

## Guía del facilitador

### El cofre de los juegos andinos

#### I. Introducción

Esta guía es como un tejido donde cada hilo es un juego y cada puntada un aprendizaje compartido. Los juegos que aquí encontrarás nacen de la ternura, de la memoria cultural andina y de la convicción de que jugar es también pensar, sentir y crecer en comunidad.

Cada actividad es una invitación a descubrir: el cuerpo que salta y danza, la palabra que abraza, la escucha que abre caminos, el sueño que se dibuja y se vuelve proyecto. Desde lo constructivista, lo psicoanalítico y lo sistémico, proponemos experiencias lúdicas que ayudan a niñas, niños y adolescentes a construir su identidad, a conocer sus pensamientos y sentimientos y a reconocer al otro como parte de su propio viaje.

El rol del facilitador es sembrar confianza y acompañar con sensibilidad. No se trata solo de guiar dinámicas, sino de crear espacios donde la diversidad se celebre, donde el respeto florezca, y donde la cooperación sustituya a la competencia. Así, cada gesto simbólico —una sonrisa, un silencio, un abrazo, una palabra en castellano o en aymara— se convierte en semilla de convivencia positiva.

Como quien camina una espiral, esta guía invita a entrar poco a poco en un recorrido que fortalece la comunidad educativa. Aquí no hay recetas rígidas, sino caminos posibles, abiertos a la creatividad de cada facilitador. Porque educar con el juego es también aprender a vivir con esperanza, a reconocernos en los otros y a recordar, siempre, que la ternura es también una forma de conocimiento.

#### II. Objetivos

##### Objetivo general:

- Ofrecer a las y los facilitadores un conjunto de juegos y dinámicas lúdicas que fortalezcan las habilidades socioemocionales, los valores comunitarios y la convivencia positiva en niñas, niños y adolescentes, desde un enfoque constructivista, psicoanalítico y sistémico, enraizado en la cosmovisión andina del *Vivir Bien*.

##### Objetivos específicos

- Promover el aprendizaje a través del juego como una experiencia integral que combina cuerpo, emoción, pensamiento y creatividad.
- Desarrollar los valores y principios filosóficos del Vivir Bien..
- Fortalecer la identidad cultural, integrando símbolos, relatos y palabras en castellano y aymara que nutren el sentido de pertenencia.
- Estimular la autorregulación emocional y la construcción de vínculos de ternura, respeto y confianza entre pares.
- Favorecer el trabajo en equipo y la cooperación, resaltando la importancia del apoyo mutuo por encima de la competencia.

#### ¿Cómo usar esta guía?

Esta guía está pensada como una compañera de camino para maestras, maestros y facilitadores. No es un recetario rígido, sino un conjunto de propuestas abiertas que pueden adaptarse a cada grupo, edad y contexto. Cada juego viene acompañado de su temática, objetivos, materiales,

instrucciones, recomendaciones e ideas de evaluación, de manera que quien la utilice pueda comprender con claridad el sentido y la forma de aplicación.

El uso de esta guía requiere sensibilidad y creatividad. Cada facilitador tiene la libertad de ajustar el lenguaje, la complejidad de los retos y la dinámica de participación, respetando siempre los principios de inclusión, equidad y ternura. Es importante recordar que el objetivo no es la competencia ni el resultado inmediato, sino el proceso: compartir, reflexionar, disfrutar y aprender juntos.

Para aprovecharla mejor, se recomienda leer cada actividad con anticipación, preparar los materiales con cuidado y crear un ambiente seguro y motivador. El facilitador/a no solo dirige el juego, sino que acompaña, observa y anima, reconociendo los logros y cuidando la participación de todas y todos. Así, esta guía se convierte en una herramienta viva que inspira a transformar el aula en un espacio de convivencia positiva, creatividad y esperanza.

## Actividad 1

### Saber comer - Rayuela de la Pachamama

**Temática:** Educación alimentaria.

**Objetivos:**

- Reconocer alimentos saludables.
- Fomentar hábitos alimentarios responsables y el trabajo en equipo.
- Estimular el movimiento, la imaginación y la reflexión.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales:**

- Alfombra o pintado prediseñada tipo rayuela con 10 casillas.
- Tarjetas de preguntas y retos.
- Ficha o moneda con caras “Pregunta” y “Reto”.
- Tejo para lanzar

**Tiempo:** 35–50 min

**Instrucciones básicas:**

- I. Explicar el juego.
- II. Dividir a las y los participantes en hasta cuatro grupos.
- III. Compartir la introducción del juego, ajustada a la edad del grupo.
- IV. Cada estudiante inicia lanzando el tejo a la casilla número 1.
- V. Saltar por las demás casillas sin pisar aquella donde cayó el tejo.
- VI. Al regresar, recoger el tejo sin perder el equilibrio.
- VII. Después de completar el recorrido, lanzar la moneda. Según el resultado, la o el facilitador lee una **pregunta** o un **reto**.
- VIII. El equipo debe responder la pregunta o realizar el reto propuesto.
- IX. Repetir el procedimiento hasta completar las diez casillas.
- X. Finalizar con una reflexión grupal sobre lo aprendido y cómo aplicarlo en la vida cotidiana

**Recomendaciones:**

- Asegurar un entorno seguro para saltar.
- Fomentar la cooperación y el respeto.
- Integrar palabras en aymara para fortalecer la identidad cultural.

**Evaluación:**

- Observar la participación y comprensión de los alimentos.
- Preguntar al final qué aprendieron.

