

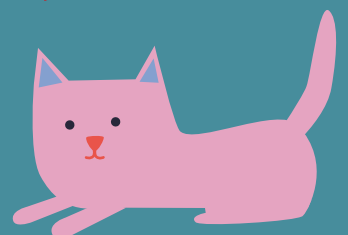


PORQUE NOS HACEMOS FALTA...
TE ACOMPAÑO EN CASA

Juegos en casa

Ilustrado por Caro Celis

Subsecretaría de Educación Parvularia
División de Políticas Educativas
Agosto 2020



Para familias y Educadoras

El juego es, desde los principios pedagógicos de las Bases Curriculares de Educación Parvularia, un concepto central toda vez que cumple un rol impulsor del desarrollo, de la afectividad, de la socialización y de la adaptación creativa a la realidad.

Son innumerables las actividades que pueden llamarse juego en los párvulos a diferentes edades, desde tocar, golpear, manipular, llevarse todo a la boca, juntar hojas o piedras, amontonar, insertar anillos, cabalgar en un palo de escoba, imitar a la mamá, hasta participar en una dramatización, en juegos y actividades con determinadas reglas.

El juego es tanto una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada para los adultos que quieran intencionar una oportunidad de aprendizaje.

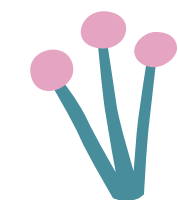


Bases Curriculares de Educación Parvularia, MINEDUC, 2018

Índice

El Luche	Pág. 4
La Lana (o el hilo).....	Pág. 5
La Pesca milagrosa.....	Pág. 6
La Sillita musical.....	Pág. 7
La Gallinita ciega.....	Pág. 8
Botar tarros.....	Pág. 9
Run run.....	Pág. 10
Cachipún.....	Pág. 11
Bolsa mágica.....	Pág. 12
Tripas de gato.....	Pág. 13
Carrera en carretilla.....	Pág. 14
El Elástico.....	Pág. 15
Palitroques.....	Pág. 16
Bachillerato oral.....	Pág. 17
El Ahorcado.....	Pág. 18
El Gato.....	Pág. 19
Habitación con obstáculos.....	Pág. 20
Carrera de ranas.....	Pág. 21
Visitas.....	Pág. 22
Búsqueda del tesoro.....	Pág. 23

El Luche



PREPARA EL JUEGO:

- Escribe del 1 al 10 en hojas que puedas pegar al piso (mira el dibujo).
- Si tienes tiza, puedes preparar el juego en el suelo.
- Necesitarás una pequeña piedra o tapa de botella.

¡A JUGAR!

- Lanza la piedra al número 1.
- Recorre del 1 al 10 saltando en un pie cada casilla de cada número.
- No debes pisar la casilla del número en que esté la piedra.
- Luego regresa saltando en un pie desde el 10 hasta el 1.
- Al regresar, recoge la piedra y llega al inicio.
- Vuelve a empezar lanzando la piedra al número 2.
- Repite lo mismo hasta lanzar la piedra el número 10.

¿QUIÉN GANA?



Quienes logren completar el desafío hasta el número 10.

La Lana (o el hilo)

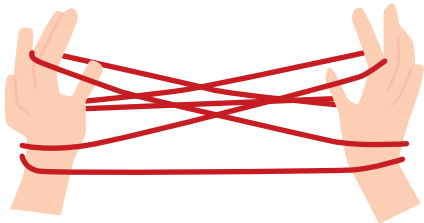


PREPARA EL JUEGO:

- Puede jugarse en forma individual, en parejas o colectivamente.
- Se necesita una lana o hilo grueso atado en sus extremos.

¡A JUGAR!

- Iniciar formando la figura básica (observar la imagen).
- Siguiente jugador(a) debe tomar la lana o el hilo, pasando éste a sus manos, creando una nueva figura.
- Continuar el turno del siguiente jugador(a).



¿QUIÉN GANA?



Quien logre mantener sus turnos sin que el hilo se enrede.

La Pesca Milagrosa



PREPARA EL JUEGO:

- Una fuente grande con agua.
- Tapitas de botellas de diferentes colores y tamaños.
- 2 barillas o palitos de helado.

¡A JUGAR!

- Poner todas las tapas en la fuente con agua (como se observa en la imagen).
- En turnos cada jugador(a) debe pescar con los dos palos una tapita y sacarla del agua sin que se caiga.

¿QUIÉN GANA?



Quien haya logrado pescar más tapitas hasta dejar la fuente sin tapas flotando.

