuche, se enfatiza la necesidad de recuperación de este juego (Cortés 2001-2002; JUNJI 2015; López 1995; Poblete y Moreno 2019; Poblete *et al.* 2020) como parte de un proceso actual de *kimün aukantun* (todo conocimiento acerca de jugar) vinculado a la comprensión del lenguaje originario en la práctica de estas lúdicas que se traducen en la explicitación de conceptos teóricos del *Kimeltuwün* (educación mapuche; o "etnoeducación" sensu Calvo 1983:8 citado en Moreno y Calvo 2010:135) y del *Inatuzugun*⁶ para el caso específico de la reemergencia étnica del juego del *kechukawe* (Poblete *et al.* 2020:198).

6 Corresponde al ejercicio de búsqueda en las raíces familiares sobre el ser mapuche o az de la persona. A mayor abundamiento Poblete y Moreno (2019:17) señalan que dicho concepto remite "al valor y conocimiento de las particularidades territoriales en cuanto a las personas que lo habitan, su entorno natural y la procedencia de cada jugador sobre la base de su territorio (costumbres)".

Recapitulando, destacamos que se repiten tres constantes respecto del *kechukawe*: el dado, el nombre del juego y su origen prehispánico incaico (Gentile 1999 citado en Castro y Uribe 2004:887; Depaulis 1998 y 2003); a los cuales hay que destacar adicionalmente su expansión y expresión lúdicas bajo distintas denominaciones en un amplio territorio de los Andes Centrales y Centro-Sur (Ecuador, Perú, Argentina, Chile) y su actual significancia como parte fundamental de procesos identitarios y de valorización étnica mapuche (Gentile 1999; López 1995; Poblete y Moreno 2019; Poblete *et al.* 2020).

Ahora bien, las fichas del *kechukawe* han pasado más desapercibidas quizás por lo genérico de los elementos que sirven para este aspecto del juego (ej., porotos, piedras, etc.) en contraposición a lo particular, necesario y llamativo que resulta ser el dado. Lo mismo se puede indicar del tablero dado que no necesariamente se requiere algún artefacto específico para cumplir esta función (ej., cuero dibujado, tablero tallado de madera, etc.), pudiendo practicarse el juego sobre un tablero dibujado en el suelo. Estimamos que el factor de la conservación también jugaría un rol importante ya que, si bien en el sur de Chile abunda la madera, no hemos registrado dados ni fichas de ese material probablemente porque no sobrevivieron hasta nuestros días, aun cuando conocemos de su existencia a partir del relato etnohistórico (Augusta 1916:80, subrayado nuestro, dado descrito como “triángulo de palitos”; Gentile 1999:101, dado de madera pehuenche).

Fichas de Juego en Contextos Históricos Americanos

La presencia de objetos circulares interpretados como fichas de juego se ha registrado en diversos proyectos arqueológicos en toda América, especial –aunque no exclusivamente– vinculados a los siglos XVIII y XIX. A partir de hallazgos de artefactos de similar factura registrados en diversos puntos de América y el Caribe, junto con la recopilación de antecedentes históricos de diversas fuentes, se han efectuado propuestas respecto de las características de los juegos que se habrían practicado.

Las fichas para juegos de azar y destreza han sido reportadas en disímiles contextos, prehispánicos y coloniales, en áreas de habitación doméstica, recintos militares y hasta en ingenios y cafetales, en áreas ocupadas por esclavos, lo cual no significa que sean privativas de este sector social (Roura 2001). La mayor parte de los reportes se ubican en la Florida (Estados Unidos), México, Argentina, Perú, Bolivia, Cuba y otras islas del Caribe (ej., Monserrat, Jamaica). Se ha seleccionado una muestra cualitativamente representativa de ellas con la finalidad de dar a conocer su diversidad estética y funcional y su amplia dispersión espacial.

Existe una amplia variedad de soportes en los que fueron fabricadas estas fichas; se describen elaboradas a partir de fragmentos desechados de loza, porcelana y otros materiales (ej., cerámica de tradición indígena, vidrio, hueso), y eran empleados para un tipo de juego de mesa llamado *chaquete*, aunque se describen otros posibles juegos que también las empleaban, como el de las *damas*, e incluso las más grandes para otro juego llamado del *sapo* (Rodríguez y Hernández 2008; Schávelzon 1997). Todos estos juegos corresponden a importaciones europeas.

El *chaquete* es uno de los juegos derivados de las tablas o tablas reales de origen romano (Figuras 3A, 3B y 4A); con este nombre se le conoció en Portugal y sus colonias y, por extensión en la América española. Este juego, llamado *jacket* en Francia, es antecesor del *backgammon* inglés. La

arqueóloga norteamericana Theresa Ann Singleton (2005) ha constatado que en la isla caribeña inglesa de Monserrat los descendientes de esclavos las utilizaban en el juego denominado *China Money*. También menciona:

“...Se han hallado discos similares en distintos lugares en otras partes del mundo, por ejemplo, en sitios africanos de contacto posteuropeo (Gerard Chouin 2001, com. pers.) y en las misiones españolas de California, Estados Unidos (Domínguez 2002, com. pers.). Se encontraron también en varios sitios de régimen esclavista en las Américas, como Tennessee, Estados Unidos (Russell 1997:75), Jamaica (Armstrong 1990:137-38) y Montserrat (Pulsipher y Goodwin 1999:17,30 n. 57)” (Singleton 2005:11-12).

Schávelzon (1997:1-2) igualmente refiere varios sitios —principalmente en los Estados Unidos— donde se han hallado diferentes tipos de fichas:

“Pueden servir como ejemplos la villa indígena Like-a-Fishhook y el Fuerte Berthold del siglo XIX medio (Smith 1972), un asentamiento del siglo XVIII como es el sitio Guebert (Good 1972) y otro aún más antiguo como el sitio Buffalo del siglo XVII (Hanjos 1975) donde el contexto también es indígena. En otras regiones podemos recordar Fig Springs en Florida (Deagan 1972), Puerto Rico (Smith 1962) y podríamos seguir citando sitios en Perú, Bolivia, Chile, México y tantos otros países.”

A continuación, se mencionan algunos sitios de países americanos en los que se ha tomado en cuenta y profundizado esta temática de las “fichas de juego”:

Estados Unidos

En el sitio Los Adaes, en Louisiana, se intervino una antigua fortaleza española de la primera mitad del siglo XVIII, cuando aún Francia y España se disputaban esos territorios. Aquí fueron obtenidos discos hechos de fragmentos de cerámica esmaltada en estaño mexicana, francesa y británica (mayólica) y de un fragmento grabado de *caddoana* (cerámica de los nativos americanos) que se describen como piezas de juego y donde se precisa que el juego practicado con estas piezas aparentemente requiere un disco con un patrón en un lado y no en el otro (Figura 9A).

Información proveniente del Museo Arqueológico de Pensilvania⁷ entrega las siguientes precisiones en relación a estos artefactos y otros similares:

“Se encuentran pequeños discos de cerámica en los sitios de los bosques nativos americanos y del período de contacto en todo Pensilvania. Estos objetos se fabricaron modificando fragmentos rotos de cerámica indígena o colonial del siglo XVII en formas circulares. En algunos casos se perforaron uno o dos agujeros en sus centros (*whizzers*⁸). Es posible que estos artefactos fueran juguetes y piezas de juego para niños que fueron disfrutados por diferentes grupos nativos en todo el noreste.

7 The State Museum of Pennsylvania . <http://twipa.blogspot.com/2010/04/ceramic-disks-childrens-play-and-adult.html>

8 Consiste en un disco central, el whizzer, perforado con dos agujeros. Una cadena de tendones, cordeles o hilos se pasa por estos agujeros y se atan para formar un anillo. Al girar la cuerda y luego tirar de los extremos, el whizzer gira en una dirección y luego gira la otra hacia atrás. Esto hace un ruido de zumbido cuando se hace correctamente, de lo que se colige que el nombre del juguete es de origen onomatopéyico.

Los discos de cerámica encontrados en Pensilvania son similares a las piezas de juego asociadas con el juego de tazón y dados (*Wa'lade hamma'gan*) jugado por los indios Penobscot del sur de Nueva Inglaterra en el siglo XVII (Figura 9B). También se conoce este juego como *Hubbub*".

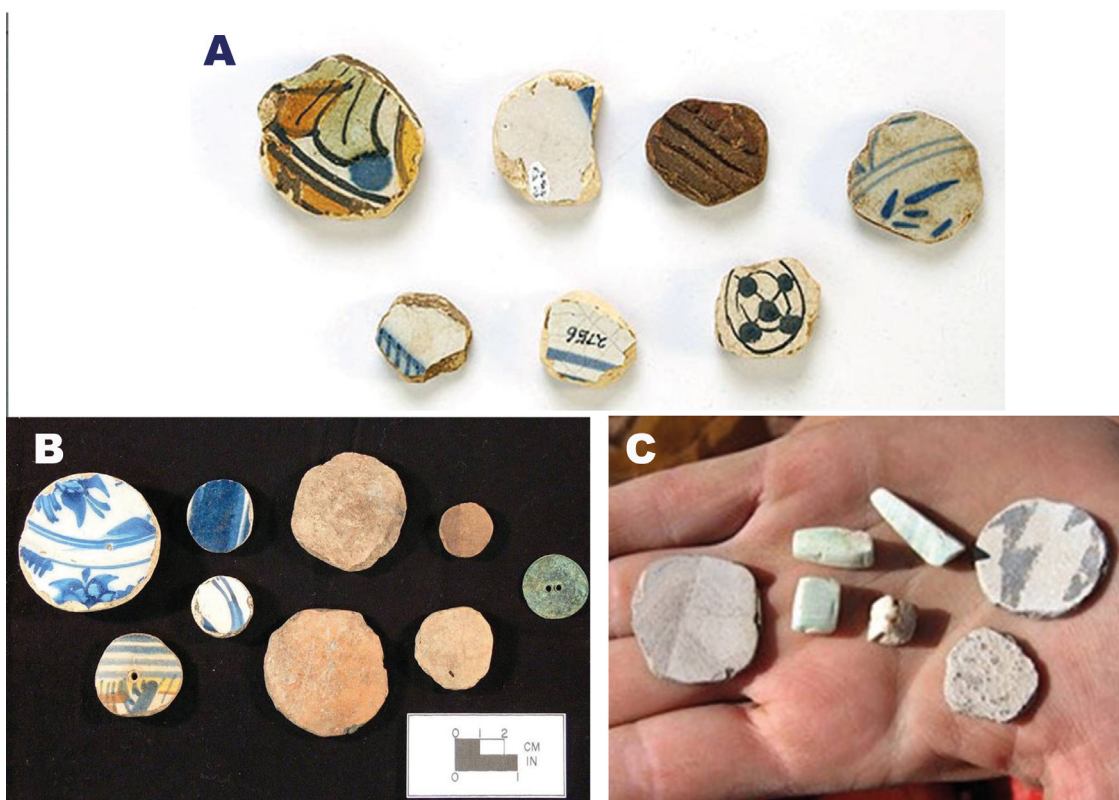


Figura 9. A) Fichas obtenidas en sitio Los Adaes, Louisiana (https://www.crt.state.la.us/dataprojects/archaeology/losadaes/_html/LDA0897.htm); B) Fichas en soportes de mayólica, cerámica y latón (*whizzer*) hallados en Pensilvania, Estados Unidos (<http://twipa.blogspot.com/2010/04/ceramic-disks-childrens-play-and-adult.html>); C) Muestra de fichas de cerámica y pendientes de piedra hallados en un sector del Río Colorado, Arizona, Estados Unidos (<https://www.nps.gov/grca/learn/historyculture/archeology-excavation.htm>).