**Introducción al juego:**

- **Inicial (4 a 6 años):** Cuentan los abuelos que una vez la Pachamama despertó riendo y, con sus manos tibias, dibujó una rayuela sobre la tierra. Allí escondió sus granitos de

quinua, amaranto y avena, y llamó al viento para que nos susurre: “¡Vengan a jugar conmigo!”. Entonces nos tomamos de las manos y comenzamos a saltar, sintiendo cómo la tierra latía debajo de nuestros pies y nos decía bajito: “Gracias por cuidarme jugando”.

- **Primaria (7–12 años):** Dicen que cuando la Pachamama se alegra, el Mallku baja desde el cielo y agita sus alas sobre las risas de los niños. Ese día, la tierra despertó perfumada de quinua, chuño y tunta, y nos invitó a saltar su rayuela mágica para recordar que lo simple también alimenta el corazón. Cada salto se volvió una promesa, un juego y un canto que la Pachamama guardó en su pecho, sonriendo.
- **Secundaria (13–18 años):** Bajo el vuelo del Mallku, la Pachamama dibujó una rayuela para quienes buscan su propio camino. En cada casilla dejó un mensaje escondido: uno huele a quinua, otro a amaranto, otro a sueños que crecen. Al saltar, los jóvenes descubren que no solo se juega con los pies, sino con el alma; que cada elección es un diálogo con la tierra, y que la ternura también madura, como el maíz al sol.

## Actividad 2

### Saber beber - Circuito del Agua

**Temática:** Educación alimentaria (valor del agua y las bebidas tradicionales)

**Objetivos:**

- Valorar el consumo de agua y bebidas tradicionales
- Diferenciar bebidas saludables de ultraprocesadas.
- Fomentar la cooperación y la paciencia

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales:**

- Cuerdas o líneas pintadas prediseñada con 4 rutas: agua, api, mocochoinchi y gaseosa
- Tarjetas de adivinanzas.
- Señalizadores para las estaciones (pueden estar pintados en la cuerda o en las líneas).
- Posta

**Tiempo:** 30–40 min.

**Instrucciones:**

I. Explicar el juego

I. Dividir a las y los participantes en hasta cuatro grupos, asignándoles una **ruta**:

- **Agua:** la más corta.
- **Api y mocochoinchi/jugo natural:** rutas intermedias.
- **Gaseosa:** la más larga.

II. Compartir la introducción del juego, ajustada a la edad del grupo.

III. Cada jugador camina sobre la línea de su ruta hasta llegar a la estación correspondiente (no deben correr, la idea es mantener el equilibrio).

- **Estación 1:** El primer jugador/a llega a la estación 1, responde una adivinanza y regresa caminando para entregar la posta al siguiente compañero/a.
- **Estación 2:** El segundo jugador/a llega a la estación 2, responde otra adivinanza y regresa para dar el turno al siguiente.
- **Estación 3:** El tercer jugador/a llega a la estación 3, responde la adivinanza final y vuelve. Si hay más jugadores, repiten el ciclo con nuevas adivinanzas.

IV. Ningún jugador puede empezar hasta que el compañero anterior haya regresado y entregado el turno. Esto fomenta el trabajo en equipo y la paciencia.

V. En cada estación, la o el facilitador lee la adivinanza correspondiente, adaptada a la edad del grupo, siguiendo el orden de llegada de los participantes.

VI. El jugador responde y regresa caminando para entregar la posta al siguiente compañero/a.

VII. Al finalizar, se forma un círculo grupal para reflexionar sobre los aprendizajes del juego.

**Recomendaciones:**

- Recordar que nadie debe correr; caminar permite reflexionar y evita accidentes.
- Fomentar el apoyo entre compañeros, la escucha y el respeto mutuo.

**Evaluación:**

- Observar la participación y comprensión de los mensajes durante la dinámica.

**Introducción al juego:**

- **Inicial (4 a 6 años):** Cuentan los abuelos que, una mañana luminosa, Tunupa derramó una gota de agua sobre la tierra y esta despertó sonriendo. De esa gota nacieron los ríos, los lagos y el api dulce que alegra a las familias. Desde entonces, el agua corre por los caminos invitando a los niños a jugar y a cuidarla. Cuando saltamos, caminamos o reímos junto al agua, ella nos responde con su murmullo: “Gracias por no olvidarme”.
- **Primaria (7–12 años):** Dicen los sabios que el agua guarda en su interior la memoria de las montañas y el canto del viento. Un día, el Mallku bajó a observar cómo los niños jugaban y les enseñó que cada bebida cuenta una historia: el api del amanecer, el moco-chinchi del descanso y la gaseosa del olvido. Así nació el circuito del agua, para aprender que elegir también es honrar la vida y la Pachamama.
- **Secundaria (13–18 años):** Cuando el sol se oculta tras los cerros, Tunupa conversa con el agua y le pide que recuerde a los jóvenes su poder silencioso. “No toda bebida sacia el alma”, le dice. En cada ruta, los pasos se vuelven preguntas: ¿qué bebo?, ¿qué elijo?, ¿qué cuido? Así, el juego se transforma en un espejo donde los adolescentes descubren que cuidar el agua es también cuidar su propio equilibrio y su historia.

## Actividad 3

### Saber dormir/descansar y reflexionar – Espiral de la calma

**Temática:** Regulación emocional, manejo del estrés y descanso consciente.

**Objetivos:**

- Favorecer la calma, la concentración y la autorregulación emocional después de actividades intensas o situaciones de agitación.
- Promover el autoconocimiento y la conciencia corporal como formas de descanso activo.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales**

- Alfombra o pintado en el suelo en forma de espiral modular.
- Cojines
- Piedras de intención con palabras: *calma, gratitud, paz, fuerza, amor*.
- Instrumento de cierre (tambor suave).
- Parlante con música andina o ambiental suave (zampoña, quena o agua corriendo).
- Flashcards o tarjetas de calma con frases o respiraciones guiadas.