La Sillita musical



PREPARA EL JUEGO:

- Se deben organizar sillas en círculo con los respaldos hacia adentro.
- La cantidad de sillas siempre es una menos que jugadores(as) activos.
- Debe haber un jugador(a) que controle la música.

¡A JUGAR!

- Cuando empiece a sonar la música, los jugadores(as) deben bailar y circular alrededor de las sillas.
- Cuando se detenga la música, cada jugador(a) debe sentarse en una silla.
- El jugador(a) que no alcance a sentarse en una silla debe salir del juego.
- Se debe sacar una silla, reorganizar el círculo y volver a poner la música.
- Continuar el juego hasta que quede solo una silla.

¿QUIÉN GANA?



Quien quede sentado en la última silla.

La Gallinita ciega



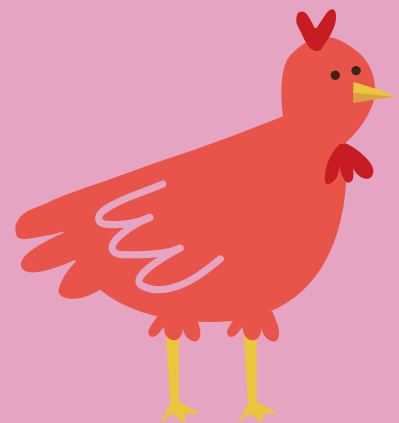
PREPARA EL JUEGO:

- Se necesita una venda.
- Un(a) integrante debe ponerse la venda en los ojos, y éste(a) será la gallinita ciega.
- El resto de los jugadores(as) debe ponerse en círculo alrededor de la gallinita.

¡A JUGAR!

- Los jugadores(as) del círculo dicen en coro "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?"
- La gallinita dice "¡Una aguja en un pajar!"
- Los jugadores(as) dicen "¡Date la vuelta y la encontrarás!"
- La gallinita debe girar 3 veces sobre sí y luego intentar atrapar a un integrante.
- Los integrantes pueden moverse para evitar que la gallinita los atrape, pero no deben soltarse de las manos.

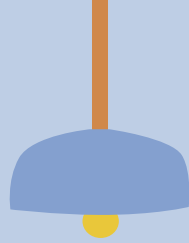
¿QUIÉN GANA?



Cuando la gallinita atrape a un integrante del círculo, tiene que adivinar quién es.

Si acierta, intercambian roles y el integrante descubierto debe ser la nueva gallinita.

Botar tarros



PREPARA EL JUEGO:

- Reúne 10 tarros que estén en desuso. También puedes juntar 10 cilindros de papel higiénico.
- Si juegas con cilindros, rellénalos con un poco de papel para que queden con mayor peso.
- Organiza los tarros en una torre como se observa en la imagen.
- Junta un par de calcetines, enróllalos y transfórmalos en una bola.

¡A JUGAR!

- Ubícate a 2 metros aproximadamente de la torre de tarros.
- Debes lanzar la bola a la torre tratando de botar la mayor cantidad de tarros.
- Si estás jugando con alguien más, organícense en turnos para el lanzamiento.

¿QUIÉN GANA?



Quien logre botar la mayor cantidad de tarros en 5 lanzamientos.

Run run



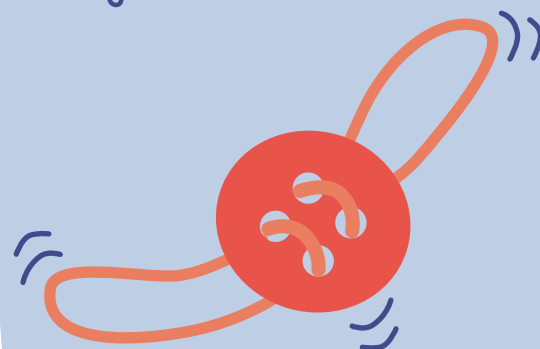
PREPARA EL JUEGO:

- Se necesita hilo o lana de 40 centímetros aproximadamente y un botón mediano.
- Pasa el hilo o la lana por dos orificios del botón, amarrando las puntas y dejando el botón al medio.

¡A JUGAR!

- Toma con tus manos el hilo por sus dos extremos.
- Girar el hilo o la lana, enroscándola con el botón al centro.
- Estira el hilo (alejando tus manos), y luego suéltalo (acercando tus manos), mientras el botón gira desenroscándose y enroscándose otra vez.

¿QUIÉN GANA?



Quien logre hacer zumbir el botón y se logre escuchar "run run" ..