Por su parte Kathleen Deagan (2002) refiere que discos toscos de cerámica vidriada y sin vidriar así como de cerámica indígena norteamericana han sido encontrados en casi todos los sitios de San Agustín (estado de la Florida) y también se han reportado en sitios del Caribe y naufragios desde el siglo XVI al XVIII. Igualmente refiere que tenían infinidad de formas, tamaños y materiales, pero las encontradas en los sitios hispanos coloniales han sido de discos simples de hueso o más comúnmente de cerámica. También sugiere su posible utilización en el juego de *backgammon* o *tablas*, damas o *parchís*.

Para el lado occidente del país, se llevaron a cabo entre los años 2006 y 2007 excavaciones en varios sitios a lo largo del río Colorado, en el estado de Arizona. En al menos uno de ellos de

nombre Furnace Flats ubicado al interior del Parque Nacional Gran Cañón, se hallaron una serie de piezas de juego de cerámica elaboradas sobre alfarería indígena junto a colgantes líticos (Figura 9C).

Cuba

En Cuba se ha reportado de forma abundante este tipo de elementos. En el Castillo de San Severino, en Matanzas, fueron halladas 34 de ellas durante la excavación de una letrina, todas elaboradas en loza a excepción de una, que parece estar hecha en mayólica (Rodríguez y Hernández 2008) (Figura 10A). Esta fortaleza militar se comenzó a construir en 1693, tareas que prosiguieron durante el siglo XVIII. Después de 1821 pasó a ser una prisión militar para luego continuar ocupándose durante la era republicana (siglo XX) como cárcel civil. Los autores señalan que todas las fichas halladas fueron:

“...manufacturados en el lugar a partir de la vajilla descartada y los diámetros varían entre 0,8 y 2,4 cm. Es de notar que entre las fichas encontradas en San Severino, 7 no presentan diseño en ninguna de las caras, 20 están elaboradas en loza blanca impresa, 4 de ellas con motivos por ambas caras y 7 corresponden a ejemplares de colores variados” (Rodríguez y Hernández 2008:20-21).

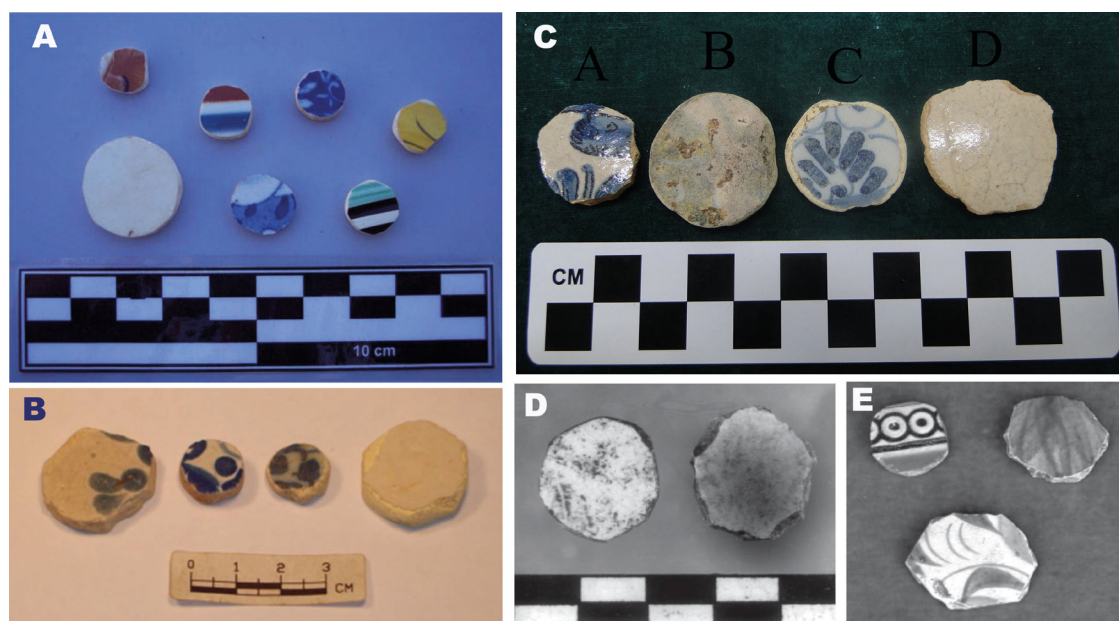


Figura 10. Muestra de fichas colectadas en: A) Castillo de San Severino, Matanzas (tomada de Rodríguez y Hernández 2008); B) Teniente Rey 159, La Habana (Cortesía de Antonio Quevedo); C) Amargura 65, La Habana (<https://www.facebook.com/104696887967869/photos/a.104699994634225/163821428722081/>); D) Guanabacoa (tomado de Domínguez 2004); E) Cafetal del Padre, Cuba (tomado de Singleton 2005).

Mientras que en La Habana fueron obtenidas varias fichas confeccionadas con fragmentos de platos de mayólica, en la casa de calle Teniente Rey N° 159 con ocupación colonial durante los siglos XVIII y XIX (Figura 10B). Dado el soporte utilizado y el contexto en que fueron halladas, las fichas se ubican dentro del siglo XVIII.

También se fabricaron a partir de mayólica del siglo XVIII cuatro fichas de juego hallados en la casa de calle Amargura 65, de La Habana Vieja, donde actualmente funciona la sede de la Oficina del Historiador de la Ciudad, entidad gubernamental cubana encargada del proyecto de conservación, restauración y puesta en valor del sector de La Habana Vieja en su calidad de Sitio de Patrimonio Mundial de la UNESCO (1982) (Figura 10C). Si bien la fachada de dicha casa es del siglo XIX, el interior conserva arquitectura propia del siglo XVIII.

Domínguez (2004) también reporta al menos dos fichas en soporte de porcelana, obtenidas en excavaciones en el poblado habanero de Guanabacoa (Figura 10D). Guanabacoa fue originalmente un pueblo de indios localizado al oriente de la ciudad de La Habana que, con el tiempo, terminó integrándose a la ciudad.

En el sitio Cafetal del Padre se hallaron varias fichas de loza (Singleton 2005:11) de las cuales refiere:

“Los artefactos más curiosos recuperados en la aldea de esclavos del Cafetal del Padre son los discos de cerámica. Estos tienen un diámetro de 8 a 15 mm, y parecen haber sido confeccionados por el alisamiento de los bordes de fragmentos de cerámicas rotas, dándoles de esta manera formas redondeadas. Es posible que las cazoletas de pipas se hayan utilizado para hacer estos artefactos.”

Paraguay

Entre mayo y julio del año 2017 se realizó un monitoreo y rescate arqueológico en el sitio de construcción del Estacionamiento del Congreso Nacional de la República del Paraguay (ex Barrio Chino), localizada dentro del Casco Histórico de Asunción⁹.

Entre el abundante material recolectado fueron identificadas fichas de juego o tapones de tinajas de la época colonial (siglos XVII–XVIII), fabricadas con fragmentos de diversos tipos de materiales cerámicos, tales como tejas, loza, porcelana, cerámica local o de procedencia española (Figuras 11A y 11B).

9 <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.321968472557598&type=3>



Figura 11. A y B) Muestra de fichas obtenidas en excavaciones en Asunción, Paraguay (<https://www.facebook.com/ceahpy/photos/a.321968472557598/103731774381270>); C) Fichas de antigua Imprenta Coni (San Telmo, Buenos Aires) (tomada de Schávelzon, 1996); D) Fichas argentinas de mayólica Ichtuknee y Sevilla Azul sobre Azul del sitio Santa Fe la Vieja (izquierda) y sobre un azulejo Pais-de-Calais (Francia) hallado en Rosario (derecha) (tomada de Schávelzon 1997); E) Fichas de cerámica, mayólica y loza de sitios de Buenos Aires, Rosario y Misiones (tomado de Schávelzon 1997); F) ficha de mayólica, sitio Casa Liniers de Buenos Aires (tomada de Hernández 2012).

Uruguay

Fue recuperada una ficha de juego fabricada a partir de cerámica portuguesa característica de los siglos XVII y XVIII, en la Casa de los Gobernadores Portugueses de la ciudad de Colonia de Sacramento¹⁰ (Fusco-Zambetogliris 2003); lamentablemente, es deficitaria la reproducción fotográfica de la pieza. Cabe destacar que Nova Colônia do Santíssimo Sacramento fue el primer asentamiento europeo y la primera y más antigua ciudad de Uruguay (1680 d.C.). Fundada por la Corona Portuguesa producto de desacuerdos respecto de los límites exactos emanados del Tratado de Tordesillas, se localiza en el lado nororiente del río de la Plata, a sólo 50 km -por vía ferry- de la ciudad de Buenos Aires.

Argentina

El mayor compendio y sistematización de estos artefactos en América del Sur corresponde a trabajos realizados en Argentina por Shávelzon (1991, 1996, 1997, 2003, 2006) y Hernández (2012).

10 <https://callisto.ggsrv.com/imgsrv/FastFetch/UBER1/ZI-0KIN-2003-ANN00-IDS1-50-1>

Este último excavó la denominada Casa Liniers que corresponde a la antigua residencia del Virrey Liniers en el barrio de San Telmo en Buenos Aires, detallando la presencia de una ficha de juego tallada a partir de un fragmento de plato de mayólica (s. XVII-XVIII) que en una de sus caras presenta un diseño azul cobalto (Figura 11F).

Schávelzon (1997) en su trabajo *Fichas de Juego en la Arqueología Histórica Argentina* compendia la presencia de elementos de este tipo registrados en sitios en distintas partes de Argentina (Figuras 11C, 11D, 11E y 11F), además de tomar en cuenta el hallazgo de torteras fabricadas de la misma manera y sobre los mismos materiales, distinguiéndose únicamente por el orificio central; lo cual indica los múltiples y eventualmente sucesivos usos que podrían haber tenido estas piezas, cuando no coetáneos, también debido a que el orificio no invalida su empleo como ficha de juego.

