

# APRENDIZAJE-JUEGOS

## DOCENCIA-IDENTIDAD

### **Aprendizaje y poder**

No sólo se necesita capacidad para aprender, sino creer que vale la pena hacerlo.

El aprendizaje se facilita si los demás, los significativos para uno (la familia, la escuela, la sociedad en la que se vive) otorgan el "permiso de aprender".

Siempre se percibe el valor que los otros dan a los posibles aprendizajes, tanto la indiferencia como la valoración positiva.

Generalmente se permiten y favorecen determinados aprendizajes y se prohíben otros. Por ejemplo, hay áreas de aprendizaje históricamente vividas como vedadas para el pobre. Es típico encontrar adultos analfabetos que manejan perfectamente la matemática de la vida cotidiana. La lectoescritura fue durante mucho tiempo sólo para una elite y muchos sectores la siguen viviendo como un lujo. En cambio, la sociedad exigió y sigue exigiendo que nadie deje de manejar las operaciones matemáticas con dinero, y esto para las más mínimas e inevitables transacciones comerciales, como comprar un alimento o pagar un boleto.

Sabemos que el primer ciclo se aprueba o desaprueba en función del área de lengua, lo que puede significar el abandono definitivo del sistema escolar. Si las propuestas educativas para el área son inadecuadas, terminamos "naturalizando" el hecho que algunos grupos no lleguen nunca a convertirse en lectores competentes.

Del mismo modo se viven las áreas instrumentales (matemática y lengua) como necesarias para los que alcanzan la escuela primaria, pero sólo prevemos un "pantallazo" para las ciencias sociales y naturales y para la tecnología. Ésas, que son las que permiten comprender e incidir en el mundo de los hombres y de la naturaleza, empiezan a ser "necesarias" para el sector medio que supera la educación básica, cuando en realidad cuanto más pobre más se necesita poseer esos conocimientos para modificar su situación.

Darse cuenta de esta realidad tramposa, y luchar por conquistar el aprendizaje de los campos prohibidos para uno, supone conquistar también una identidad. No hacerlo, obedecer el mandato social, es quedarse con un aprendizaje y una identidad mutilada.

## **Aprendizaje y placer**

"La letra con sangre entra", a veces ni entra, sólo sangra. ¿Pero qué más entra además de la letra?, ¿y qué queda de la letra que entró?

Todo acto de aprendizaje está contextualizado afectivamente y aprendemos entonces a asociarlo con el esfuerzo, el dolor, la desaprobación, el placer o la alegría.

Es posible aspirar a un aprendizaje unido al placer y es obligación del docente no generar aprendizajes ligados a la desvalorización, que es siempre dolorosa e infecunda.

## **Aprendizaje y tiempo**

Cada sujeto, en relación a cada contenido y en cada circunstancia, tiene una capacidad y un ritmo diferente.

La tendencia en los docentes a ignorar esta realidad, homogeniza en su imaginario los ritmos de aprendizaje del grupo y es una de las causas más frecuentes de fracaso escolar ("yo ya lo enseñé", dice el maestro para calmar su conciencia, pero sabe que algunos no lo aprendieron y que otros ya lo sabían)

La aceptación del ritmo personal de cada alumno no es común para el sistema educativo, que gradúa las edades, los contenidos y los ritmos. Así aprenden los docentes a sobrevalorar la rapidez, sobre todo frente a los contenidos típicamente escolares y favorecen la competitividad para lograrlos.

De hecho, lo que logran en muchos casos es que no se los aprenda, pero lo peor es que se instala una baja autoestima que impide a los alumnos nuevos aprendizajes.

La profecía se cumple. Docente, familia, compañeros y ellos mismos creen que no pueden aprender, y obviamente no aprenden.

Hay planes compensatorios, que separan al sujeto del grupo provocando actitudes discriminatorias de sus pares. Para que tengan sentido, estos proyectos no pueden hacerse sino dentro de un clima que desculpabilice al que aprende de sus capacidades y ritmos, y prepare el compromiso de todos para un aprendizaje solidario.