**Tiempo:** 10 a 15 min.

**Instrucciones:**

- I. Explicar el juego
- II. Asegurar que el espacio esté limpio, sin distracciones visuales ni ruidos fuertes.
- III. Colocar la espiral en el piso y ubicar cojines junto con piedras en algunos puntos del recorrido.
- IV. Ajustar la música a un volumen suave, de fondo:  
[https://www.youtube.com/watch?v=VZsITNYEpZI&list=RDVZsITNYEpZI&start\\_radio=1](https://www.youtube.com/watch?v=VZsITNYEpZI&list=RDVZsITNYEpZI&start_radio=1).
- V. Explicar que esta es una **pausa activa para descansar y respirar**, no una competencia.
- VI. Compartir la introducción del juego, adaptada a la edad del grupo.
- VII. Pedir que las y los participantes avancen uno a uno, respirando con lentitud (inhalar por la nariz, exhalar por la boca). Si hay audio grabado, activarlo; si no, la o el facilitador marca el ritmo con su voz.
- VIII. Al llegar al centro, invitar a cerrar los ojos y poner una mano en el pecho; quien lo desee puede tomar una piedra o tarjeta.
- IX. Hacer sonar el instrumento para marcar el final.
- X. Pedir que regresen despacio y compartan una palabra o sensación (ej. “me siento tranquilo”, “me siento liviana”, “me siento agradecido”).

**Recomendaciones**

- Utilizar un tono de voz bajo y pausado, que invite al silencio y la escucha interior.

- Reforzar la idea que el descanso también es aprender, y que no hay “bien” o “mal” en la experiencia.
- Si el grupo es grande, organizar turnos o dos espirales simultáneas.
- Evitar interrumpir el momento con observaciones disciplinarias o correcciones.
- Puede realizarse al final de una jornada intensa, después del recreo o antes de iniciar una actividad de concentración.

### **Evaluación**

- Observar el porcentaje de estudiantes que reportan sentirse más calmados o enfocados después del ejercicio.
- Escuchar comentarios espontáneos sobre el bienestar o el gusto por la actividad.

### **Introducción al juego:**

- **Inicial (4–6 años):** Frente a ti hay una espiral mágica que brilla como un camino de luz. Camina despacito, siente el suelo que te abraza y escucha cómo la tierra respira contigo. Inhala suave, exhala como si soplaras una nubecita. Cada paso te lleva a un lugar tranquilo donde el corazón se hace pequeño y feliz. Cuando llegues al centro, pon tus manitos en el pecho y dile a la tierra: “gracias”.
- **Primaria (7–12 años):** Imagina que esta espiral es un sendero que te enseña a estar en calma. Cada paso es una respiración, cada vuelta una forma de escuchar lo que sientes. Avanza sin correr, siente tus pies tocando la tierra y deja que la música te guíe como el viento que sopla entre las montañas. Al llegar al centro, cierra los ojos un instante y guarda dentro de ti esa paz, como un pequeño tesoro que podrás compartir después.
- **Secundaria (13–18 años):** La espiral es un viaje hacia adentro. Empieza con un paso lento y una respiración profunda. Siente cómo el suelo sostiene tu cuerpo y el aire limpia tus pensamientos. No hay apuro: cada curva te invita a soltar lo que pesa y a quedarte con lo que da serenidad. Al llegar al centro, deja que el silencio te hable y escucha en él la calma que también vive en ti. Luego regresa, distinto, con la quietud de quien ha aprendido a descansar.

## Actividad 4

### Saber caminar – Circuito andino de movimiento

**Temática:** Movimiento consciente.

**Objetivos:**

- Favorecer la coordinación motriz, el equilibrio y la atención corporal mediante un circuito de retos físicos guiados.
- Desarrollar la expresión corporal, la cooperación y el sentido rítmico a través del movimiento.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales:**

- Alfombra tipo rompecabezas o espacio pintado demarcado con 4 estaciones:
  - *Estación 1:* Zigzags (senderos).
  - *Estación 2:* Círculos solares para saltar.
  - *Estación 3:* Huellas de pies y manos.
  - *Estación 4:* Chakana central.
- Tarjetas de retos físicos.

**Tiempo:** 20 a 30 minutos.

**Instrucciones:**

- I. Explicar el juego
- II. Armar el circuito en el piso utilizando los símbolos indicados.
- III. Colocar las tarjetas de retos en cada estación, boca abajo, dejando más de una tarjeta para que las y los estudiantes elijan al llegar.
- IV. Dividir a las y los participantes en cuatro equipos.
- V. Explicar que en cada estación encontrarán un reto que deberán cumplir. Cada integrante del equipo realizará un reto distinto; si hay más participantes que retos, algunos podrán repetirlos.
- VI. Indicar que cada grupo comenzará en una estación diferente y rotará hasta completar todo el recorrido.
- VII. Leer la introducción del juego, ajustada a la edad del grupo.
- VIII. Al finalizar, invitar a realizar una respiración profunda y un saludo a la tierra, reconociendo el valor de haber caminado juntos.