Cachipún



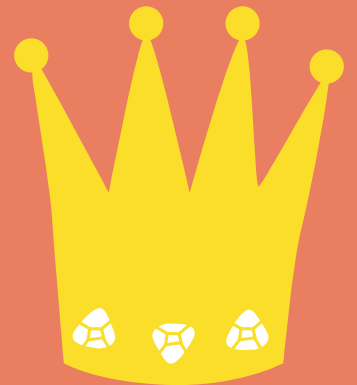
PREPARA EL JUEGO:

- Debes reconocer estas tres figuras:
 - Piedra: empuñar la mano.
 - Papel: mostrar 5 dedos.
 - Tijeras: mostrar 2 dedos.

¡A JUGAR!

- Cada jugador(a) debe ocultar su mano tras la espalda y preparara una figura para sacar.
- A la cuenta de 3, cada jugador(a) debe mostrar la figura que tenía preparada.
- Las reglas para ganar un punto son:
 - Piedra gana a las tijeras y pierde contra el papel.
 - Papel gana a la piedra y pierde contra las tijeras.
 - Tijeras gana al papel y pierde contra la piedra.
- Si dos jugadores(as) muestren la misma figura, se declara un empate.

¿QUIÉN GANA?



Quien primero sume tres puntos ganados.

Bolsa mágica



PREPARA EL JUEGO:

- Este juego requiere de al menos cuatro participantes para jugar en dos equipos.
- Cada equipo, necesita una bolsa que no sea transparente.
- Cada equipo debe poner dentro de la bolsa diferentes objetos de la casa como llaves, peineta, fruta, cuchara, etc.).
- Se necesitarán dos vendas para ponerse en los ojos.

¡A JUGAR!

- En el turno de un equipo, los jugadores(as) deben vendarse los ojos.
- Un jugador(a) con los ojos vendados debe tomar la bolsa organizada por el equipo contrincante.
- El jugador(a) con la bolsa debe meter una mano en la bolsa y sacar un objeto.
- Debe tocar el objeto y describirlo para que su compañero de equipo adivine.
- Para esto, cada equipo tendrá 30 segundos por ronda para describir y adivinar objetos.

¿QUIÉN GANA?



Gana el equipo que logra adivinar primero todos los objetos que puso su equipo contrincante en la bolsa.

Tripas de gato



PREPARA EL JUEGO:

- En una hoja blanca escribir números del 1 al 10 de manera desordenada.
- Si hay más de un jugador, necesitarás dos colores de lápices diferentes.

¡A JUGAR!

- Debes unir los números con líneas, sin que tocar o cruzar ninguna de las líneas ya hechas.
- Debes unir un número con el siguiente (por ejemplo, comenzar con el lápiz en el 1 y sin despegar el lápiz del papel llegar hasta el 2. Luego desde el 2 dibujar una línea hasta el 3 y así sucesivamente).
- Puedes variar el orden de las uniones: de menor a mayor (1 al 10), o de mayor a menor (10 al 1).

¿QUIÉN GANA?



Si logras llegar hasta el último número que falta por conectar sin tocar ni cruzar líneas ya hechas.

Carrera en carretilla



PREPARA EL JUEGO:

- Este juego requiere de al menos cuatro participantes para jugar en dos equipos.
- Será necesario que en la medida sea posible despejen espacio dentro de la casa, el patio o en el pasaje fuera de la casa, siempre resguardando las normas de salud necesarias.
- Deben definir un punto de partida y un punto de llegada.

¡A JUGAR!

- Cada dupla debe tener un jugador(a) que haga de carretilla y un jugador(a) que haga de carretillero.
- Ante una señal definida entre todos como "3, 2, ¡1!" todos parten.
- Los niños "carretilla" deben avanzar con sus brazos lo más ligero posible.
- El "carretillero" debe avanzar con la carretilla, sosteniendo firme las piernas.

¿QUIÉN GANA?



El equipo que primero llegue a la meta.

El Elástico



PREPARA EL JUEGO:

- Necesitarás un elástico de 4 metros aproximadamente, o una pantimedia vieja que ya no se use.
- Anuda los extremos para que quede como se observa en el dibujo.
- Pueden jugar todos quienes quieran a través de turnos.
- Si estás solo, puede sujetar los extremos en una mesa, un pilar, o patas de un sillón.

¡A JUGAR!