## **Aprendizaje y construcción**

Ya sabemos que nadie aprende si no es a partir de sus conocimientos previos. Cuando no logramos relacionar el nuevo saber con los anteriores, puede darse un aprendizaje aparente o momentáneo; pero al quedar allí, aislado, no tiene posibilidades de convertirse en un aprendizaje verdadero; o de lo contrario, si permanece, favorece en el sujeto dualidades, confusiones o dilemas no resueltos.

La construcción de la identidad exige una trama y no una suma de elementos.

El docente que niega los saberes previos de sus alumnos dificulta la construcción de sus identidades.

El docente que niega su propia historia, no puede construir su identidad ni ayudar a que lo hagan sus alumnos.

### **Aprendizaje y olvido**

Se olvida lo que aprendimos "mal" o lo que no pudimos relacionar; pero también podemos olvidar aquello que implicará cambios, elecciones molestas.

Así podemos olvidar experiencias de un pasado personal, de un pasado familiar y de un pasado social. En síntesis podemos no asumir nuestra historia. Podemos convertirnos en sujetos ahistóricos, sólo con presente. Obviamente seremos sujetos frágiles, lábiles.

Como todos necesitamos una mínima seguridad para vivir, para encontrarla es probable que nos apoyemos en los que nos empujaron a olvidar, que nos identificamos con ellos, con los que fueron opresores de nuestro yo, organizándonos alrededor de una identidad prestada, pero identidad al fin.

Los argentinos tenemos una larga historia en la lucha por abandonar una identidad prestada, que nos impide no sólo saber quiénes somos, sino quiénes son nuestros pares, aquellos con los que debemos buscar un destino mejor y distinto.

### **Aprendizaje y construcción social**

El aprendizaje es una construcción personal y social. Nunca aprendemos solos, ni siquiera cuando no tenemos a nadie a nuestro alrededor, porque siempre los otros están presentes en nuestra vida. Pero además hay algunos aprendizajes peculiares que sólo se aprenden con los demás. Se aprende en grupo a vivir en grupo.

También la identidad es un aprendizaje que sólo se construye socialmente.

Muchas de las prácticas educativas atentan contra esta construcción, en la medida que no incluyamos en nuestras propuestas pedagógicas la participación, la solidaridad, el respeto y la valoración por el otro.

### **Aprendizaje y juego**

El juego conlleva siempre placer y es un ejercicio de libertad. Si como maestros, "obligamos" a alguien a jugar, el otro no juega, trabaja en lo que el maestro le ordenó.

La alegría de jugar y la posibilidad de elegir hacerlo o dejar de hacerlo, son las dos características esenciales de lo lúdico.

Para que haya placer en el aprendizaje no hace falta presentar todo bajo un aparato lúdico, sino dentro de un clima de confianza, de certeza de saberse ayudado cuando se necesite y de no temer el castigo pero tampoco la sobreprotección.

Valoramos de cualquier forma el juego como un aliado del docente frente al aprendizaje, por eso incluimos una selección de juegos tradicionales y de los llamados "juegos didácticos" que creemos pueden aportar a la Educación Intercultural.

No pretendemos sugerir juegos, sino mostrar la experiencia de algunos docentes en ese campo, para que cada uno planee los propios para su grupo.

### **Juegos tradicionales**

- Hay muchos juegos que se repiten en lugares muy alejados del planeta y resulta difícil saber su origen. Es el caso del zorro y las ovejas (o de la comadreja y las gallinas, o del lobo y ovejas), juego de estrategia que se mantiene hasta nuestros días en varios pueblos americanos. Cuando esto ocurre es importante reflexionar sobre el valor simbólico de ese juego. Su perdurabilidad nos indica que hay una necesidad a la que satisface.