**Recomendaciones**

- Priorizar la seguridad y el respeto entre participantes; evita carreras o empujones.
- Ajustar la dificultad de los retos a la edad del grupo.
- Promover el trabajo cooperativo y el ritmo grupal por encima de la competencia.
- Reforzar la dimensión simbólica del movimiento, recordando que caminar también es pensar, decidir y agradecer.

**Evaluación:**

- Observación de la coordinación, equilibrio y ritmo corporal.
- Notas cualitativas sobre disposición corporal, expresión emocional y disfrute del grupo.

### **Introducción al juego:**

- ***Inicial (4 a 6 años):*** A veces, caminar es como jugar con la tierra. Los pies se despiertan, el viento los acaricia, y el sol les sonríe desde arriba. En este circuito andino, cada paso es una historia: la llama enseña paciencia, el zorro invita a saltar con alegría, el suri corre ligero y el cóndor nos muestra cómo mirar lejos. Las niñas y los niños caminan con ternura, aprendiendo que el suelo también los sostiene con amor, y que cada huella es un abrazo entre el cuerpo y la Pachamama.
- ***Primaria (7 a 12 años):*** Caminar es mucho más que moverse: es descubrir el ritmo de la vida en cada paso. En el *Circuito Andino de Movimiento*, las niñas y los niños aprenden a caminar con sentido, como quien conversa con el sol, el viento y los cerros. A veces se avanza despacio, otras con energía; pero siempre con el corazón atento. Cada estación es una oportunidad para sentir que el cuerpo tiene memoria, que los animales del altiplano son maestros silenciosos y que la tierra nos enseña, con paciencia, a encontrar nuestro propio equilibrio.
- ***Secundaria (13 a 18 años):*** Caminar no siempre es ir de un lugar a otro. A veces, caminar es pensar, sentir y recordar quiénes somos. En este circuito, las y los adolescentes del altiplano descubren que cada paso puede tener un sentido: mirar al sol sin miedo, seguir la línea del viento, mantener el equilibrio en la chakana y avanzar sin olvidar lo que quedó atrás. El cuerpo se vuelve palabra, gesto, símbolo. Y en ese movimiento tranquilo, se revela una certeza: saber caminar es también saber estar en el mundo, con respeto, con fuerza y con ternura.

## Actividad 5.

### Saber danzar -Pasos de danza ancestral (Kullawada)

**Temática:** El movimiento como forma de expresión cultural, identidad y unión comunitaria.

#### Objetivos:

- Valorar la danza como una forma de comunicación colectiva y expresión de emociones.
- Desarrollar coordinación, ritmo y memoria corporal mediante secuencias de pasos tradicionales.

#### Población meta:

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

#### Materiales:

- Alfombra o pintado con huellas marcadas (pies y direcciones).
- Elementos de la vestimenta kullawada ( Fajas o cinturones de tela de colores para la cintura. sombreros o gorros sencillos decorados con cintas, pulseras o cintas para los brazos, pañuelos de colores para los saludos y cierres)
- Parlante con música de Kullawada (  
[https://www.youtube.com/watch?v=YgBVMhZovFY&list=RDYgBVMhZovFY&start\\_radio=1](https://www.youtube.com/watch?v=YgBVMhZovFY&list=RDYgBVMhZovFY&start_radio=1) )
- Video guía <https://www.youtube.com/watch?v=x7A04D1Zbc8>

**Tiempo:** 30-40 minutos

#### Instrucciones:

- I. Antes de iniciar, mirar el video guía:  
<https://www.youtube.com/watch?v=x7A04D1Zbc8>.
- II. Explicar el juego
- III. Explicar que la Kullawada es una danza andina que recuerda el trabajo de los tejedores, la paciencia y la unión comunitaria.
- IV. Mostrar que en el suelo hay huellas pintadas que marcan el camino de los pasos: pie derecho y pie izquierdo diferenciados con colores, numerados del 1 al 8. Explicar que el juego consiste en seguir las huellas.

#### *Exploración corporal por edades*

- **Inicial (4–6 años):** niñas y niños caminan en ronda siguiendo las huellas, con suave balanceo y saludando con las manos en cada *tap*.
- **Primaria (7–12 años):** practican la secuencia completa de 8 tiempos (1–2–3–*tap*, a derecha e izquierda), coordinando pies, brazos y torso.
- **Secundaria (13–18 años):** ensayan la secuencia con más firmeza y elegancia, integrando inclinación del cuerpo, brazos amplios y *tap* fuerte. Se organizan en filas o diagonales.

#### *Secuencia de pasos con música*

- Pie derecho pisa → pie izquierdo acompaña → pie derecho pisa → pie izquierdo *tap*.
- Pie izquierdo pisa → pie derecho acompaña → pie izquierdo pisa → pie derecho *tap*.

Mientras marcan los pasos:

- Los brazos acompañan el movimiento: cuando un pie pisa, el brazo del mismo lado se abre; en el *tap*, ambos brazos bajan como un corte breve.
- El cuerpo acompaña con vaivén lateral: torso inclinado suavemente hacia el pie que pisa, caderas en movimiento y pecho siempre al frente.

### Recomendaciones

- Supervisar que el espacio sea amplio y seguro para el movimiento.
- Evitar la competencia: el objetivo es la expresión, la unión y la alegría.

### Evaluación

- Observar la participación activa.
- Observar la coordinación de pies, brazos y cuerpo.
- Observar la actitud colaborativa.