En la antigua Imprenta Coni ubicada en el barrio de San Telmo de Buenos Aires también se obtuvieron algunas piezas de este tipo, enmarcadas en un contexto entre 1730 a 1822 d.C., en el período que la construcción fue denominada “la Casa de los Rodríguez” (Schávelzon 1996) (Figura 11C). Al respecto, indica “Para jugar al sapo, al chaquete y a las damas se hacían fichas aprovechando fragmentos de tejas rojas, de platos o de cualquier cosa que hubiera tirada en el fondo...” (Schávelzon 1996:110).

Finalmente, en la Casa Ezcurra de Buenos Aires (Schávelzon 2003) también fueron reportadas fichas, con la particularidad de estar relacionadas a un entorno de esclavos africanos y que, al parecer, pertenecían todas a los restos de una misma vasija:

“...y copiaban los juegos de sus amos -el chaquete y las damas- jugando en el piso de tierra y haciendo fichas simples con una vasija rota aunque importada desde Sevilla para usos domésticos (...) “...se hallaron en el contexto material afro un conjunto de fichas hechas con fragmentos de una botija de cerámica fabricada en Sevilla para aceite de oliva, a cuyos pedazos le dieron forma redondeada burda, de entre 4 y 7 cm de diámetro” (Schávelzon 2003:138, 159).

Registros de Fichas en Chile

Fichas en Contextos Prehispánicos

En términos de la presencia de objetos que pudiesen ser catalogados como fichas en tiempos prehispánicos de Chile destaca una reciente conceptualización de parte de la materialidad asociada a la Cultura Huentelauquén (10.000–8.000 AP) que abarca espacialmente entre las regiones de Antofagasta y Coquimbo. Basándose en conceptos teóricos de la Arqueología de la Infancia se ha propuesto que:

“los facsímiles o figuras en arenisca con formas de punta de proyectil o de anzuelos hallados en asentamientos Huentelauquén podrían haber sido usadas con fines ceremoniales por los adultos o por niños en sus juegos cotidianos o en ritos de iniciación. Los diversos rangos de tamaño de los litos geométricos dan luces de que aquellos discos pequeños y livianos que rondan el par de centímetros podrían haber sido para juegos” (Museo de Limarí, sitio digital, 2019; subrayado nuestro).

Curiosamente, hay también para el mismo sector de Huentelauquén referencias a discos cerámicos de origen prehispánico, que posiblemente corresponden a fichas de algún juego desconocido. La referencia es de Roberto Gajardo Tobar (1962-63), a raíz de sus investigaciones en la desembocadura del río Choapa, en la IV Región. En dos de los sitios en que realizó excavaciones encontró lo que él llamó tejos o discos; el primero de ellos a un costado de la Iglesia de Huentelauquén, donde junto a otros artefactos fragmentados, elementos óseos y líticos observó: "...un disco o "tejo" de arcilla roja de 3,5 cm de diámetro, hecho incuestionablemente con un trozo de cerámica de un cántaro roto" (Gajardo Tobar 1962-63:12-13).

Luego, en la parte alta de las dunas de la ribera norte del Choapa observaron una zona hundida con "mucha cerámica diaguita, naturalmente fracturada" (Gajardo Tobar 1962-63:14). Pero lo más interesante, según su descripción, fue:

"...una serie de discos, en forma de 'tejos' (...). Estos elementos también hechos con trozos de cerámica, recortados y emparejados por sus bordes para darle la forma circular. El diámetro en todos los casos, no mayor de 3 centímetros y el espesor, según la calidad del material de que fueron hechos, de $\frac{1}{2}$ a $\frac{3}{4}$ cm." (Gajardo Tobar 1962-63:14; Figura 12A).

Luego se pregunta:

"¿Pudo el pueblo Diaguita hacer estos discos de incógnita utilización con trozos de sus vasijas ceremoniales? ¿Fue acaso otro pueblo el que los hizo y usó? ¿Fueron estos discos o tejos utilizados en alguna ceremonia o en algún juego o deporte?" (subrayado nuestro). (Gajardo Tobar 1962-63:14)

La adscripción cronológica del sitio por parte de Gajardo Tobar (1962-63) a un contexto de ocupación prehispánica Diaguita se muestra coherente con lo que actualmente conocemos respecto de la introducción del *Pichica* y *Comina* en tiempos incaicos al territorio que conocemos como Chile (1470-1536 d.C.) por lo que no se puede descartar que las fichas de juego cerámicas registradas en Huentelauquén se hayan vinculado al proceso expansivo, de norte a sur, del Tawantinsuyu.

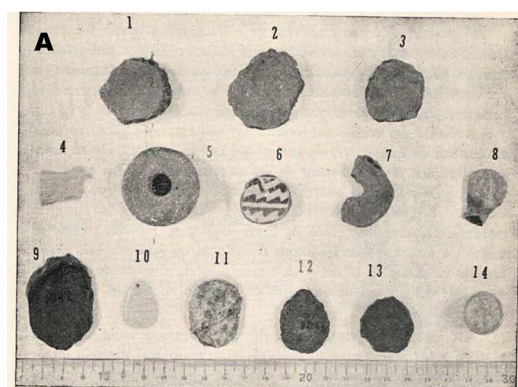


Fig. 2. - Objetos encontrados en el sector diaguita chileno. 1, 2, 3. Tejos o discos hechos con restos de cerámica. 6. Tejo hecho con cerámica de ceremonial. 4. Restos de una tortera de piedra. 5. Tortera de greda. 7. Restos de una tortera hecha con un trozo de cerámica. 8. Restos de un instrumento tajante de piedra. 9, 11, 12, 13. Tejos de piedra. 10. Adorno de piedra con incisiones. 14. Adorno de piedra.



Figura 12. A) Fichas y torteras halladas en Huentelauquén, IV Región (tomado de Gajardo, 1962-63); B) Disco de cerámica, El Salvador, III Región (tomado de Westfall y González 2007).

Apoya la hipótesis anterior lo señalado por el investigador Depaulis en relación al hallazgo de un probable dado de piedra en el sector de El Retiro (Quilpué). Dice al respecto: “There was in Francisco Fonck’s collection a ‘gaming stone’ with five little holes on each side, which was found in the Group IV of El Retiro. Unfortunately the drawings that Fonck had prepared were not printed”¹¹ (Fonck 1912:5 citado en Depaulis 1998:42).

Posteriormente, J. Vera (1983-85) realiza un salvataje arqueológico en el mismo sector señalando:

[en el] “...valle de Quilpué, entre los esteros de Quilpué y Marga-Marga [se halló] un enterratorio doble asociado a cerámica Aconcagua [con presencia de Aconcagua Trícromo]...el hallazgo forma parte de un cementerio más amplio ya muy destruido y estaría relacionado con un posible centro habitacional cercano no ubicado...el sitio sería el mismo descrito brevemente por Francisco Fonck en 1910” (Vera 1983-85:14).

Dentro de la descripción de los materiales se menciona la presencia de “tejos de cerámica y piedra” (Vera 1983-85:5), según la terminología empleada originalmente por el Dr. Francisco Fonck y que continuó en uso posteriormente (Gajardo-Tobar 1962-63).

Por otra parte, Carrera (2013) en una monografía sobre la historia de Villa Alemana alude a la publicación de 1910 de Fonck¹² donde este menciona, para el mismo sector estudiado por Vera (1983-85), la presencia de fragmentos quebrados y enteros de alfarería en forma de “tejos”. Finalmente, Leguás amplía la información citando nuevamente a Fonck (1910) quien describe “...varios tejos hechos de fragmentos de ollas de diferentes dimensiones, son muy ordinarios e irregulares y sólo uno quebrado” (Leguás 2013:42), para luego esbozar una teoría acerca de un probable asentamiento incaico en el área producto del trazado de Camino del Inca que habría pasado por el sector. Vera (1983-85) adicionalmente plantea un posible interés del incanato por los lavaderos del estero Marga-Marga que podría haber condicionado su interés por asentarse en el área.

En lo que nos concierne, es interesante constatar nuevamente la asociación entre un eventual dado donde resalta el número cinco (pichca) y fichas de juego cerámicas (tejos) dentro de un contexto cronológico-cultural prehispánico del período Tardío (Aconcagua Inka) de la zona central; lugar donde además plantea Depaulis (2003) habría tenido lugar la práctica de un juego similar (pichca) durante el siglo XVI, describiendo la necesidad de contar con fichas con caras diferenciadas en términos de coloración y/o diseño.

Más al norte, en la Región de Atacama, un artefacto similar a una ficha fue registrado en la localidad minera de El Salvador (Westfall y González 2007), asociada a un sitio prehispánico de minería incaica de cobre nativo. Se trata de un disco de cerámica de baja temperatura, de color café, de unos tres centímetros de diámetro y 0,5 cm de espesor, elaborado de forma intencional y que en la cara superior posee decoración en bajo relieve; la otra cara es completamente lisa (Figura 12B). No se puede asegurar en realidad que sea una ficha de juego, aunque tampoco se descarta del todo. Lo que difiere de este disco es que no se constata una reutilización de una pieza cerámica previa, sino que deliberadamente se elaboró a propósito, con una forma y decoración definidas desde un inicio.

11 Hubo en la colección de Francisco Fonck “una piedra de juego” tipo dado con cinco oquedades pequeñas a cada lado que se registró como parte del Grupo IV del sitio El Retiro. Lamentablemente los dibujos que preparó Fonck nunca fueron impresos. Traducción nuestra.

12 Corresponde a “*La Región Pre-histórica de Quilpué y su relación con la de Tiahuanacu*”, Valparaíso, 53 pp.

El diseño de su cara superior conforma una especie de letra S incisa invertida flanqueada por dos pequeños círculos o puntos en bajorrelieve. Este motivo podría estar relacionado con la Cultura Santa María (800-1480 d.C.) del Noroeste Argentino, donde se han registrado patrones decorativos similares. Postulamos que, a la luz de los antecedentes, si bien esta ficha podría vincularse a los momentos más tardíos de esta cultura, la diferencia de diseño e intencionalidad de manufactura de la pieza en relación a otros elementos similares conocidos (fichas de cerámica de baja temperatura) deja margen para consideraciones lúdicas de cronologías previas.