- En otros casos, generalmente con los juegos que se han convertido en deportes con prestigio social, aunque tengan origen americano, les son atribuidos a los pueblos vencedores que lo modificaron para adaptarlo a su realidad. Así lo sugiere Magrassi en su libro: "Los juegos indígenas" donde sostiene el origen americano de los juegos de pelota.

- De tal modo que resulta importante para los americanos rastrear, investigar y reconocer nuestros juegos, ya que son una de las manifestaciones de la cultura de un pueblo. Para los docentes será importante difundir su conocimiento y valorarlo como tal desde el ámbito escolar. El recreo, el sitio de la libertad, será el ámbito privilegiado para los juegos tradicionales de los pueblos originarios y también de los pueblos migrantes.

- Hay juegos tradicionales que se pierden frente al avance del juego comercial o del que viene de la mano de la televisión, ambos portadores del consumismo y de un "entretenedor" ajeno al grupo. Junto con ellos pierde el grupo su autoestima, su capacidad para generar su placer, su descanso, sus propios juegos... y se aburre!!, esperando nuevamente el próximo incentivo en el nuevo juguete inventado por los demás. Comienza a construir una identidad prestada y el terreno propicio para el nacimiento de un sujeto dependiente.

### **Juegos didácticos**

Los docentes solemos llamar así a los juegos que favorecen el aprendizaje de las áreas curriculares.

La mayor parte de los juegos involucra o tiene como eje o foco el área de lengua. También ésa fue la historia de la Educación Intercultural Bilingüe, que comenzó siendo sólo Educación Bilingüe, porque enseñar a leer y escribir fue y es un mandato histórico de la sociedad al sistema

educativo. Los otros aspectos de la cultura son incorporados mucho más tardíamente. Pero es bueno que reflexionemos acerca de qué implica aprender a leer y sobre todo hacerlo desde la marginalidad. (Consultar: "Leer desde la marginalidad").

Los que se incluyen en el Anexo son juegos que se produjeron o se corrigieron precisamente en talleres con docentes que realizan su tarea desde un enfoque intercultural y bilingüe.

En todos los juegos se señala la fuente o responsable del diseño original, se detallan los materiales y se agregan sugerencias didácticas para su uso en distintos materiales y se agregan sugerencias didácticas para su uso en distintos contextos. Las nuevas reglas o sugerencias para su uso es responsabilidad de la autora.

Si bien el texto ha sido escrito para los docentes, se señala que los materiales y las instrucciones están redactados pensando en los jugadores y puede por lo tanto ser recortados y agregados a la caja o envase con los demás elementos del juego.

Sugerimos su escritura en las lenguas que el grupo utiliza, incluyendo aquella/s que se desea aprender, o acercarse al conocimiento de la/s mismas.

En las sugerencias, en la medida de lo posible, se pensó en las diferentes realidades de nuestras aulas:

- aquellas donde las comunidades se han mantenido agrupadas
- aquellas donde conviven dos grupos y dos lenguas que tienen que aprender a valorarse
- aquellas realidades multilingües y multiculturales
- aquellas donde aparentemente se produjo el "crisol de culturas" y la desaparición de sus lenguas originales, donde el reconocimiento de lo negado y desvalorizado es condición para la construcción de la identidad y para la incorporación de nuevos aprendizajes.

El protagonismo ha de ser igualitario para todos los grupos, sin lugares donde se enriquece el poder y lugares donde se relega al marginado.

**El aula puede reproducir el modelo social, o colaborar para construir un modelo distinto y mejor.**

Marta Tomé

# Quién soy

## **Materiales:**

- Tarjetas con animales del monte y sus nombres en los idiomas del lugar.
- Tarjetas con palabras: SÍ, NO y MÁS o MENOS, escritas en cada una de las lenguas en las que queramos jugar.