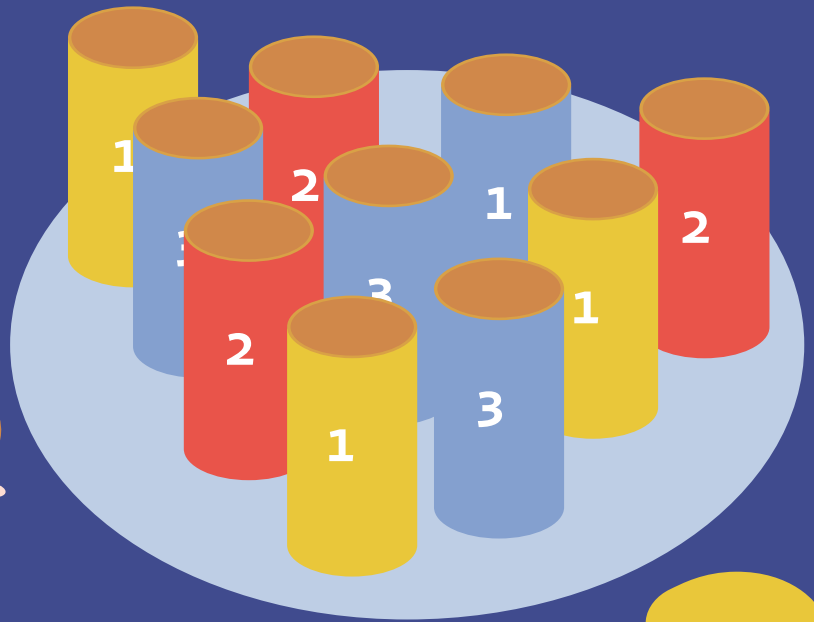
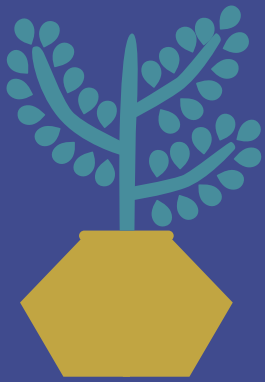
- El soporte de los extremos del elástico debe iniciar a nivel de tobillos.
- Debes saltar al son de melodías, conteos o canciones que definas tu o entre los jugadores.
- Pueden complejizar los saltos subiendo la altura del soporte del elástico, por ejemplo, a nivel de canillas, rodillas, caderas, etc.
- Pueden complejizar los saltos: salto en dos pies, salto en un pie, salto sosteniendo un objeto, etc.

¿QUIÉN GANA?



Quienes logren superar los desafíos sin tropezar más de tres veces durante todo el juego.

Palitroques



PREPARA EL JUEGO:

- Se necesita una pelota de papel, o un par de calcetines enrollados en forma de pelota.
- Envases de cartón vacíos livianos de diferentes tamaños (cilindro de papel higiénico, caja de té, caja de remedios, etc.). Se requieren entre 7 y 10 envases. Estos serán los palitroques.
- Cada caja debe tener un número entre el 1, 2 y 3 marcado que se note. Este número corresponderá a los puntos que obtendrá el jugador(a) que bote dicho envase.

¡A JUGAR!

- Definir un lugar para organizar los palitroques en hilera (pueden variar la forma de organización).
- Poner una marca en el piso a al menos 2 metros de distancia de los palitroques.
- En turnos, cada jugador(a) debe lanzar la pelota sin pasarse de la marca en el piso, con el objetivo de derribar los palitroques con mayor puntaje.
- Al término de 3 turnos por jugador(a), el juego finaliza.

¿QUIÉN GANA?



Quien sume mayor cantidad de puntos por palitroques derribados.

Bachillerato oral



PREPARA EL JUEGO:

- Deben jugar al menos 2 participantes.

¡A JUGAR!