Para momentos históricos, la presencia de estos artefactos aumenta, especialmente en relación a contextos urbanos o instalaciones españolas fronterizas. Al respecto, es interesante analizar la reevaluación efectuada por Mera y colaboradores (2007) del sitio colonial temprano (siglo XVI) Casa Fuerte Santa Sylvia (IX Región de la Araucanía) excavado originalmente por Américo Gordon en 1985. Sin duda que la presencia de 9 dados (*kechukaue*) en el sitio es significativo (Mera *et al.* 2007:1951), tanto en términos numéricos como en relación a las actividades de ocio y de relaciones comerciales mediante apuestas que de ellos se coligen.

Junto con lo anterior, se destaca en el “Cuadro 1 - Restos o Rasgos de Filiación Hispana” (Mera *et al.* 2007:1949) la citación de discos de tejas y discos recortados de fragmentos alfareros que planteamos debiesen corresponder a fichas de juego de probable raigambre indígena (*kechukaue*, *komikán*) dentro de una esfera de relaciones interétnicas. Lamentablemente, no hay imágenes de estos elementos ni mayor caracterización del universo cerámico del sitio para poder discernir por ejemplo el soporte y las características específicas de las fichas (ej., cerámica de tradición indígena y/o mayólica).

Fichas en Contexto Histórico

En el sitio histórico CAPJ (o Corporación Administrativa Poder Judicial), ubicado en calle Compañía de Santiago, fueron colectadas al menos cuatro de estas fichas, tres de ellas de cerámica de alta temperatura (CAT; loza) y una de cerámica de baja temperatura (CBT; tradición indígena). Las de loza corresponden a piezas con impresión en color azul, dos decoradas a mano y una con el motivo de plumilla (Guajardo 2014a; Archaeos 2014) (Figura 13A). Esta última se destaca por la pulcritud de su forma esférica respecto de las otras. Corresponden cronológicamente a mediados del siglo XIX en adelante. La cronología de la ficha de cerámica de baja temperatura es incierta dentro de un probable marco histórico general (post 1540 d.C.).

En otro sitio arqueológico situado en calle Manuel Rodríguez se reportaron cuatro discos confeccionados de fragmentos de vasijas cerámicas monocromas no decoradas (Figura 13B).

Por otra parte, la arqueóloga Dafna Goldschmidt muestra en su página de Facebook¹³ algunas fichas recuperadas en varios lugares de Santiago, sin especificar directamente a qué sitio pertenecen, pero lo más interesante es que muestra incluso una ficha de loza y la sección de una pieza completa similar a la que pudo pertenecer la ficha, en su primera etapa utilitaria. Se trata de una jarra con decoración anular y mocha o dendrítico, un diseño que semejaba un árbol y/o vegetación (Figura 13C). El nombre mocha se deriva de *mukha*, una piedra preciosa, variedad de *moss agate* encontrada cerca del pueblo de Mocha en Yemen, Arabia (Álvarez *et al.* s/f). Las primeras producciones de esta técnica se fechan a partir de 1780 en Staffordshire, Gran Bretaña, y su mayor difusión hacia América tuvo lugar después de 1830.

13 <https://www.facebook.com/dafna.levinsky/posts/10157868621244538>

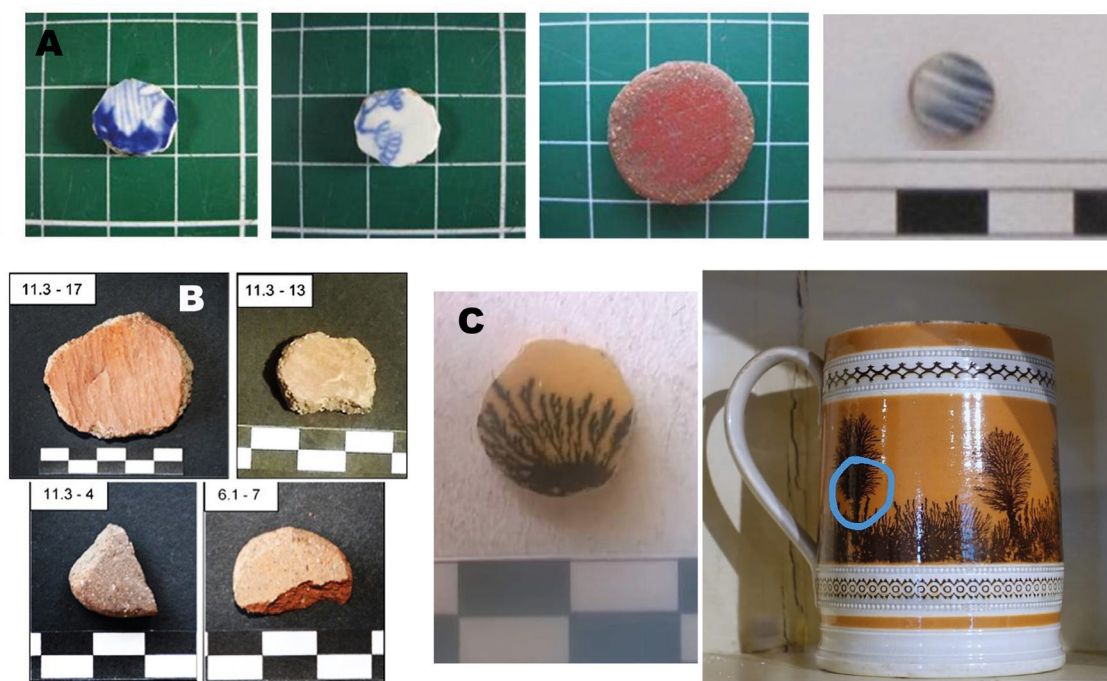


Figura 13. A) Fichas de loza y de cerámica en sitio CAPJ, Santiago (tomado de Guajardo, 2014a y Archeos, 2014); B) Fichas de cerámica monocroma en sitio Manuel Rodríguez, Santiago (<https://www.instagram.com/p/Bw0jrUyxSB/>); C) Ficha elaborada sobre fragmento de pieza de loza con decoración dendrítica (<https://www.facebook.com/photo/?fbid=10156857137514538&set=pcb.10156857137994538>).

Las otras dos fichas que muestra se fabricaron sobre fragmentos de cerámica de baja temperatura (o CBT), una al parecer en base a una teja o ladrillo y la segunda a partir de un fragmento de una vasija de color negro elaborada bajo tecnología indígena tradicional (ej., sin uso de torno) (Figura 14 A y B).

Asimismo, durante las labores de rescate en el antiguo Hotel City, ubicado en calle Compañía a menos de una cuadra de la Plaza de Armas de Santiago, fue recuperada una pieza que se elaboró a partir de los restos de un azulejo, sin que llegara a identificarse inicialmente como ficha o disco (Guajardo 2014b) (Figura 14C). Son poco frecuentes las muestras de azulejos en los contextos urbanos capitalinos. La data posible del fragmento podría rondar la primera mitad del siglo XIX.

Esta misma situación había ocurrido con anterioridad en el sitio Plaza Mekis, situado frente al Teatro Municipal de Santiago, cuando el año 2007 se describió la presencia de dos discos cerámicos de 49 y 56 mm de diámetro fabricados a partir de tejas (Figura 14D). A partir de una reevaluación reciente se les ha catalogado como probables objetos relacionados con el juego.

Finalmente, destacamos un posible ejemplar de ficha de juego hallado fuera de Santiago, en la sureña ciudad de Valdivia, que se recuperó como parte de las excavaciones realizadas en el predio donde se construiría el futuro edificio de la Contraloría Regional de Valdivia. En una imagen

que muestra trozos de cerámica del estilo Valdivia hay un fragmento con bordes redondeados intencionalmente, que al parecer se correspondería con un proceso de reuso de un objeto cerámico previo. Se le ha interpretado tentativamente como posible ficha de juego (Figura 14E).

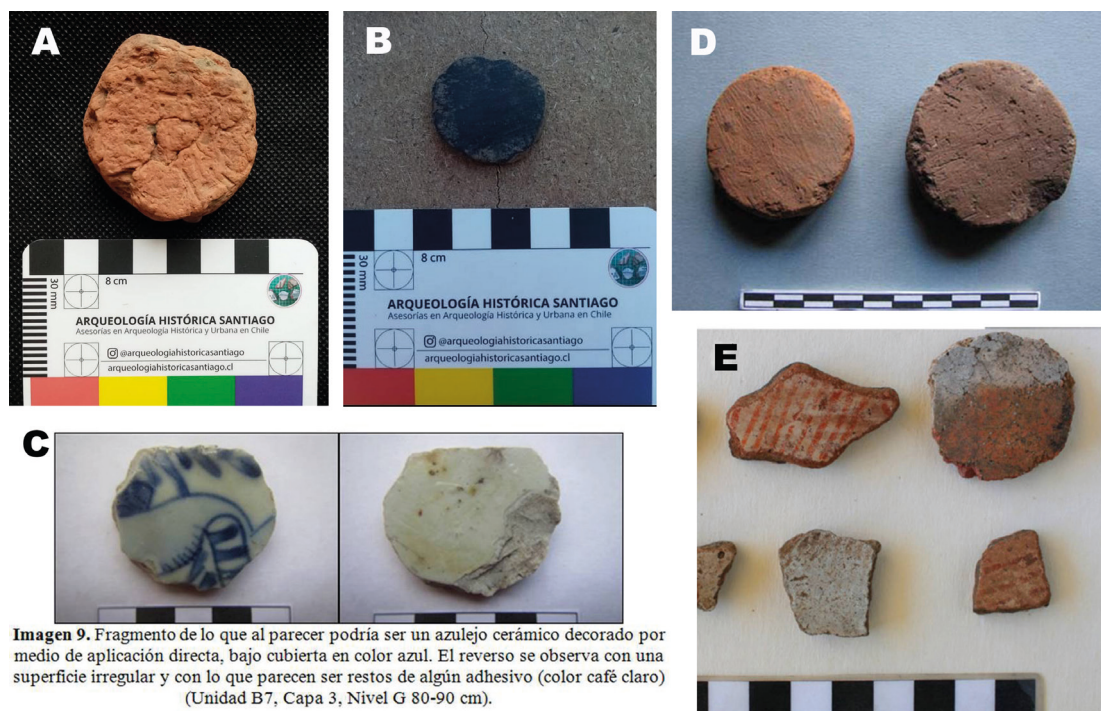


Figura 14. A y B) Fichas elaboradas sobre fragmentos de cerámica (<https://www.facebook.com/photo?fbid=10156857137314538&set=pcb.10156857>); C) Fragmento de azulejo convertido en ficha, antiguo Hotel City, Santiago (tomado de Guajardo 2014b); D) Piezas del sitio histórico Plaza Mekis, Santiago, redefinidas como fichas de juego (tomado de Baudet citado en Westfall y Barrera 2007); E) Ficha de cerámica (borde superior derecho) sitio Contraloría Regional de Valdivia, Región de los Ríos (tomado de Urbina 2012).