## **Reglas:**

1. Se colocan todas las tarjetas con los animales a la vista del grupo.
2. Se elige un coordinador y se decide el idioma en que se va a jugar.
3. Un jugador del grupo piensa en un animal. Escribe su nombre en un papel o se lo dice en el oído al coordinador.
4. Los demás adivinan en qué animal pensó. Para eso deben hacerle preguntas que el otro sólo puede contestar con: SÍ, NO y MÁS o MENOS, haciendo gestos, o con palabras en el idioma elegido. Como sólo son 4 posibles respuestas, cualquiera las puede aprender. Las preguntas si no las entiende se las traduce un compañero.
5. En cada ronda se elige un animal distinto.
6. Se van turnando para elegir un animal.

\* Podemos ir variando las tarjetas, cambiando los animales por plantas del lugar, objetos, etc.

# La viborita

(Se parece al dominó)

## **Materiales:**

28 fichas con dibujos de animales domesticados por el hombre. Detrás de cada animal está su nombre escrito en todas las lenguas del lugar o en la que queremos aprender.

## **Reglas:**

### **Para los que reconocen figuras:**

- 1) Se reparte la misma cantidad de fichas a cada jugador (4, 5, 6, ó 7). Las que sobran quedan boca abajo, es decir del lado de las palabras. Las de los jugadores quedan boca arriba, es decir del lado de las figuras.
- 2) Entre todos deciden quién empieza primero.
- 3) Por orden se van bajando las fichas formando un camino con vueltas, como si fuera una viborita, pero sólo se puede colocar una ficha que tenga un animal igual al que quedó en alguna de las dos puntas del camino.
- 4) Si no tenemos un animal igualito al que está en la punta, hay que tomar alguna de las fichas que sobraron. Y si no hay más, no se juega en esa vuelta.
- 5) Gana el que primero se libra de todas sus fichas (o el que se queda con menos).

### **Para los que reconocen figuras y leen palabras:**

- a) Se toma con las dos manos todas las fichas, se las alza y se las deja caer. En algunas se va a ver la figura y en otras el nombre. Como caen, así se las deja.
- b) Se reparten sin darlas vuelta, cada una como cayó (del lado de la figura o del lado del nombre).
- c) Se va armando la viborita poniendo un animal igual al que está en alguna de las dos puntas. El animal puede estar dibujado o tener escrito su nombre.

### **Para aprender ciencias:**

Cada vez que se coloca una ficha hay que decir alguna característica del animal. No se puede repetir lo que ya se dijo. Como cada animal está 8 veces hay que saber, por lo menos, 8 cosas de cada uno.

### **Sugerencias:**

Prácticamente, en todo el país se han domesticado los animales incluidos en este juego.

Habrá que construir nuevas fichas con los animales característicos de los diferentes lugares, e incluir sus nombres en las lenguas originarias de cada región.

Es interesante que al escribir el nombre marquemos con color las letras.

No sería mala idea construir un **fichero** (ver fichero).

# Fichero

Al trabajar distintos temas de investigación podemos ir resumiendo los datos conseguidos en ficheros y clasificarlos a su vez por temáticas:  
Animales, plantas, localidades estudiadas, partes del cuerpo, herramientas para distintas actividades, etc.

Por ejemplo para hacer un fichero de animales, en cada ficha dibujaríamos un animal distinto y escribiríamos también su nombre. Del revés de la ficha pondríamos los datos que consiguiéramos sobre el animal. También podríamos copiar leyendas donde él fuera protagonista...

Después ordenamos las fichas por orden alfabético para poder encontrarlas rápido cuando las necesitemos.

### **Desafíos:**

- 1) Es interesante que al escribir el nombre marquemos con color las letras que suelen confundirse.  
De vez en cuando jugamos a dictarnos las palabras para comprobar su ortografía.
- 2) Tomamos las fichas, las desordenamos y jugamos a ordenarlas alfabéticamente.
- 3) Leemos las características del animal y "adivinamos" de que animal se trata.  
Para comprobar si acertamos, damos vuelta la ficha, y allí estará la solución: la figura y nombre del animal.