### Introducción al juego:

- **Inicial (4–6 años):** Imagina que tus piecitos son hilos de colores que caminan sobre un gran telar. Cada paso que das, la tierra te sonríe y te dice “gracias”. Hoy bailaremos como los abuelos aymaras, que tejían con paciencia y alegría. Vamos a movernos juntos, como si fuéramos una manta enorme que nos abriga y nos une.
- **Primaria (7–12 años):** Piensa que cada pisada que das es como un hilo que se cruza en el telar de la vida. La Kullawada nos enseña que bailar también es tejer: cuando vas a la derecha y vuelves a la izquierda, tu cuerpo escribe dibujos invisibles en el aire. Hoy, como en las fiestas aymaras, bailaremos para recordar que la unión, la amistad y la gratitud hacen más fuerte a la comunidad.
- **Secundaria (13–18 años):** En la cultura aymara, el tejido no es solo lana: es historia, paciencia y futuro. La Kullawada nos recuerda que cada paso es un hilo que nos une, que el vaivén del cuerpo es como el ritmo del telar, y que el *tap* es un latido que celebra la vida compartida. Hoy, bailaremos para decirle a la tierra y al pueblo: seguimos aquí, juntos, tejiendo comunidad con nuestros movimientos.

## Actividad 6.

### Saber trabajar y Saber pensar -Tablero de cooperación

**Temática:** La cooperación en el trabajo, el pensamiento colectivo y la importancia del trabajo en equipo.

**Objetivos:**

- Fortalecer la capacidad de colaborar y coordinar acciones grupales.
- Desarrollar pensamiento creativo y resolución de problemas en equipo.
- Valorar el apoyo mutuo y la importancia de los logros colectivos sobre los individuales.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales:**

- Pintado o alfombra con casillas (tablero gigante).
- Dado grande.
- Cartas de retos grupales.
- Pelota, bolsa de globos (para retos).

**Tiempo:** 30-40 minutos

**Instrucciones:**

- I. Explicar el juego
- II. Colocar la alfombra/tablero en el suelo.
- III. Formar hasta un máximo de cuatro equipos.
- IV. Explicar que el objetivo del juego es **avanzar en el tablero superando retos**.
- V. Leer la introducción, ajustada a la edad del grupo.
- VI. Cada grupo tira el dado gigante y avanza la cantidad de pasos correspondiente (un/a estudiante del grupo representa la ficha).
- VII. Al caer en una casilla, deben sacar una carta de reto y cumplirlo en conjunto (ejemplo: transportar un objeto entre todos, formar una figura humana, resolver un acertijo grupal).

El tablero esta distribuido en 25 casillas

1. **Inicio (casilla 1)**
2. **Casillas intermedias (2 a 24):** mezclan tres tipos de experiencias:
  - **Retos cooperativos:** acciones físicas o de coordinación grupal (transportar objetos, formar figuras humanas, mantener equilibrio).
  - **Casillas de sabiduría:** preguntas o reflexiones que deben responder en conjunto.
  - **Casillas de solidaridad:** acciones de ánimo hacia otros equipos (aplausos, gritos de aliento, gestos colectivos).
  - **Casillas normales:** pasos de descanso donde solo avanzan.

**3.Meta (casilla 25)**

- VIII. Si el grupo cumple el reto, pasa el dado al siguiente equipo y espera su turno. Si no lo cumple, pierde la siguiente oportunidad de tirar el dado.
- IX. El juego termina cuando **todos los equipos llegan a la meta.**

**Recomendaciones:**

- Asegurar que todos/as participen (evitar que los más tímidos queden atrás).
- Resaltar siempre que el objetivo no es “ganar individualmente” sino lograr juntos.

**Evaluación:**

- Observar el nivel de cooperación, comunicación y resolución conjunta.
- Observar el entusiasmo y ánimo compartido.

**Introducción para el juego:**

- **Inicial (4–6 años):** Hoy vamos a caminar por un camino lleno de colores y sorpresas. Este camino no se recorre solo: cada paso lo daremos con las manos y los corazones de nuestros amigos. Cuando trabajamos juntos y pensamos juntos, el juego se hace más bonito. ¿Listos para comenzar esta aventura en equipo?
- **Primaria (7–12 años):** Imaginemos que estamos en un gran tablero de la vida. Cada casilla tiene un reto, una pregunta o un gesto que nos recuerda que nadie avanza sin la ayuda de los demás. Aquí descubriremos que al unir nuestras ideas y esfuerzos, podemos llegar más lejos. Este juego es para caminar juntos, pensar juntos y celebrar juntos.”
- **Secundaria (13–18 años):** El camino que vamos a recorrer simboliza la vida en comunidad: a veces hay retos, otras veces preguntas, y también momentos de aliento. Aprenderemos que no se trata de correr solos, sino de pensar, crear y trabajar unidos. Porque en la vida, como en este tablero, los logros más importantes se construyen colectivamente.

## Actividad 7

### Saber amar y ser amado - Camino de retos positivos

**Temática:** Amabilidad, convivencia positiva y afectos.

**Objetivos:**

- Estimular expresiones de cariño y confianza entre estudiantes.
- Potenciar la empatía y el respeto mediante gestos y palabras positivas.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales:**