Reflexiones acerca de los Juegos de Tablero y Fichas de Juego en Chile

Al analizar la información tanto nacional como extranjera respecto de los juegos pasivos tipo de mesa con tablero es interesante notar, en primer término, la profundidad temporal de su creación y práctica en Chile, al corroborar los registros espaciales de numerosos discos cerámicos y un dado de piedra descritos para los contextos prehispánicos Aconcagua de Quilpué, en la Región de Valparaíso (Carrera 2013; Fonck 1910 citado Vera 1983-85; Leguás 2013); la presencia de tejos cerámicos de cerámica Diaguita relatados por Gajardo Tobar (1962-63) para la zona de la desembocadura del río Choapa (Huentelauquén, Región de Coquimbo) y los dados y fichas cerámicas descritos para el sitio colonial temprano (siglo XVI) de la Casa-Fuerte Santa Sylvia (Mera *et al.* 2007); todos los cuales refuerzan la hipótesis en torno al origen prehispánico incaico de los juegos del *Kechukawe*, que combina tablero, fichas y dado piramidal truncado de 5 lados, y del *Komikán* que utiliza únicamente fichas y un tablero.

Estos antecedentes, además, son coherentes con otros obtenidos en Estados Unidos donde se han registrado sitios con amplios rangos temporales de uso y ocupación con presencia de estos artefactos elaborados mayoritariamente sobre diversos soportes alfareros, que varían desde cerámica de baja temperatura de carácter indígena pasando por mayólicas y lozas características de períodos historiográficos más tardíos.

Sin embargo, las precisiones temporales de estos objetos no pueden basarse únicamente en el soporte alfarero de la pieza, sino que necesariamente deben tomar en consideración el contexto de hallazgo ya que es posible que fragmentos residuales de piezas elaboradas en épocas pretéritas ahora se hayan trasmutado hasta adquirir su nueva fisonomía y uso como fichas de juego. Es por aquello que en sitios Coloniales como la Casa Teniente Rey (Quevedo, com. pers. 2018) y Casa Amargura 65 (Quevedo, com. pers. 2018) en Cuba; y la Casa Liniers e Imprenta Coni (ex Casa de los Rodríguez) en Argentina (Hernández 2012; Schávelzon 1996) el hallazgo de fichas hechas sobre fragmentos de mayólicas permite una mayor homologación de los períodos de manufactura, importación y uso cerámico y su transformación en ficha por reúso del mismo soporte material al conocerse la historia ocupacional de la vivienda (siglos XVIII-XIX).

Este no es el caso de Chile, donde mayoritariamente estos objetos provienen de sitios con registros estratigráficos tipo “palimpsesto”, donde los procesos urbanísticos de construcción, demolición o caída (ej., terremoto) y reconstrucción han contribuido a mezclar las evidencias materiales de las respectivas ocupaciones (Westfall y Barrera 2007; Westfall e Hidalgo 2018).

Las pocas fichas registradas hasta el momento en Chile se han elaborado mayoritariamente sobre lozas manufacturadas alrededor de 1850 en adelante lo que establece un contexto de uso republicano para estas fichas de juego. Se colige por tanto que podrían haber sido utilizados para practicar juegos como *chaquete*, *damas* o *China Money* descritos para sitios en otras partes de América y el Caribe (Schávelzon 1997; Singleton 2005); en concordancia con la introducción de bienes comerciales de escala global (ej., mayólicas europeas y americanas, lozas europeas, etc.) y en el caso particular de los juegos, avalado por la temprana introducción de las barajas de cartas (siglo XVI; Martinic 1987) que alcanzaron tal popularidad e influencia cultural hasta el punto de influir en la creación de naipes propios entre los mapuche (naipes araucanos; Martinic 1987) y los tehuelches (naipes aonikenk; Martinic 1987).

No obstante, estas influencias externas deben aquilatarse también en función de la existencia previa de juegos del azar actualmente conocidos bajo el rótulo de juegos de mesa en alusión al uso de un tablero o área plana. Algunos de estos se practicaban mediante el uso de fichas vegetales como el *Awarkuzen* mapuche o Juego de las Habas (denotando su trasmutación en caso de ser este más antiguo con la incorporación de semillas de cultivos exóticos como es el caso de la *Vicia faba*); o a través de fichas líticas -piedras naturales- en el caso del *Kechukawe*, correspondiente a la versión mapuche del juego de la *pichca* o *pichica* de origen incaico.

Durante el período Colonial este juego gozó de gran popularidad entre la zona central (Santiago) y la isla grande de Chiloé. Su influencia alcanzó, dentro del territorio mapuche, hasta Neuquén en Argentina, habiendo reportes de su vigencia en el área más septentrional de San Luis hasta, al menos, el primer tercio del siglo XX (Ferrarese 2008).

La expresión material de este último juego ha sido escasa, fundamentándose en los registros de los dados más que en el tablero que le da el nombre al juego y donde se colocan las fichas cuyo correlato material ha permanecido sólo gráfico y documental; posiblemente porque en muchos casos no se llegó a fabricar al servir el suelo de soporte gráfico y lúdico.

A lo anterior se suma cierta variabilidad morfológica y decorativa observada en los dados registrados en general (Perú, Chile, Argentina, Ecuador) y al interior del territorio mapuche, lo que sería indicativo de heterogeneidades culturales locales. Tal podría ser el caso también del objeto lítico plano en forma de triángulo isósceles que presenta en una de sus caras dos dibujos en forma de paralelepípedos incisos con punto central en bajorrelieve hallado en un sitio histórico del Alto BíoBío, donde viven comunidades pehuenches y que fue descrita como posible pieza de juego por el equipo arqueológico (Cáceres *et al.* 2005:297, 300:Figura 2-foto 6) en base al carácter no utilitario del mismo (*sensu* Castillo y Sepúlveda 2015). Al reevaluarla no parece ser un dado por carecer de una forma tridimensional y por ser llano, pero tampoco correspondería a una ficha del *Kechukaue* dada las formas circulares reiterativas que caracterizan su tablero como asimismo las piezas con que se juega.

En base al registro del dado que combina madera y metal descrito por Luis de la Cruz (citado en Gentile 1998) para poblaciones pehuenches del siglo XIX (1853 d.C.), postulamos que posiblemente el artefacto registrado sirvió para forrar o engastar un dado de madera y que, al degradarse este con el paso del tiempo dentro de un ambiente de alta cordillera, finalmente sólo se recuperó una de sus paredes. La combinación de distintas materialidades (ej., madera y plata) para la fabricación de artefactos mapuche como pipas (*kitra*) ya ha sido constatado para tiempos históricos (Westfall 1993-94), debiendo considerarse como una posibilidad, por tanto, en el caso de los dados. Otro escenario plausible es que su presencia apunte a otro juego desconocido o a una variante local de raigambre indígena del dominó.

Aunque se describe el uso de piedras o semillas como fichas en el juego del *Kechukaue*, nada impide que pudiera haberse jugado con fichas de cualquier otra materialidad y en especial, a partir de restos de cerámica de alta o baja temperatura modificados para dicho fin. Este escenario obliga a considerar además el trasfondo étnico de un Santiago Colonial y Republicano donde al momento de la conquista la población indígena de Chile central, aunque heterogénea culturalmente, hablaba mapudungun (Silva 1984:91).

La creciente multiétnicidad que caracterizó a Santiago durante el período colonial se retrató a partir de la categorización política, social y geográfica de sus distintos miembros pero en especial de los individuos y grupos indígenas diversos que compartían el mismo espacio común con criollos y españoles y que habitaban —en distintas calidades y condiciones (esclavo, auca, yanacona, cofradías) — tanto la zona urbana como extensas áreas rurales circundantes (Aldunate 1984; Andrade *et al.* 2020; Contreras 2013; Díaz 2014; Valenzuela 2014).

Los tiempos republicanos a partir de la independencia (1810) y luego posterior a la mal llamada Pacificación de la Araucanía (1861-1883) significaron también para los mapuche del sur “... movimientos migratorios forzados, la imposición del castellano, la escritura y la proscripción de la lengua mapuche...” todos los cuales fueron concomitantes en sus cuerpos y almas (Ancalao 2016:10 citado en Stocco 2018:48); lo que S. Mellado (2014a:85 citado en Stocco 2018:47) ha definido como una “ocupación y transacciones de tierras y cuerpos”.

Por lo mismo que la ausencia de correlato temprano de índole material de fichas de juegos no invalida conjeturar su uso por parte de individuos o grupos indígenas en relación al juego del *Kechukawe* (y también del *Komikán*) que debió continuar jugándose como forma de diversión frente a lo adverso e incierto, pero también quizás como un modo de reafirmación identitaria y resistencia cultural (sensu Sauer 2012) tanto por los indígenas locales como de los arribados a la capital desde el sur, siendo aplicable en este caso el concepto de colonialidad.

Pues bien, Maldonado-Torres (2007:131 citado en Stocco 2018:48) señala que:

“la colonialidad se refiere a un patrón de poder que emergió como resultado del colonialismo moderno, pero que en vez de estar limitado a una relación formal de poder entre dos pueblos o naciones más bien se refiere a la forma como el trabajo, el conocimiento, la autoridad y las relaciones intersubjetivas se articulan entre sí, a través del mercado capitalista mundial y de la idea de raza. Así pues, aunque el colonialismo precede a la colonialidad, la colonialidad sobrevive al colonialismo. La misma se mantiene viva...en la cultura, en el sentido común, en la auto-imagen de los pueblos, en las aspiraciones de los sujetos y en tantos otros aspectos de nuestra experiencia moderna”.

Por lo mismo postulamos que la teórica consecución, elaboración e incorporación de fichas de mayólica –una materialidad ajena, importada, escasa y de alta eficacia simbólica como elemento propio del élite político y social santiaguino– no les debía ser indiferente como pueblo transplantado que no es lo mismo que pueblo exiliado.

(...)” pues mientras ambos atraviesan la nostalgia de un origen unitario y una completitud originaria, en el caso de los descendientes de los pueblos transplantados el trabajo es aún más arduo por la sistemática supresión de la memoria colectiva” (Glissant 1989:16-17 citado en Stocco 2018:49).

Jugar con fichas de ese tipo ya transformadas e incorporadas a otra esfera de acción indígena única y propia como es el juego del *Kechukawe*, de alto simbolismo en términos identitarios y que se expresa tanto a través de la configuración del tablero como por la honda significancia de sus reglas de juego que eclipsan una “mera entretenición” o “actividad cultural marginal” de sus participantes, debía reportar una satisfacción simbólica a sus *kechukafe* (jugadores del *Kechukawe*).