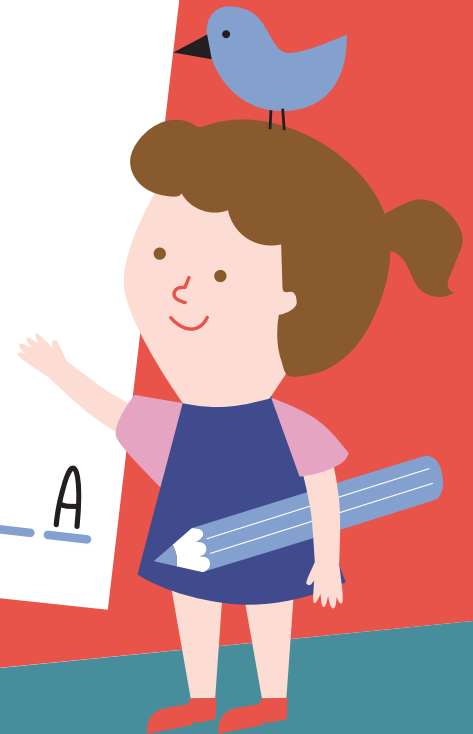
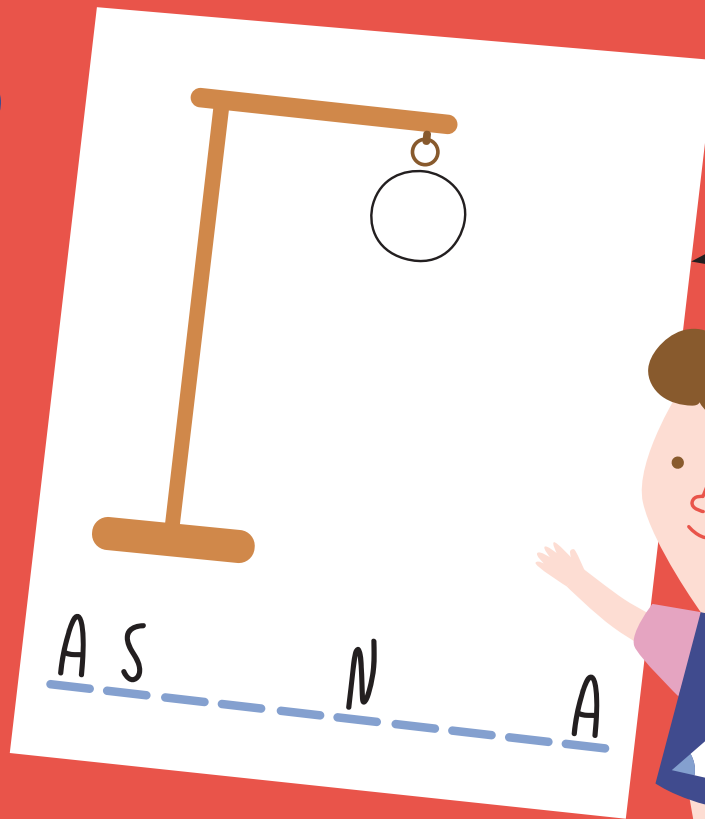
- Pedir a una persona que no esté en el juego que diga una letra, o bien en turnos cada integrante elige una letra.
- Repasan el sonido de la letra, por ejemplo "La letra eme, entonces debemos decir palabras que comience con el sonido [mmm]"
- Una vez definida la letra, se debe acordar la categoría por la cual comenzarán a jugar:
 - Nombres de persona
 - Ciudades o países
 - Animales
 - Deportes
 - Verduras
 - Cosas que veo
- Una vez definida la categoría para iniciar, cada jugador(a) debe nombrar un concepto que comience con la letra o sonido inicial definido, sin salirse de la categoría.
- Quien se quede en silencio por más de 5 segundos pierde la ronda, y los demás jugadores(as) suman 1 punto.

¿QUIÉN GANA?



Quien más puntos haya acumulado al terminar las 6 categorías.

El Ahorcado



PREPARA EL JUEGO:

- Para el juego se requiere al menos 2 participantes.
- Cada jugador(a) debe descubrir una palabra adivinando las letras que la componen.
- Para esto, cada jugador(a) debe pensar en una palabra para que el contrincante la adivine.
- En una hoja blanca, cada jugador(a) debe escribir la cantidad de guiones igual a la cantidad de letras que conforman la palabra que debe adivinar su contrincante.

¡A JUGAR!

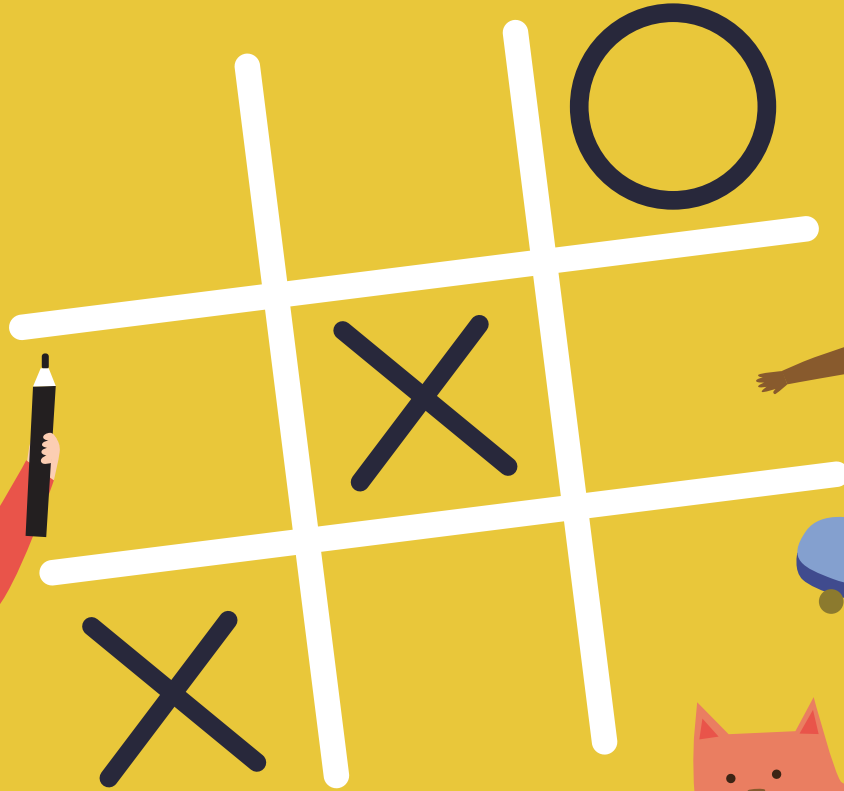
- Los jugadores(as) deben organizarse por turno.
- El jugador(a) de turno debe elegir una letra que crea que compone la palabra escondida.
 - Si la letra es parte de la palabra escondida, se escribe en el o los guiones correspondientes.
 - Si la letra no es parte de la palabra escondida, se dibujará una parte del cuerpo del muñeco.
- Cuando estén dibujadas las 6 partes del cuerpo del muñeco, el jugador(a) pierde.