- Afombra o pintado en el piso con 15 casillas en zigzag.
- Flashcards con retos

**Tiempo:** 25 a 40 minutos

**Instrucciones:**

- I. Explicar el juego
- II. Dividir a los/as estudiantes en hasta cuatro grupos.
- III. Leer la introducción, adaptada a la edad de las y los estudiantes, explicando que el objetivo es avanzar en el tablero superando retos en cooperación.
- IV. Cada grupo juega por turnos:
  - Un/a integrante lanza el dado gigante.
  - El equipo avanza el número de casillas que indique el dado (un/a estudiante representará a su grupo como “ficha” en el tablero).
- V. Al llegar a una casilla, la o el facilitador lee el reto correspondiente. Todo el grupo debe trabajar en conjunto para cumplirlo (ejemplos: transportar un objeto entre todos, formar una figura humana, resolver un acertijo grupal).
- VI. Evaluación del reto:
  - Si el equipo cumple el reto, pasa el dado al siguiente grupo y espera su próximo turno.
  - Si no logra cumplirlo, pierde su siguiente turno.
- VII. El juego continúa hasta que **todos los grupos lleguen a la meta.**

**Recomendaciones:**

- Ningún gesto afectivo (abrazo, contacto físico) debe ser impuesto; se pueden sustituir por un gesto simbólico (chocar las manos, saludo especial).
- Todos/as los niños, niñas y adolescentes deben sentirse parte del grupo; evita que alguien quede sin pareja o sin hablar.
- El facilitador debe modelar los gestos y dar el ejemplo.

**Evaluación:**

- Observar el nivel de entusiasmo.
- Observar si los/as estudiantes se sienten cómodos haciendo los retos

**Introducción al juego:**

**Inicial (4–6 años):** Hoy vamos a caminar por un camino mágico lleno de sorpresas bonitas. Cada casilla es como una estrella que nos regala un reto: sonreír, abrazar, cantar o soñar. Aquí no importa quién llega primero, lo importante es que cada paso nos hará sentir más contentos y unidos. Vamos a jugar juntos con alegría y mucho cariño.

**Primaria (7–12 años):** Este camino se llama *Camino de Retos Positivos*. En él encontraremos pequeñas pruebas que nos invitan a sonreír, agradecer, animar y compartir cosas buenas. No es una competencia, sino una aventura donde descubriremos cómo los gestos y palabras amables pueden cambiar el día. Cada paso será un regalo para ti y para tus compañeros.

**Secundaria (13–18 años):** Hoy recorreremos el *Camino de Retos Positivos*. No es un juego para competir, sino para pensar y sentir juntos cómo las acciones pequeñas —una sonrisa, una palabra de ánimo, un gesto de respeto— pueden hacer grande a nuestra comunidad. Cada casilla es una oportunidad para reflexionar y demostrar que el cariño y la amabilidad son fuerzas que nos unen y nos hacen más fuertes como grupo.

## Actividad 8.

### Saber escuchar—Banco de la escucha

**Temática:** Escucha activa y profunda.

**Objetivos:**

- Fomentar la escucha como valor esencial de la convivencia.
- Desarrollar la capacidad de expresarse y pensar con claridad.
- Integrar el diálogo como una práctica cotidiana en la escuela.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales:**

- Bastón de la palabra.
- Cojines.
- Tarjetas con preguntas
- Máscaras de orejas (para inicial).
- Tarjetas de señales de escucha (para los distraídos)

**Tiempo:** 20–30 minutos.

**Instrucciones:**

- I. Explicar el juego
- II. Preparar el espacio: formar un círculo con cojines y colocar el bastón de la palabra en el centro.
- III. Pedir a las y los estudiantes que caminen lentamente en círculo mientras escuchan la introducción del juego.
- IV. Seleccionar a dos estudiantes para que se sienten frente a frente en el círculo central.
- V. Entregarles el bastón de la palabra:
  - Quien tiene el bastón habla.
  - Quien no lo tiene escucha en silencio, sin interrumpir.
- VI. La o el facilitador entrega una tarjeta con un tema o pregunta para guiar la conversación.
- VII. Al terminar, el oyente debe resumir lo que entendió en una frase breve.
  - Ejemplo: *“Escuché que a ti te gusta la lluvia porque te relaja.”*
  - Esto asegura que realmente prestó atención.
- VIII. Los demás estudiantes observan. Pueden usar tarjetas de “señales de escucha” (mirar a los ojos, no interrumpir, asentir).
- IX. Se van cambiando los participantes hasta que la mayoría haya pasado por el banco. Si el grupo es grande, se recomienda hacerlo en varias sesiones.
- X. Al finalizar, todos vuelven a sentarse en círculo.
- XI. La o el facilitador abre una breve reflexión grupal.

### Recomendaciones:

- Recordar siempre que quien no tiene el bastón **está escuchando**, no esperando su turno para hablar.
- El facilitador puede hacer una demostración breve mostrando cómo devolver lo que escuchó.
- Comenzar con temas sencillos y avanzar hacia reflexiones más profundas según la edad.
- Subrayar que escuchar es un acto de respeto y que toda palabra merece atención.
- No apresurar, porque escuchar también significa dejar espacio a que el otro piense.
- Pedir que identifiquen gestos de buena escucha (mirar a los ojos, asentir, mantener silencio).
- No introducir temas muy sensibles si no hay preparación previa.

### Evaluación

- Observar si tienen la capacidad de repetir una palabra o idea que escuchó.
- Observar si tienen la capacidad de resumir con frases simples lo que escuchó.
- Observar si tienen la capacidad de reflexionar sobre cómo lo que escuchó le hizo pensar o sentir algo.