# Crucigramá

## Material:

- ❖ Rompecabezas de letras de cada una de las lenguas del lugar.
- ❖ Tablero sencillo para los que recién empiezan. Cada tablero tiene una figura y tantos cuadritos como letras lleve su nombre.
- ❖ Un tablero grande y sin figuras para armar sobre él, cruzándolas.

## Reglas:

1. Se coloca en el centro el tablero y las letras de la lengua en que se decidió jugar.
2. Los que recién empiezan juegan con el tablero sencillo, donde cada jugador arma una palabra.
3. Con el tablero grande, empieza un participante armando una palabra.
4. El segundo tiene que armar otra palabra, pero cruzando a la anterior, y así siguen hasta que se agotan las piezas del rompecabezas. Para armar una nueva palabra, siempre habrá que usar alguna o varias letras de las que ya están sobre el tablero.
5. Gana el que puso más letras.

Se puede agregar al material listas de vocabularios de la lengua en la que se decidió jugar, ilustradas, y referidas a diferentes temas: cuerpo humano, animales, plantas, objetos de la casa, etc.

# NIÑOS TOBAS

(NUMEROS DEL 1 al 10)

**Diseño original:** M. Varela y M. Tomé. Programa de cooperación con escuelas rurales del Chaco.

**Reelaboración:** Para las Jornadas de Educación e Identidades UNLu. Sept. 2003

**Material:** 10 tarjetas con fotos de 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10 chicos tobas, y en el reverso los números del 1 al 10

## INSTRUCCIONES DE POSIBLES JUEGOS:

### Para los que quieren aprender a contar:

- Se ponen las tarjetas sobre la mesa, del lado de las figuras, y los jugadores alrededor
- Se les pide a los participantes que traten de contar cuántos chicos hay en cada tarjeta, y luego, que miren detrás cómo se escribe ese número
- Si se equivocan, el coordinador para ayudar, pregunta dónde hay pocos, dónde hay muchos chicos, dónde hay uno solo
- Para ordenar de mayor a menor, pregunta cuál de todas las tarjetas tiene menos chicos, la retira, y así vuelve a preguntar por la menor de las que quedan, hasta que se terminen

### Para los que quieren aprender los números:

- Se ponen las tarjetas del lado de los números y los jugadores alrededor
- El primer participante elige una carta y dice que número es
- La da vuelta y contando comprueba si acertó o no
- Si acertó se lleva la tarjeta, si se equivocó la deja
- Continúan así por orden todos los jugadores, "adivinando" el número, hasta que se acaban las tarjetas

### iMás difícil!

- Los jugadores deben ir levantando las tarjetas en orden, desde la menor hasta la mayor. Si la aciertan la llevan, si no la dejan
- En la ronda siguiente deben levantarla de mayor a menor

### iMás difícil todavía!

- Se coloca en el centro el 5 y el que juega debe agregar el número anterior: el 4, o el posterior: el 6
- Así se sigue hasta completar la escala del 1 al 10 si la identificación fuera mayor.

## **SUGERENCIAS:**

### **Para los que quieren aprender a contar en otra lengua:**

Las mismas reglas de juego, pero... cada vez que se nombre un número hay que decirlo en esa lengua. ¡Suerte!

### **Para todos:**

Sería interesante que se utilizaran fotos del propio grupo cultural, con la intención de que la identificación fuera mayor.

Del mismo modo disponer de las instrucciones en cada una de las lenguas que quieren aprenderse, permitiría que los mayores se las leyeran a los más chicos.

### **Áreas de aplicación:**

Matemáticas: (Numeración)

Lengua: oral (nombre de los números).

Lectura (instrucciones)

# EL QUIPU

Nuestros pueblos originarios crearon no solamente sistemas de numeración e instrumentos para hacer cálculos o cuentas (ábacos), sino también formas de anotar esos cálculos.