¿QUIÉN GANA?



Quien adivine la palabra escondida a partir de las letras descubiertas.

El Gato



PREPARA EL JUEGO:

- En una hoja blanca dibuja el tablero que muestra el dibujo.
- O puedes crear tu tablero con palos, piedras u otros materiales que tengan disponibles.
- Se requiere de 2 jugadores(as) (si son más, pueden hacer turnos y hacer un torneo).

¡A JUGAR!

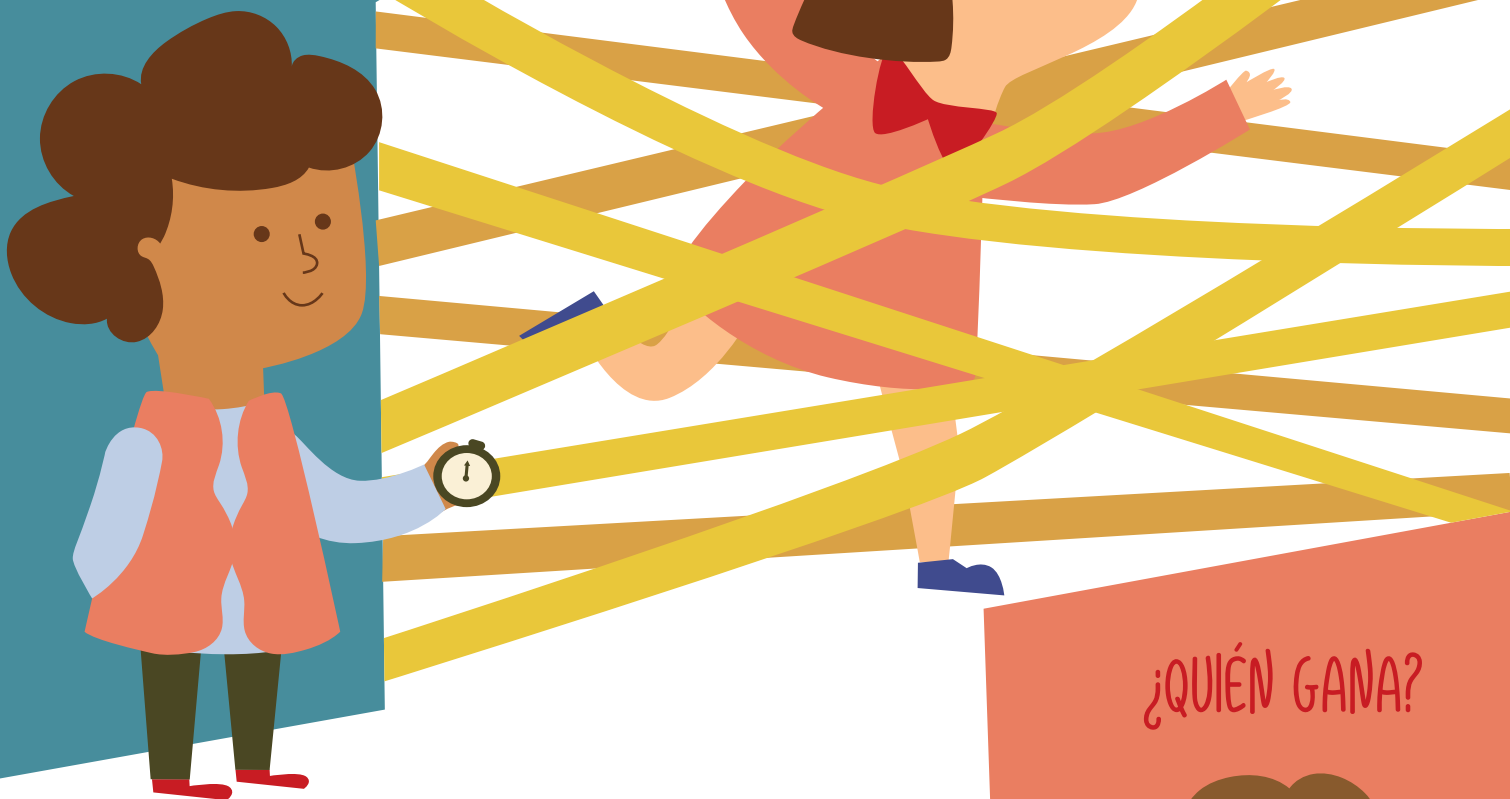
- Un(a) jugador(a) juega con X y otro(a) con O.
- El jugador(a) que comienza elige dónde poner la primera marca.
- Luego sigue el turno del siguiente jugador(a) hasta completar los 9 espacios.