Si bien Castro y Uribe (2004:887) indican que “al parecer, este juego fue cambiando el contexto de significación a través del tiempo. De ser una actividad ritual en época incaica, llegó a suponer un pasatiempo en el presente”, nosotros postulamos, en concordancia con Stocco (2018:60-61):

“una perspectiva dialéctica [que] no busca llegar a una síntesis en una lógica historicista y lineal, sino generar una recomposición permanente de dicha lógica mediante la intromisión de elementos “otros” que rompan los binomios”

En otras palabras, realizar el tránsito por el *traful* mapuche urbano, en cuanto tercer espacio traslapado, rebalsado, abigarrado, yuxtapuesto e impuro, donde prima la idea de un discurrir multidireccional, no secuencial, de idas y vueltas, desvíos y reenvíos, contactos y fricciones (Stocco 2018). Así se ha concebido este intento de acercamiento a cuestiones étnicas a partir del estudio de fichas de juego por cuanto estas identifican un tercer espacio, un ámbito en el que se imbrican aspectos físico-territoriales, sociales e históricos, constituyéndose en la puerta de entrada a la

reflexión (a partir de lo micro) sobre temas macro como la sociedad, la cultura, la perspectiva de origen, los procesos identitarios y la memoria.

Si bien, no nos oponemos a que distintos estamentos de la ciudad hayan ocupado estas fichas en juegos de origen europeo, por cuanto es lógico que así haya sido, lo que recelamos es colocar el acento en dicha unidireccionalidad sin dejar espacio analítico a las otras posibilidades, invisibilizando y a la vez homogeneizando la presencia de este “otro” dentro del siempre nuevo y cambiante espacio urbano intercultural.

Si bien hay información acerca de la masificación del juego entre la zona centro y sur del país durante el período Colonial, no hay precisión si su práctica alcanzó a todos los estamentos de la sociedad por parejo (ej., élite, campesinado). Sólo sabemos que este juego formó parte también de actividades rituales mapuche (ej., Nguillatún; Gentile 1998:83; Foerster 1995) pudiendo habersele concedido funciones de oráculo tal como reportó Gentile (1998) para contextos pre y post hispanos de los Andes Centrales (Perú); de ahí que no es posible encasillarlo sólo una función lúdica a este juego, al menos en lo que se refiere a sus participantes mapuche.

Durante el período republicano se constata un notable declive de su práctica cultural sin que exista claridad respecto de los motivos que ocasionaron dicho fenómeno y en contraposición a lo que se indica para la práctica del *komikán* que continuó vigente durante el siglo XX.



Figura 15. A) Ejemplo de elaboración y práctica del juego del *Kechukawe* actual en un jardín JUNJI de la Región de la Araucanía (tomado de JUNJI 2015); B y C) Afiches instructivos en internet que enseñan a practicar juegos de *Kechukawe* y *Komikán* (<http://kmm.cl/page/15/>).

A nivel de la antropología urbana hay valiosos textos que aportan información acerca de la migración mapuche a Santiago a partir de la primera mitad del siglo XX, donde si bien relatan historias de vida y procesos de inclusión política municipal en relación a las asociaciones indígenas que se fueron conformando en ciertas comunas (La Pintana, Cerro Navia) no entregan luces de una temática tan particular (y peculiar) como es esta de los juegos, más allá de señalar el aumento y consolidación de espacios rituales mapuche (construcción de rucas) y de las actividades colectivas que en ellos se realizan para el fortalecimiento cultural de sus comunidades (telar, *palintún*, idioma, etc.) (Aravena 2008; Catrileo 2005; Sepúlveda y Zúñiga 2015).

Lo que sí se observa en la actualidad es un proceso de revitalización de la cultura mapuche que ha buscado referentes en el pasado para robustecer su presente y futuro cultural. Uno de estos referentes corresponde al antiguo juego del *Kechukawe*, que ha resucitado hoy bajo el alero del programa de educación parvularia intercultural de la Región de la Araucanía (JUNJI 2015) (Figura 15A). También se ha constatado el uso de plataformas web de internet, dirigidos a jóvenes y adultos, para facilitar la recuperación, transmisión y reproducción social de este juego como parte integral e identitaria de la cultura mapuche (Figuras 15B y 15C).

Al respecto es interesante constatar cambios a partir de la configuración histórica del tablero del *Kechukawe* con forma de medialuna graficado por Alonso de Ovalle (1646) y el Abate Molina (1787) a otro de forma circular completa como resultado del hallazgo de un tablero con dicha morfología efectuado por el *Kimelfe* Williams Caamaño Cumiquir en el Puelmapu (límite oriental o cordillerano del territorio mapuche). De acuerdo a su relato, a partir de este registro inédito quiso fusionarlo con el modelo histórico graficado por Ovalle y Molina, creando finalmente esta versión nueva y moderna del *Kechukawe* (o *Ngulumapu*) de forma circular y que amplía la participación en el juego a cuatro personas (Poblete y Moreno 2019:16:Fig.1).

Desde el punto de vista de la materialidad que tanto evoca, y como arqueólogos tanto nos convoca, es interesante constatar la valoración tácita asignada al tablero del Puelmapu producto de la evidencia física del tablero (y no solo los dados), su antigüedad, su conservación; sintetizando así el *kimün* que materializa literalmente.

Es notable además la relación estética y simbólica que poseería este moderno *Kechukawe* con el *kultrún* o tambor mapuche. Al respecto, en la actualidad “...el juego del *kechukawe* muestra la existencia territorial de cuatro puntos extremos del Wallmapu (que también se conocen) como *Meli Witran Mapu*; *Pikn mapu* (norte), *Puelmapu* (este), *Willimapu* (sur) y *Lafkenmapu* (oeste)... (es decir) ... los cuatro territorios ancestrales (donde) cada territorio tiene 12 lof o comunidades...” los que se representan con los doce círculos dentro de cada una de las cuatro divisiones (Poblete y Moreno 2019:16-18).

Las divisiones cardinales *Puel* (E), *Pikun* (N), *Lafken* (W) y *Willi* (S) junto a su respectivo símbolo también se representan debido a que el juego debe jugarse en contra el sentido del reloj partiendo por *Puel* y terminando en *Willi*. Por lo tanto, es evidente que, junto a una actividad recreativa, se emplea a este juego como herramienta educativa de transmisión cultural mapuche, aunque es evidente que su significado es más profundo, tal como lo plantean Poblete y Moreno (2019:18; subrayado nuestro) al indicar:

“como el *kechukawe* es un juego en el que un dado por azar (o no tanto, en la creencia mapuche) determina las implicancias de pérdida o ganancia de ciertos territorios, es este el argumento perfecto para tomar conciencia de la actitud que tenemos frente a los espacios naturales y su nivel de conocimiento y respeto por los principios de la modernidad. Ello con la intención de transformar las actuales lógicas que niegan lo natural como parte constitutiva de la vida. Así, este juego se convierte en un espacio para el constante *gülam* (consejo) que puede emanar de todas las personas que están participando del juego, desarrollando así una relevante educación comunitaria. Lo importante del juego mapuche es el *nutramkam* (conversación) constante. En este hacer permanente se transmiten los valores de esta cultura...”

También incide en la capacidad de la oralidad para convocar y encantar a jugadores de diferentes edades lo que también reforzaría, en caso de jugadores mapuches, los vínculos sociales entre sus integrantes y propendería instancias de enseñanzas de vida desde personas mayores hacia los menores que facilitan la transmisión de los valores del *kimeltuwün*, aspecto que es muy valorado en la sociedad mapuche.

Ejemplo de lo anterior ha sido lo que plantea Vargas P. (2019:18-19; subrayado nuestro) quien ha puesto el foco en la existencia, dentro de la sociedad mapuche del pasado (pudiendo tener esto un correlato actual), de

“...agentes culturales mapuche que contribuyeron a dilucidar distintos planos del arte, la cultura material, los juegos, las ceremonias y las tradiciones de dicho pueblo... [como] Ñanco Curilef quien fue representativo de la resistencia cultural mapuche [de principios del siglo XX] ...a través de su imagen...Claude Joseph problematizó la resistencia cultural de los mapuche en un período tan complejo como el de las reducciones”.

Arqueológicamente observamos que junto con lo lúdico del juego como goce genuino de una actividad colectiva compartida y su concreto correlato material de tipo no utilitario al vincularse a la cotidianeidad y al establecimiento de relaciones sociales (sensu Castillo y Sepúlveda 2015), que ambos aspectos pueden influir y a la vez confluir para aumentar la cantidad e intensidad de dichas relaciones en la organización de los grupos, como también de la supraestructura ideológica y ritual (Pinto 1999, citado en Castillo y Sepúlveda 2015).

Las ideas esbozadas aquí en torno a las fichas de juego arqueológicas y el *Kechukawe* pasado y presente reflejarían dichos planteamientos. Si lo del deleite de jugar es hecho comprobado y compartido no pasa lo mismo con su sustrato material que es escaso en este caso, siendo además frecuentemente invisibilizado en el registro arqueológico a partir de fallas y sesgos analíticos. Sin embargo, la hasta ahora reducida presencia material de los elementos de juego en los sitios arqueológicos capitalinos y a lo largo de Chile, no debe coartarnos de conjeturar acerca de su incidencia y significancia en los contextos sociales de la época e incluso a aventurar reflexiones respecto de sus relaciones con la materialidad actual como reinención de otra abandonada, pero no ausente, en las mentes y corazones de actores que buscan, en nuevas lecturas sobre viejos objetos, asegurar la reproducción social de sus comunidades.

Que sea esta arqueología el puente tendido para superar las temporalidades, enfrentando el estudio del juego mediante el sustrato material de sus fichas al interrogatorio de sus antiguas y modernas formas de habitar.

Agradecimientos. A Antonio Quevedo, director del Museo de Arqueología de la Oficina del Historiador de La Habana; a Christian Becker del Museo Nacional de Historia Natural de Santiago y a Andrea Seelenfreund de la Universidad Academia de Humanismo Cristiano.