El pueblo inca anotó sus cuentas usando cordeles o lanas de distintos colores que colgaban de una principal y que podría tener hilos suplementarios.

La posición, la longitud, la torsión del hilo, el orden de las lanas, el número y posición de los nudos que en ellas hacían, le permitían anotar fechas, datos del censo de la población, de los animales alimentos y en general noticias de cada uno de los pueblos.

¿Por qué no te organizás con tus compañeros, formando 2 grupos? Toman lanas de colores y cada equipo decide qué anotar en el equipo y qué significado le daría a cada lana (según sea su posición, su color, el número de nudos, etc., etc., etc. ...)

El juego consistirá en "adivinar" qué anotó el otro equipo y con qué "clave".

Les damos un ejemplo de clave posible para anotar a los chicos y maestros de la escuela:

1er. Año → 1ra. Lana

2do. Año → 2da. Lana

3er. Año → 3ra. Lana

4to. Año → 4ta. Lana

5to. Año → 5ta. Lana

6to. Año → 6ta. Lana

Varones → color amarillo

Mujeres → color verde

Docente → hilos cortos

Alumnos → hilos largos

# Lotería de formas toba

## **Diseño original:**

Grupo de jóvenes. Capacitación 2001. Barrio Nalá - Saenz Peña - Chaco. Endepa.

## **MATERIAL:**

Como en cualquier lotería hay cartones, fichas y semillas para marcar.

## **LAS REGLAS**

También son las conocidas: un coordinador va sacando de a una las fichas y dice el nombre de la que sacó. Los demás jugadores, si la tienen, la marcan con semillas en el cartón. Gana el que completa primero el cartón.

## **SUGERENCIAS**

Creemos que el espacio y el tiempo, temas que comienzan a desarrollarse desde el Nivel Inicial, deben partir como siempre, de los saberes de los alumnos. Los conocimientos generados por los pueblos acerca del tiempo y el espacio cercano y remoto debiera ser no sólo tema de investigación académica, sino parte de la currícula escolar.

# Memorama

Zona donde fue diseñado: Sauzalito-Chaco.

## **Material:**

Dos grupos de fichas con figuras de animales del montechaqueño.

Las (A) sólo tienen figuras

Las (B) tienen figuras y el nombre detrás.

## **SUGERENCIAS PARA SU USO:**

### ❖ **Si no somos wichi y queremos aprender esa hermosa lengua...**

Se colocan las fichas (A) del lado de la figura y las (B) del lado del nombre.

Cada jugador toma una ficha de cada clase. Si corresponde a la misma figura gana y guarda para sí las 2 fichas, sino las deja en el mismo lugar.

Gana el que logre juntar más fichas.

Por supuesto, como estamos aprendiendo una lengua nueva, hay que observar muy bien todo el material tratando de memorizar los nombres en wichi.

### ❖ **Si somos wichi y lo que queremos es aprender a leer...**

Se juega de la misma manera, pero tratando de leer las palabras, no de memorizar los nombres que ya los sabemos desde hace rato.

## **¿Y SI LE AGREGAMOS UN TABLERO Y LETRAS PARA ARMAR UN CRUCIGRAMA ILUSTRADO?**

Volvemos a lo anterior:

❖ **Si no somos wichi**, nos ayudamos para elegir las palabras entre las que figuran en las fichas, y así las vamos memorizando.

❖ **Si somos wichi**, es un buen juego el crucigrama para seguir aprendiendo a escribir, o para corregir la ortografía, porque si la palabra tiene errores, se descuenta del total.

Un punto por cada palabra correcta, con ayuditas para los principiantes...