¿QUIÉN GANA?



Quien logre una hilera de tres marcas del mismo tipo de forma horizontal, vertical o diagonal.

Habitación con obstáculos



PREPARA EL JUEGO:

- En un lugar de la casa, idealmente en un pasillo, pegar tiras de papel de diario unidas con cinta adhesiva, en forma diagonal, horizontal y vertical como se observa en la imagen, formando diferentes obstáculos. Si no tienes papel de diario, puede ser lana o cualquier otro papel que cumpla la función.
- Necesitarán un cronómetro (puede ser del celular).

¡A JUGAR!

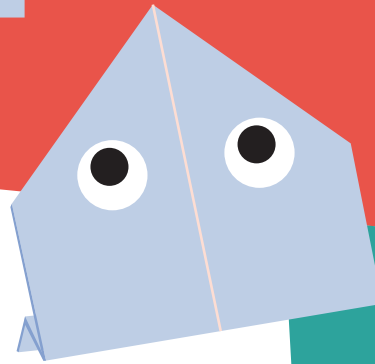
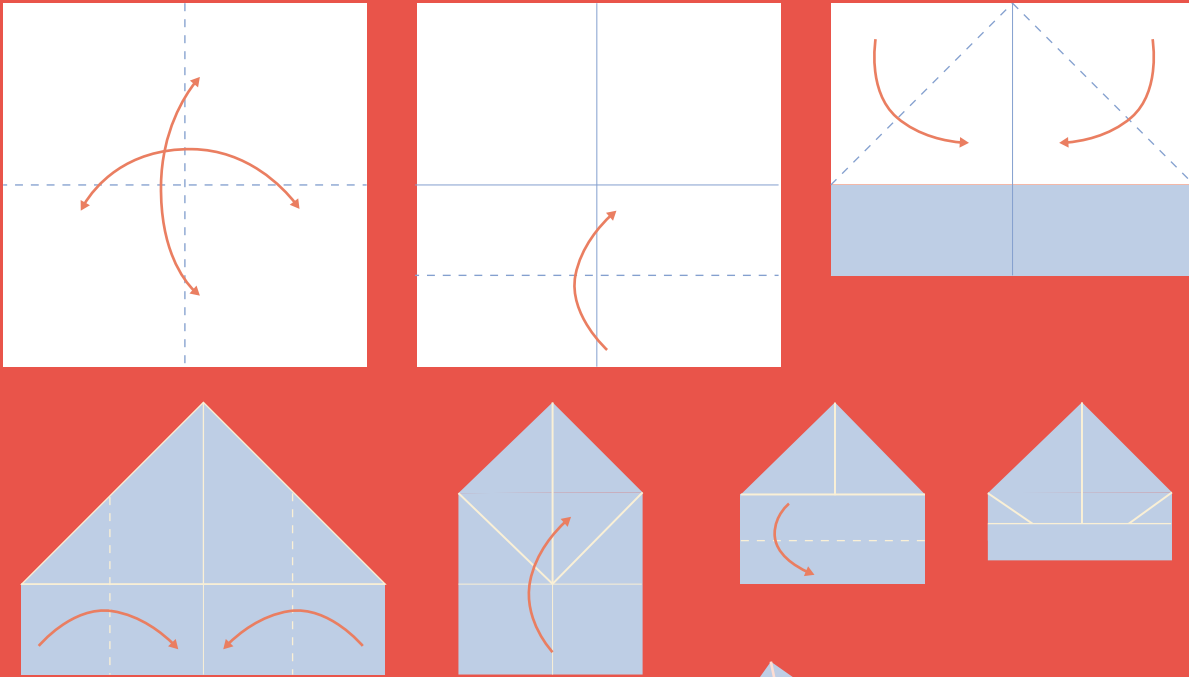
- Cada jugador(a) debe cruzar la habitación con obstáculos sin botar ninguno de ellos.