Referencias Citadas

- Aeta, D. 1913. Juegos de los niños chilenos de ambos sexos. A base folklórica, sinonímica i pedagógica. En: *Primera serie, Juegos educativos. Anexo a los Anales de la Universidad de Chile*, pp. 959-989. Imprenta, Litografía y Encuadernación Barcelona, Santiago de Chile.
- Aguado, M., O. Jiménez, A. López, I. Panizo y A. Torrecilla. 1997. Juegos domésticos en la Hispania Romana. Las fichas de juego de la Villa Romana de El Saucedo (Talavera la Nueva, Toledo). *Actas del II Encuentro Hispania en la antigüedad tardía, ocio y espectáculos*, pp. 139-158. Publicaciones de la Universidad de Alcalá, España.
- Aldunate, C. 1984. Reflexiones acerca de la Platería Mapuche. *Revista CUHSO* 1:1-17.
- Álvarez R., A. M. Moreno, J. A. Barzaga, J. R. Martínez, R. Castillo, E. Calderin y J. Álvarez. s/f. *Estudio de la cerámica colonial en un sitio de ingenios*. Presentación preparada para Gabinete de Arqueología de la Habana Vieja, Cuba.
- Andrade, P., L. Leyton, M. Martínez, A. López, J. Dalenz, K. Fonseca, S. Santana y J. Soto. 2020. Crónica del Reyno: Copiosa Relación Bioarqueológica del Chile Colonial (siglos XVI-XIX). *Estudios Atacameños* 65:73-215.
- Aravena, A. 2008. *Mapuches en Santiago. Memorias de inmigrantes y residentes. Relatos para una antropología implicada sobre indígenas urbanas*. Editorial Escaparaté, Santiago.
- Archeos Chile Consultores. 2014. *Sondeos arqueológicos Sitio CAPJ*. Informe Final. Versión Digital. Manuscrito.
- Augusta, FJ. 1916. *Diccionario Araucano-Español y Español-Araucano*. Imprenta Universitaria, Santiago.
- Cáceres, I., C. Westfall, L. Contreras, M. Saavedra, C. Belmar y H. Velásquez. 2005. Asentamientos indígenas en el Alto Bío-Bío. *Actas del XVI Congreso Nacional de Arqueología Chilena (2003)*, pp. 293-303, Ediciones Escaparaté, Santiago.
- Cagigal, J. 1976. Cultura intelectual. Cultura física. *Citius, Altius, Fortius* XVIII(1-4):25-51.
- Carracedo, C. 2000. Jugar en el Antiguo Egipto. Sitio en línea Amigos del Antiguo Egipto. http://amigosdelantiguoegipto.com/?page_id=75. (26 noviembre 2018).
- Carrera, A. 2013. Villa Alemana: un pasado etno-histórico. *Boletín Histórico de la Provincia de Marga-Marga* 11(8):11-30.
- Castillo, C. y M. Sepúlveda. 2015. ¿Movilidad o interacción?: Objetos “no utilitarios” en contextos Arcaico tardío del extremo norte de Chile. *Actas del XIX Congreso Nacional de Arqueología Chilena*, pp. 161-172. Universidad de Tarapacá-Departamento de Antropología y Sociedad Chilena de Arqueología, Arica.
- Castelo, R., A. Torrecilla, M. Aguado, C. Bango, R. Arribas y C. Sierra. 2000. Arqueología en la comarca de la Alcarria conquense. Avance de las investigaciones sobre el yacimiento del Cerro de Alvar Fáñez (Huete, Cuenca). *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad Autónoma de Madrid* 26:95-149.
- Castro V. y M. Uribe. 2004. Dos “pirámides” de Caspana. El juego de la Pichica y el dominio Inka en el Loa Superior. *Chungara, Revista de Antropología Chilena* 36(2):879-891.
- Catrileo, M. 2005. Revitalización de la lengua mapuche en Chile. *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios* 28:10-17.

- Christiansen, A. 2018. La historia del juego de mesa más antiguo del mundo. <http://mouse.latercera.com/juego-real-de-ur-juego-de-mesa/>. (12 noviembre 2018).
- Contreras, H. 2013. Aucas en la ciudad de Santiago. La rebelión mapuche de 1723 y el miedo al “otro” en Chile central. *Anuario de Estudios Americanos* 70(1):67-98.
- Cortés, E. 2001-2002. *Jeux Mapuche: Description et Analyse des Pratiques Ludiques d'une société indigène du Chili*. Université René Descartes-Paris IV, Faculté des Sciences Humaines et Sociales, Sorbonne, Département des Sciences Sociales, D.E.A. “Cultures et comportements sociaux”. Paris.
- Deagan, K. 2002. *Artifacts of Spanish Colonies of Florida and the Caribbean, 1500-1800*. Volume 2: Portable personal possessions. Smithsonian Institution Press, New York.
- Depaulis, T. 1998. Inca dice and board games. *Board Game Studies* 1:26-49.
- Depaulis, T. 2003. Un jeu de pions mapuche au XVI^e siècle. *Board Game Studies* 6:87-94.
- Díaz, R. 2014. Cofradías de indígenas en el Santiago Colonial: estrategias de construcción de una identidad musical soterrada. *Lengua y Literatura Indoamericana* 16:31-49.
- Domínguez, L. 2004. Guanabacoa: “una experiencia india” en nuestra colonización. *Gabinete de Arqueología* 3:4-11.
- Ferrarese, S. 2008. El tiempo libre en la vida en Sur-América antes de la invasión española: Estudio del dado encontrado en la excavación realizada por el investigador Prof. Jorge Fernández en la Cueva de Haichol en la provincia de Neuquén. *Actas de Terceras Jornadas de Historia de la Patagonia*, pp. 1-15. San Carlos de Bariloche.
- Fernández, J. 1988-90. La Cueva de Haichol. Arqueología de los Pinares Cordilleranos del Neuquén. *Anales de Arqueología y Etnología* 43-45(1):701-740.
- Finkel, I.L. 2007. *On the Rules for the Royal Game of Ur. Ancient Board Games in Perspective*. British Museum Press, London.
- Flores, M. 1911-12. Juegos de bolitas. *Revista de Folklore Chileno* 2:63-110.
- Foerster, R. 1995. *Introducción a la religiosidad mapuche*. Editorial Universitaria, Santiago.
- Foerster, R. y J. Vergara. 1996. ¿Relaciones interétnicas o relaciones fronterizas? *Revista de Historia Indígena* 1:9-33.
- Funari, P.P. 1999. Arqueología e historia. Arqueología histórica mundial y de América del Sur. *Anales de Arqueología y Etnología* 50-51:109-132.
- Fusco-Zambetogiris, N. 2003. Un diálogo con la cerámica portuguesa de la Colonia del Sacramento. *Revista de Arqueología Americana* 22:43-62.
- Gajardo, R. 1962-63. Investigaciones arqueológicas en la desembocadura del río Choapa (Prov. Coquimbo, Chile). La Cultura de Huentelauquén. *Anales de Arqueología y Etnología* 17-18:1-65.
- Galarce, P. 2008. Aprendizaje de talla lítica en sociedades prehistóricas: contextos sociales y correlatos materiales. En: *Puentes hacia el pasado. Reflexiones teóricas en arqueología*, editado por D. Jackson, D. Salazar y A. Troncoso, pp. 93-110. Serie Monográfica de la Sociedad Chilena de Arqueología, Santiago.
- Galarce, P. y G. Santander. 2011. *Sondeos arqueológicos sitio Calle Santo Domingo N° 1420 al 1480, Santiago Centro*. Informe preparado para Archeos Chile Consultores. Manuscrito.
- Gentile, M. 1998. La pichca: oráculo y juego de fortuna (su persistencia en el espacio y tiempo andinos). *Bulletin Institut Français Études Andines* 27(1):75-131.
- Guajardo, A. 2014a. Informe de análisis especializado de materialidades sondeos arqueológicos Sitio CAPJ. Cerámica. Informe preparado para Archeos Chile Consultores. Manuscrito.
- Guajardo, A. 2014b. Análisis cerámicos de alta temperatura (loza y porcelana). Rescate Ex Hotel City. Informe preparado para Archeos Chile Consultores. Manuscrito.

- Hernández de Lara, O. 2012. *Hallazgos arqueológicos en la Casa de Liniers: una ficha de juego fabricada en un plato de mayólica*. <http://www.iaa.fadu.uba.ar/cau/?p=3492>. (20 febrero 2018).
- Huizinga, J. 2007. *Homo ludens. El Libro de Bolsillo. Historia*. Alianza Editorial, Madrid.
- Jackson, D. 2008. Infancia y arqueología: hacia la construcción de un marco conceptual y expectativas arqueológicas. En: *Puentes hacia el pasado. Reflexiones teóricas en arqueología*, editado por D. Jackson, D. Salazar y A. Troncoso, pp.111-122. Serie Monográfica de la Sociedad Chilena de Arqueología, Santiago.
- Junta Nacional de Jardines (JUNJI). 2015. Aukantún. Juegos mapuches para la educación parvularia. Programa Intercultural, Región de la Araucanía. Formato digital.
- Leguás, B. 2013. El Camino del Inka en Villa Alemana: aproximaciones para determinar su trazado original y la arqueología local. *Boletín Histórico de la Provincia de Marga-Marga* 11(8):32-66.
- Lenz, R. 1979 [1905-1910]. *Diccionario etimológico de las voces chilenas derivadas de lenguas indígenas americanas*. Imprenta Universitaria, Santiago.
- Leonis, D. 2007. *Arqueología de las relaciones interétnicas posquista en las sierras de Tandilia*. Tesis Doctoral. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- López, C. 1995. El Kechukawe, un juego de dados del pueblo mapuche (araucano). Su aplicación en la recreación escolar. *Quinta Imagen. Revista de Educación y Cultura* 131:32.
- Manquilef, M. 1914. Comentarios del pueblo araucano II. La gimnasia nacional. *Revista de Folklore Chileno* 4:75-219.
- Martinic, M. 1987. El juego de naipes entre los aonikenk. *Anales del Instituto de la Patagonia* 17:23-30.
- Martinic, M. 1993-94. Un nuevo conjunto de naipes aonikenk. *Anales del Instituto de la Patagonia* 22:73-75.
- Matus, L. 1909. Los juegos físicos de los antiguos araucanos. *Revista ZigZag* 224:6-21.
- Matus, L. 1912. Vida y costumbres de los araucanos. *Revista Chilena de Historia y Geografía* IV(8):362-410.
- Matus, L. 1918-19. Juegos i ejercicios de los antiguos araucanos (contribución a la etnología chilena). *Boletín del Museo Nacional* 11:162-197.
- Medina, J.T. 1952 [1882]. *Los Aborígenes de Chile*. Editorial Gutenberg, Santiago.
- Mera, R., V. Reyes y L. Vásquez. 2007. Reevaluación del sitio "Casa Fuerte Santa Sylvia" (IX Región-Chile). *Actas del VI Congreso Chileno de Antropología*, pp. 1947-1957. Colegio de Antropólogos y Antropólogas A.G.
- Mera, R., D. Munita, S. Urbina y P. Mansilla. 2012. *Caracterización de las fundaciones identificadas en la obra construcción edificio sede Contraloría Regional Valdivia, Región de Los Ríos*. Archivo del Consejo de Monumentos Nacionales, Santiago. Manuscrito.
- Molina, J.I. 1787. *Compendio de la historia geográfica, natural y civil del Reyno de Chile*. Escrito en italiano por don Juan Ignacio Molina; traducida en español por Domingo Joseph de Arquellada Mendoza. Antonio de Sancha, Madrid.
- Moor, P. 1987. *El juego en la educación*. HERDER, Madrid.
- Moreno, A. y C. Calvo. 2010. Etnoeducación, educación física y escuela: transitando desde la educación informal a la escuela autoorganizada. *Ágora para la Educación Física y el Deporte* 12:131-150.
- Munita, D. y R. Mera. 2016. Por aquellos olvidados. Niñas y niños en la arqueología histórica industrial de Valdivia. *Revista Austral de Ciencias Sociales* 31:131-144.
- Murray, H. 1978. *A History of board games other than chess*. Editorial Hacker Art Books, Oxford / Nueva York.
- Ovalle, A. 1969 [1646]. *Histórica Relación del Reyno de Chile y de las misiones y ministerios que exercita en el la Compañía de Jesús*. Instituto de Literatura Chilena, XXIII, Santiago.