# Numeración Multilingüe

**Diseño Original:** Diversos cursos de capacitación

**Reelaboración:** Para las Primeras Jornadas de Educación e Identidades UNLu set 2003

## **Material:**

- Cuatro bolsas conteniendo números de 1, 2 ó más cifras, según el nivel de dificultad elegido.
- Tarjeta con información sobre la numeración de alguno de los pueblos originarios

## **INSTRUCCIONES DE POSIBLES JUEGOS**

### **UNA CIFRA:**

- Hay que elegir la lengua en la que vamos a nombrar los números y poner en la bolsa sólo los de una cifra.
- Se nombra un coordinador que tiene la tarjeta con la información.
- Por orden cada jugador saca de la bolsa un número. Dice su nombre en la lengua elegida y el coordinador comprueba si acertó o no; claro, en cada ronda se van rotando los coordinadores. Se pueden formar equipos.

### **MUCHAS CIFRAS:**

Se elige la lengua y el número de cifras. Por turno cada jugador toma un número de la bolsa.

No se necesita coordinador. Se pone la Tarjeta con la información a la vista de todos.

Sabiendo cómo nombraban los pueblos que hablaban aymara, guaraní, mapuche, quechua, y los números incluidos en la Tarjeta, "hay que adivinar" lógicamente cómo se dice el que a uno le tocó.

**Fuente:**

Diccionario quechua de Gómez Bacarreza . La Paz- Bolivia. 1999.

Diccionario ilustrado mapudungun español inglés. Ed. Pehuén. Sgo. de Chile. 1999.

[www.eportalsur.com.ar](http://www.eportalsur.com.ar)

**Áreas de aplicación:**

Matemática (numeración)

Lengua (vocabulario de distintos pueblos originarios)

**Sugerencias:** Investigar en las diferentes lenguas los cuantificadores (algo, todo, mucho, nada, igual, mayor, menor...) Analizar los contextos y períodos históricos en que se desarrollaron y se desarrollan las diversas culturas e intentar comprender porqué la mirada de cada pueblo sobre el mundo hace que sus intereses desarrollen distintas áreas del conocimiento.

**TARJETA:**

	<b>MAPUCHE</b>	<b>QUECHUA</b>	<b>GUARANI</b>	<b>WICHI</b>
1	Kiñe	Uj	Peteî	Maya
2	Epu	Iskay	Mokôi	Paya
3	Küla	Kinsa	Mbohapy	Quimsa
4	Meli	Tawa	Irundy	Pusi
5	Kechu	Phisqa	Po	Pheska
6	Kayu	Suxta	Poteî	Sojta
7	Regle	Qanchis	Pokôi	Paqalko
8	Pura	Pusax	Pombohapy	Qimsa qalko
9	Aylla	Jisq' un	Poirundy	La tunka
10	<b>Mari</b>	<b>Chunka</b>	<b>Pa</b>	<b>Tunka</b>
20	Epu mari	Iskay chunka	Mokôipa	Pa tunka
40	Meli mari	Tawa chunka	Irundypa	Pusi tunka
85	Pura mari kechu	Pusax chunka phisqa	Pombahapypa po	Quinsa qalk tunk phiskani
100	<b>Pataka</b>	<b>Pachax</b>	<b>Su</b>	<b>Pataka</b>
200	Epu pataka	Iskay pachax	Mokôi su	Pa pataka
825	Pura pataka epu mari kechu	Pusax pachax iskay chunka phisqa	Pombohapy su mokôipa po	Qimsa qalko patak pa tunka phiskani
1000	<b>Warangka</b>	<b>Waranqa</b>		
2000	Epu warangka	Iskay waranqa	<b>Sa</b>	<b>Waranka</b>
2003	Epu warangka küla	Iskay waranqa kinsa	Mokôisa	Pa waranka
			Mokôisa mbohapy	Pa warank qinsani

## INDICE

Presentación	1
Quién soy	6
La viborita	7
Crucigrama	9
Niños tobas	10
El Quipu	12
Lotería de formas toba	13
Memorama	14
Numeración multilingüe	15