### Introducción para el juego:

- **Inicial (4–6 años):** Hoy vamos a usar nuestras orejitas mágicas. Cuando escuchamos con atención, descubrimos secretos lindos: los amigos nos cuentan qué les gusta, qué los hace reír o soñar. Escuchar es como abrazar con el corazón sin usar los brazos.
- **Primaria (7–12 años):** Escuchar no es solo estar callados, es abrir los oídos y también el corazón. Cuando prestamos atención a las palabras de un compañero, le regalamos respeto y cariño. Así aprendemos cosas nuevas y descubrimos que la amistad crece cuando nos escuchamos de verdad.
- **Secundaria (13–18 años):** En la vida todos queremos ser escuchados, porque nuestras palabras son parte de lo que somos. Escuchar es un acto de respeto y también de valentía: significa detenerse, mirar al otro y dejar que su voz entre en nuestro pensamiento. Aquí, en el Banco de la Escucha, aprenderemos que pensar y escuchar nos hace más libres y más humanos.

## Actividad 9.

### Saber hablar, saber pensar—Rueda de palabras

**Temática:** La palabra positiva y el diálogo respetuoso

**Objetivos:**

- Fomentar el uso de palabras positivas en castellano y aymara dentro del aula.
- Desarrollar la capacidad de expresar emociones y valores a través de la voz y el gesto.
- Promover la convivencia positiva y el respeto mutuo en niñas, niños y adolescentes.
- Revalorizar la lengua aymara como parte de la identidad cultural.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales:**

- Rueda modular en una alfombra o pintada con palabras bilingües (castellano–aymara).
- Flecha para girar

**Tiempo:** 30–40 minutos

**Instrucciones:**

- I. Explicar el juego
- II. El grupo forma un círculo alrededor de la rueda.
- III. Leer la introducción, adaptada a la edad.
- IV. Un/a participante hace girar la flecha.
- V. La palabra en la que cae se dice primero en **aymara** y luego en **castellano**, y todos la repiten en coro como eco.
- VI. El participante transmite esa palabra a un compañero o compañera con un gesto positivo.

*Variaciones por nivel educativo*

- **Inicial (4–6 años):** palabra y gesto sencillo (ejemplo: sonrisa, aplauso, pulgar arriba).
  - **Primaria (7–12 años):** palabra y gesto y un “porque” breve (“*Te regalo Kusisita/alegría porque eres mi amiga*”).
  - **Secundaria (13–18 años):** palabra, gesto y frase elaborada, creativa o reparadora (“*Te regalo Aruskipaña/diálogo para escucharnos mejor después de lo que pasó ayer*”).
- VII. Al finalizar, todos comparten cuál fue la palabra que más les gustó y explican por qué.

**Recomendaciones**

- Motivar la repetición de las palabras en aymara para reforzar la memoria colectiva.
- Evitar la competencia: el juego no busca ganadores, sino fortalecer la convivencia.
- Validar cada participación con reconocimiento (aplausos, palabras de ánimo).
- Promover que cada estudiante reciba y entregue al menos una palabra.

### **Evaluación:**

- Observar el entusiasmo, respeto y creatividad en el uso de gestos y palabras.
- Valorar la capacidad de elaborar frases con sentido y respeto.

### **Introducción para el juego:**

- **Inicial (4–6 años):** Hoy vamos a jugar con una rueda mágica que trae palabras bonitas en castellano y en aymara. Cada palabra es como una semillita que hace sonreír el corazón. Cuando te toque, dirás la palabra en voz alta y se la regalarás a un compañero con un gesto, como una sonrisa o un abrazo simbólico. Así aprenderemos que hablar con cariño nos hace sentir felices juntos.
- **Primaria (7–12 años):** Imagina que las palabras son como puentes de colores que nos unen. Nuestra rueda guarda palabras positivas en castellano y en aymara: alegría, fuerza, amor, esperanza. Cuando gires la flecha, tendrás que dar esa palabra a un compañero, con tu voz y con un gesto que la haga más real. Descubrirás que cuando hablamos con respeto y ternura, el grupo se vuelve más fuerte y más unido.
- **Secundaria (13–18 años):** Las palabras tienen poder: pueden herir o pueden sanar. En esta rueda encontrarás palabras positivas en castellano y en aymara, que son como pequeñas luces para la convivencia. Al girar, te tocará crear una frase y acompañarla con un gesto hacia alguien del grupo. Este juego nos invita a pensar cómo, con nuestras palabras, podemos construir confianza, respeto y un ambiente donde todos y todas podamos crecer.

## Actividad 10

### Saber dar y recibir—Camino de la reciprocidad

**Temática:** Dar, recibir y agradecer en la vida cotidiana.

**Objetivos:**

- Desarrollar la capacidad de dar y recibir con alegría y respeto.
- Fomentar la gratitud a través de gestos, palabras y acciones simbólicas.
- Vivenciar el valor de la reciprocidad como base de la amistad y la vida comunitaria.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales:**

- Tablero pintado o alfombra modular con 20 casillas
- Dado grande
- Cajas de de sorpresa colocadas en varias casillas con tarjetas dentro.
- Tarjetas sorpresa con reflexiones.

**Tiempo estimado:** 30 a 40 minutos.

**Instrucciones:**

- I. Explicar el juego.
  - II. Organizar a las y los participantes en un máximo de cuatro grupos.
  - III. Leer la introducción adaptada a cada edad.
  - IV. Cada equipo, por turnos, lanza un dado y avanza el número de casillas indicado (un jugador/a representa al grupo como ficha).
- *Tipos de casillas:*
    - **Casilla entrega:** el jugador comparte algo suyo **no material** con el grupo (ejemplos: una sonrisa, un aplauso, una palabra bonita, un recuerdo feliz, un deseo positivo).
    - **Casilla caja de gratitud:** el jugador abre la caja, toma una tarjeta y lee en voz alta el cumplido escrito (ejemplo: “*Tienes un corazón noble*”).
- V. El juego continúa hasta que todos los equipos hayan llegado a la última casilla.
  - VI. **Cierre y reflexión final:** todos se sientan en círculo y comparten según la edad:
    - **Inicial (4–6 años):** “¿Qué te hizo feliz al compartir hoy?”
    - **Primaria (7–12 años):** “¿Qué aprendiste al dar y recibir?”
    - **Secundaria (13–18 años):** “¿Cómo cambia una comunidad cuando practicamos la gratitud?”