¿QUIÉN GANA?



Quien logre cruzar la habitación sin botar ningún obstáculo o quien haya logrado cruzar la habitación sin botar ningún obstáculo en el menor tiempo.

Carrera de Ranas



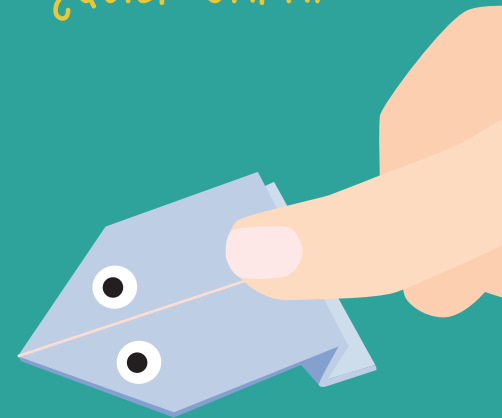
PREPARA EL JUEGO:

- Cortar papeles de 10x10 centímetros aproximadamente (puede ser papel de diario, papeles lustre, etc.). Lo importante es que cada lado mida lo mismo.
- Cada integrante debe preparar su rana con la que competirá en la carrera.
- Definir un punto de partida y una meta (puede ser en la mesa, en suelo, en el patio, etc.).

¡A JUGAR!

- Posicionar las ranas de todos los jugadores(as) en el punto de partida.
- Dar la marcación de inicio "3, 2, ¡1!"
- Cada jugador(a) debe presionar la parte trasera de su rana para avanzar en la carrera.

¿QUIÉN GANA?



El jugador(a) que logre llegar primero a la meta con su rana.

"Visitas" Juego de roles



PREPARA EL JUEGO:

- Entre todos los integrantes definan qué lugar quisieran visitar (por ejemplo, zoológico, una selva, un acuario, supermercado, la feria, etc.).
- Necesitarán solo mucha imaginación.

¡A JUGAR!

- Una vez definido el lugar que desean visitar, nombren diferentes objetos, animales o cosas que podrían encontrar en ese lugar.
- Luego, cada integrante debe imitar ser el animal u objeto.
- Comiencen a interactuar sin salirse de su rol, ¡verás lo divertido que es!

¿QUIÉN GANA?



El jugador(a) que haya logrado mantenerse en su rol la mayor cantidad de tiempo, aguantando las ganas de reír.

Búsqueda del Tesoro



PREPARA EL JUEGO:

- Para el juego se requiere al menos 2 participantes.
- Cada jugador(a) debe tomar un objeto que se encuentre en la casa, marcarlo con una cinta roja, un colet, una amarra de algún color que lo haga identificarse como "el tesoro".
- Usar un cronómetro.

¡A JUGAR!

- Organizarse en turnos.
- Alistar el cronómetro.
- Antes de poner a avanzar el tiempo, cada jugador(a) que escondió el tesoro debe entregar 3 pistas al jugador(a) que debe encontrar el tesoro.
- Poner el cronómetro para comenzar.
- El jugador(a) que debe encontrar el tesoro debe recorrer la casa según las pistas entregadas.
- Durante la búsqueda del tesoro, el jugador(a) puede recibir pistas como:
 - Frío frío: cuando esté lejos del lugar donde está oculto.
 - Tibio tibio: cuando se vaya acercando
 - Caliente caliente: cuando esté muy cerca del tesoro escondido.
- Registrar el tiempo que demoró el jugador(a) en encontrar el tesoro.

¿QUIÉN GANA?



Quien se demore menos tiempo en encontrar el tesoro.

Síguenos en
nuestras redes
sociales



[@subseduccionparvularia](https://www.instagram.com/subseduccionparvularia)



[/SubsecretariaEducacionParvularia](https://www.facebook.com/SubsecretariaEducacionParvularia)



[@SubEducParv](https://twitter.com/SubEducParv)



[Youtube.com/SubsecretariaEducacionParvularia](https://www.youtube.com/SubsecretariaEducacionParvularia)



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile

Subsecretaría
de Educación
Parvularia

Gobierno de Chile

parvularia.mineduc.cl