- Pereira, E. 1947. *Juegos y alegrías coloniales en Chile*. Editorial Zig Zag, Santiago.
- Pérez, G. 2011. Relación geográfica, arqueológica e histórica de los pueblos de los reyes Iztacala y San Juan Iztacala, Municipio de Tlalnepantla, Estado de México. www.monografias.com. (30 octubre 2020).
- Poblete, C. y A. Moreno. 2019. Juegos mapuche en contexto escolar. Orientaciones para la enseñanza del Kechukawe. *Tándem. Didáctica de la Educación Física* 63:15-18.
- Poblete, C., A. Moreno, E. Sandoval y E. Aedo. 2020. Kufi kimün aukantun kimeltuwin meu. La enseñanza del juego mapuche desde las lógicas internas de su cultura. *Retos. Nuevas Tendencias en la Educación Física, Deporte y Recreación* 37:197-204.
- Politis, G. 1999. Arqueología de la infancia. Una perspectiva etnográfica. *Trabajos de Prehistoria* 5(2):5-19.
- Potocnjak, J. C. 2015. Los niños de Molle Pampa también produjeron objetos. Una aproximación a la actividad infantil desde la arqueología de la infancia. *Actas del XIX Congreso Nacional de Arqueología Chilena*, pp. 387-392. Universidad de Tarapacá-Departamento de Antropología y Sociedad Chilena de Arqueología, Arica.
- Real Academia Española (RAE) 2010. *Diccionario de Lengua Castellana*. Editorial ESPASA, Madrid.
- Rivera, V. 2004. *Ballajá. Arqueología histórica en un barrio de San Juan*. Publicación del Museo de Historia, Antropología y Arte, Universidad de Puerto Rico, Recinto Río Piedras.
- Rodríguez, B. y O. Hernández de Lara. 2008. Pasatiempos en la vida militar. Juegos y juguetes en el Castillo de San Severino, Matanzas, Cuba. *Revista Cuba Arqueológica* 1(1):18-22.
- Rojas, J. 2010. *La infancia en el Chile republicano (1810-2010)*. Junta Nacional de Jardines Infantiles, Santiago de Chile.
- Roura, L. 2001. Excavaciones arqueológicas en el Cafetal El Padre. *Gabinete de Arqueología* 1(1):123-125.
- Sauer, J. 2015. Resiliencia, resistencia y el desarrollo de sistemas culturales: el ejemplo de Santa Sylvia, Región de la Araucanía. *Actas del XIX Congreso Nacional de Arqueología Chilena*, pp. 355-362. Universidad de Tarapacá-Departamento de Antropología y Sociedad Chilena de Arqueología, Arica.
- Schávelzon, D. 1991. *Arqueología histórica de Buenos Aires. La cultura material porteña de los siglos XVIII y XIX*. Ediciones Corregidor, Buenos Aires.
- Schávelzon, D. 1996. *Excavaciones en la Imprenta Coni, San Telmo*. Ediciones Corregidor, Buenos Aires.
- Schávelzon, D. 1997. *Las fichas de juego en la arqueología histórica argentina*. Centro de Arqueología Urbana, Buenos Aires.
- Schávelzon, D. 2003. *Buenos Aires Negra*. Emecé Editores, Buenos Aires.
- Schávelzon, D. 2006. Lo que nunca vimos: reusos de objetos cerámicos históricos. En: *Estudios de Arqueología Histórica: investigaciones argentinas pluridisciplinarias*, editado por A. Tapia, M. Ramos y C. Baldassarre, pp. 137-146. Museo de la Ciudad de Río Grande, Brasil.
- Schávelzon, D. 2015. Learning to be adults: games and childhood. En: *Children, Spaces and Identity*, editado por M. Sánchez Romero, E. Alarcón y G. Aranda, pp. 122-135. Oxbow Books, Oxford.
- Sepúlveda, B. y P. Zúñiga. 2015. Geografías indígenas urbanas: el caso mapuche en La Pintana, Santiago de Chile. *Revista de Geografía Norte Grande* 62:127-149.
- Silva, O. 1984. En torno a la estructura social de los mapuche prehispánicos. *Revista CUHSO* 1(1):89-121.
- Singleton, T. A. 2005. Investigando la vida del esclavo en el Cafetal del Padre. *Gabinete de Arqueología* 4(4):4-13.

- Smith, E. R. 1914. *Los araucanos. Notas sobre una gira efectuada entre las tribus indígenas de Chile meridional*. Imprenta Universitaria, Santiago de Chile.
- Stocco, M. 2018. *La autotraducción como práctica Ch'ixi textualizadora de un tercer espacio en la actual literatura originaria latinoamericana: el caso de los poetas mapuche en Argentina y Chile*. Tesis de Doctorado en Letras, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.
- Toro, O. 2015. La movilidad y el rol fronterizo de las poblaciones pehuenches en el siglo XVIII (frontera del Bío-Bío). *Actas del XIX Congreso Nacional de Arqueología Chilena*, pp. 363-366. Universidad de Tarapacá-Departamento de Antropología y Sociedad Chilena de Arqueología, Arica.
- Urbina, S. 2012. Análisis del material cerámico de tradición europea. Sede Contraloría Regional Valdivia Región de Los Ríos. Archivo del Consejo de Monumentos Nacionales, Santiago. Manuscrito.
- Valenzuela, J. 2014. Indios de arriba en Santiago de Chile según los registros de bautismo: entre el auge esclavista, la reconstrucción urbana y el abolicionismo (1665-1685). *Chungara, Revista de Antropología Chilena* 46(4):625-636.
- Vargas, C. 2019. Los aportes de Claude Joseph sobre el mundo mapuche: cultura material y fotografía del Museo Histórico Nacional. En: *Bajo la lupa*, pp. 1-25. Museo Histórico Nacional, Santiago.
- Vera, J. 1983-85. Excavación de salvataje en Quilpué, Chile central. *Anales del Museo de Historia Natural de Valparaíso* 16:5-14.
- Vidal, E. 2019. Discursos arqueológicos y la creación del tiempo universal en la prehistoria del desierto de Atacama, norte de Chile: reflexiones en torno a la construcción del pasado. *Boletín de la Sociedad Chilena de Arqueología* 49:31-51
- Westfall, C. 1993-94. Pipas prehispánicas de Chile: discusión en torno a su distribución y contexto. *Revista Chilena de Antropología* 12:123-161.
- Westfall, C. y C. González. 2007. Estudio micromorfológico de un tramo del camino del Inka y sitios asociados. El Salvador, Región de Atacama, Chile. En: *Actas del XV Congreso Nacional de Arqueología Argentina*, Tomo III, pp. 115-126. Universidad Nacional de Río Cuarto, Argentina.
- Westfall, C. y M. Barrera. 2007. *Informe final de rescate arqueológico. Proyecto Estacionamientos Plaza Mekis, Santiago*. Informe preparado para Concesionaria Plaza Mekis S.A. por TaguaTagua Consultores, Santiago.
- Westfall, C. y M. Barrera. 2012. Arqueología histórica en la Plaza Mekis de Santiago. *Actas del XVI-II Congreso Nacional de Arqueología Chilena*, pp. 507-518. Sociedad Chilena de Arqueología, Santiago.
- Westfall, C. y Y. Hidalgo. 2018. *Proyecto Edificio Fanor Velasco de Santiago. Informe final etapa 1, pozos de sondeo*. Informe preparado para Ingevec S.A. por TaguaTagua Consultores, Santiago.

Sitios en línea:

Multimedia en línea sobre Sitio Los Adaes. Louisiana, EE UU.
https://www.crt.state.la.us/dataprojects/archaeology/losadaes/_html/index.htm
 Página en línea de Grand Canyon National Park Arizona.
<https://www.nps.gov/grca/learn/historyculture/archeology-excavation.htm>
 Sitio Web de Miguel Merino Laguna
<http://www.redjaen.es/francis/?m=c&o=80002&letra=&ord=&id=80512>
 Los juegos de mesa más populares del antiguo Egipto
<http://quhist.com/juegos-mesa-antiguo-egipto/>

Página de Facebook Centro de Estudios Arqueológicos e Históricos del Paraguay – CEAHP; <https://www.facebook.com/ceahpy>

Fichas de juego o tapones de tinajas de la época colonial (siglos XVII-XVIII), fabricadas con fragmentos de diversos tipos de materiales cerámicos, tales como tejas, loza, porcelana, cerámica local o de procedencia española, encontradas durante el acompañamiento arqueológico...

Publicado día 14 de octubre de 2019.

Página de Facebook Dafna Goldschmidt; <https://www.facebook.com/dafna.levinsky>

Posibles fichas de juego encontradas en diferentes excavaciones arqueológicas de Santiago.

En tiempos donde no había tele, radio, compu, celular play station y donde la mayoría de la población era analfabeta, uno de los principales pasatiempos fueron los juegos.

Publicado día 15 de septiembre de 2019.

Página de Facebook Museos Arqueológicos de La Habana; <https://www.facebook.com/Museos-Arqueol%C3%B3gicos-de-La-Habana-104696887967869>

Fichas para juego. Mayólica. Siglo XVIII. Cuba. Procedencia: Amargura núm. 65, La Habana Vieja. Foto: Ángel Rojas Cabrera. Fichas para juego confeccionadas con fragmentos de platos de mayólicas. Pudieran haber sido usadas en los juegos de chaquete o tablas reales, y damas.

Publicado día 19 de agosto de 2020.

Página de Instagram Minga Consultores; <https://www.facebook.com/MingaArqueologia>

Dentro del sitio arqueológico Manuel Rodríguez se encontraron cuatro discos confeccionados de fragmentos de vasijas cerámicas monocromías no decoradas (Baudet 2019). Este tipo de elementos, realizados con fragmentos de cerámica descartadas se registran en varios sitios de América, como Argentina, Perú, Bolivia y Mexico (Schávelzon 2010).

Publicado día 28 de abril de 2019.