**Recomendaciones:**

- Refuerza que todo lo entregado es simbólico y nace del corazón.
- Evita que el juego se vuelva competencia: aquí no hay ganadores ni perdedores, todos cosechan gratitud.

### **Formas de evaluación:**

- Observar si los estudiantes compartieron con entusiasmo
- Observar si hubo gestos espontáneos de gratitud o entrega

### **Introducción para el juego:**

- ***Inicial (4 a 6 años):*** Imagina que tus manos son como flores que se abren y regalan colores. Cada vez que compartes, la flor se pone más bonita, y cuando recibes, se llena de luz. Hoy caminaremos por un sendero mágico donde las sonrisas se prestan y las gracias vuelan como pajaritos que alegran el aire.
- ***Primaria (7 a 12 años):*** Hay caminos que no se recorren solos, sino con corazones que saben dar y recibir. Este juego nos invita a descubrir que compartir es como encender una pequeña vela: ilumina al otro y también nos ilumina a nosotros. Cada casilla es un gesto, un “gracias” que nos recuerda que lo mejor siempre vuelve multiplicado.
- ***Secundaria (13 a 18 años):*** La reciprocidad es como un puente que se construye entre dos orillas: una da, la otra recibe, y ambas se sostienen. Al recorrer este camino aprenderemos que un abrazo, una palabra, un gesto sencillo, tienen la fuerza de transformar lo cotidiano. Aquí no ganamos solos: aquí crecemos juntos, recordando que dar con ternura siempre nos devuelve confianza.

## Actividad 11.

### Saber soñar—Mural de sueños

**Temática:** Exploración de sueños, metas y proyectos de vida.

**Objetivos:**

- Estimular la creatividad y la proyección personal.
- Fomentar el valor de compartir sueños en un espacio colectivo.
- Transformar aspiraciones en compromisos y proyectos escolares o comunitarios.

**Población meta:**

- Inicial (4–6 años)
- Primaria (7–12 años)
- Secundaria (13–18 años)

**Materiales**

- Pizarra portátil o pintado en una pared una pizarra de sueños
- Tizas o marcadores lavables
- Cámara fotográfica o de celular para registrar los sueños.
- Parlante con música suave. (<https://www.youtube.com/watch?v=V5mpJ8iA38&list=PLA9088B7D4E45C3ED&index=1>)

**Tiempo estimado:** 20 a 30 minutos.

**Instrucciones:**

- I. Se explica el juego
- II. Se lee la introducción
- III. Se presenta el mural y pone música suave de fondo.
- IV. Se organiza el turno: cada participante pasa al mural, toma tizas o marcadores y deja su sueño representado.

*Formas de expresión según la edad:*

- **Inicial (4–6 años):** dibujan lo que sueñan con colores libres (jugar, volar, tener una mascota, un árbol grande). Pueden acompañar con símbolos sencillos (estrella, corazón, sol). Al terminar, quienes lo deseen dicen una palabra breve sobre su dibujo.
  - **Primaria (7–12 años):** dibujan un símbolo o imagen de una meta personal o grupal (una casa, un balón, un río limpio, un libro). Luego expresan una frase corta que explique su sueño (“*quiero aprender a tocar guitarra*”, “*sueño con viajar*”). Al final, se observa el mural y se comentan coincidencias y diferencias.
  - **Secundaria (13–18 años):** dibujan símbolos más elaborados que representen metas o proyectos (balanza = justicia, lámpara = sabiduría, planta = crecimiento). Quienes lo deseen explican en voz alta su símbolo. El facilitador guía una breve conversación: *¿qué sueños pueden convertirse en proyectos colectivos?*
- V. Al finalizar, el mural queda lleno de imágenes y colores que muestran los sueños de la clase. Se comparte una mirada final, reforzando la idea de que los sueños se hacen más fuertes al expresarlos y respetarlos en comunidad.

**Recomendaciones**

- Validar todos los sueños sin juzgarlos; cada expresión es valiosa.
- Usar un lenguaje inspirador y cercano.
- En secundaria, conectar los sueños con la realidad local (escuela, comunidad, naturaleza).
- Resguardar las fotografías y hacer un álbum de sueños para compartir en futuras actividades.

### **Evaluación**

- Observar la calidad de participación (observada en creatividad, expresión y motivación).

### **Introducción para el juego:**

- **Inicial (4–6 años):** Hoy vamos a abrir una ventana mágica donde cada dibujo es un sueño. Pueden pintar lo que más les gusta o lo que quisieran hacer: jugar, aprender, viajar o volar. Cada color es un deseo que viaja hasta el cielo.
- **Primaria (7–12 años):** Cada persona tiene un sueño guardado en el corazón. Este mural es como un libro gigante donde vamos a escribir y dibujar lo que imaginamos para el futuro. Nuestros sueños se harán más fuertes si los compartimos.
- **Secundaria (13–18 años):** Soñar es el primer paso para transformar la realidad. Este mural será un espacio de libertad donde podrán expresar sus metas personales y colectivas. Escribirlas aquí nos ayuda a pensar cómo convertirlas en proyectos que cambien nuestro entorno.