

A large, stylized illustration of a woman's face with large, expressive eyes and a gentle smile, looking down towards a small black ant on a dark, curved stick. The background shows a landscape with a body of water, hills, and some green plants. The text is overlaid on the lower part of the illustration.

Abuelá, ¿á qué jugábás cuandó niña?

Luz Marina Vergara Carrasco
Freddy Agurto Parra

ediciones
del junji



Abuelá, ¿a qué jugábás cuandò niñá?

Luz Marina Vergara Carrasco
Freddy Agurto Parra

ABUELA, ¿A QUÉ JUGABAS CUANDO NIÑA?



Autora Luz Marina Vergara Carrasco

Ilustraciones Freddy Agurto Parra

Edición Rosario Ferrer Prieto

Diseño Katherine Olguín Espinoza

Primera edición: noviembre 2025

Colección *Cuentos para el jardín*

Abuela, ¿a qué jugabas cuando niña? corresponde al cuento ganador del Quinto Concurso del Cuento Ilustrado, “Del juego a la palabra”, organizado por la Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI) en abril de 2024 para incentivar la producción literaria y promover la educación en los primeros años mediante la lectura y difusión de relatos que hayan sido creados para niños y niñas de 0 a 4 años de edad, sus familias y educadoras.

Registro de Propiedad Intelectual: 2025-A-12029

ISBN: 978-956-6013-38-9

© Junta Nacional de Jardines Infantiles

Morandé 226

Santiago de Chile

www.junji.cl

Impreso en Chile por Feyser, que sólo actuó como impresor.

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la portada, puede ser reproducida, transmitida o almacenada, sea por procedimientos químicos, electrónicos o mecánicos, incluida la fotocopia, sin permiso previo y por escrito de la autora y de la Junta Nacional de Jardines Infantiles.



Abuëlä, ¿ã qué jugãbã cuãndò niñã?

Luz Marina Vergara Carrasco
Freddy Agurto Parra

 ediciones
de la junji



PRESENTACIÓN

En Educación Parvularia los libros deben estar presentes al igual que los juguetes. Ambos invitan y desafían a niños y niñas a adquirir nuevos aprendizajes y son la puerta de entrada a múltiples mundos y emociones.

En la Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI) estamos convencidos de que los libros son la principal vía para el conocimiento y que su gusto, amor y goce se inculcan desde la primera infancia a través, por ejemplo, de la lectura cariñosa que pueda hacer la familia con sus hijos e hijas, de la acción creativa que educadoras y técnicas en educación dramaticen a partir de libros de cuentos o también del descubrimiento curioso que cada niño o niña pequeño realice de un libro como objeto.

Leer siempre será importante y constituirá una excelente alternativa. Consciente de ello, cada año *Ediciones de la JUNJI* ofrece su tribuna para que nuevos autores y autoras tengan la posibilidad de publicar sus creaciones, siguiendo el énfasis de puertas abiertas que la JUNJI imprime en sus salas cuna y jardines infantiles. Y es que la institución cree que la tarea de educar es compartida e invita a cada cual a aportar desde su rol particular.

En abril de 2024 la JUNJI convocó al Quinto Concurso del Cuento Ilustrado Infantil, *Del juego a la palabra*, cuya primera versión se realizó en 2019. *Abuela, ¿a qué jugabas cuando niña?* resultó ser en esta oportunidad el proyecto que obtuvo el primer lugar y que en 2025 está siendo distribuido como material pedagógico en todas las unidades educativas de nuestra institución.

Daniela Triviño Millar
Vicepresidenta Ejecutiva
Junta Nacional de Jardines Infantiles

Si bien la Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI) desde su inicio hace más de medio siglo siempre ha realizado publicaciones sobre Educación Parvularia, hoy cuenta con un trabajo editorial permanente a través de *Ediciones de la JUNJI* que, desde el Departamento de Comunicaciones y Ciudadanía de la institución, se dedica a la producción de textos sobre educación inicial e infancia para contribuir con un medio permanente –los libros– a generar y difundir conocimiento en toda la sociedad.

Ediciones de la JUNJI nace como fruto del compromiso de la Junta Nacional de Jardines Infantiles por generar conocimiento, creatividad e innovación en educación e infancia, y promover así nuevos medios para el aprendizaje y debate constructivo, afán del cual a la fecha han surgido numerosos títulos, series y colecciones que, incluso reconocibles desde su portada, pues muchos incorporan dibujos de niños y niñas que asisten a los jardines infantiles de la institución, han aportado a la bibliografía que existe en educación inicial.

Tal como lo realiza desde 2019, en el año 2024 la JUNJI convocó a autores a través de su Quinto Concurso del Cuento Ilustrado Infantil, *Del juego a la palabra*, para escribir relatos dirigidos a niños, niñas, familias y educadores iniciales. Ellos debían ser inéditos, en los géneros de ficción o no ficción, con una temática libre, pero ligada y congruente con los énfasis curriculares de la JUNJI, como el juego como herramienta de aprendizaje, el respeto a la diversidad, el valor de la integración, el fomento de la alimentación sana y la vida saludable, la promoción de la lactancia materna, la interculturalidad, el buen trato.

Recogidas las propuestas, el jurado –compuesto por **Luisa Rivera**, artista, ilustradora y autora chilena hoy radicada en Londres; **Mónica Bombal**, máster en Libros y fundadora de Ediciones Liebre; **Melanie Ávila**, gestora cultural con estudios en Teoría, Creación y Edición de Literatura Infantil y Juvenil; **Luz Yennifer Reyes**, máster en Libros, Literatura Infantil y Juvenil, presidenta de IBBY Chile y parte del Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas; **Sandra Conejeros**,

diseñadora e ilustradora actualmente dedicada a la docencia y al trabajo independiente para editoriales, agencias e instituciones; y **Elizabeth Barriga**, educadora de párvulos, licenciada en Educación y encargada de la Sección Gestión Curricular de la JUNJI-, seleccionó a *Abuela, ¿a qué jugabas cuando niña?*, por considerarlo "un trabajo interesante que aborda lo nostálgico, los juegos antiguos entrañables y el nexo intergeneracional, a través de un proyecto claro que utilizó ilustraciones a doble página para otorgar mayor dinamismo a la lectura". Asimismo, el jurado coincidió en que esta nueva publicación "rescata la importancia del juego como herramienta de aprendizaje y que este libro, como objeto, no se agota en sí mismo, pues tras su lectura permite un diálogo ameno entre educadores, niños, niñas y familias".

Al invitar a producir libros, la JUNJI incentiva la producción intelectual, el debate y las ideas en materia de educación e infancia. De ahí que *Del juego a la palabra* sea una iniciativa permanente de *Ediciones de la JUNJI* enfocada a promover y fomentar la lectura en el nivel inicial como vehículo para el aprendizaje y el goce.

La editora

-¿A qué jugaba
yo cuando niña?



¡Uy... a muchos juegos entretenidos!



–Cuando yo tenía tu edad, me gustaba jugar a la **tiñita** y correr muy rápido por el patio de mi escuela.





—Me gustaba jugar al **paquito libre**.
Me sentía fuerte y segura cuando
liberaba a mis amigos y amigas.

–Y si llevaba mi cuerda a la escuela, todos querían **saltar** conmigo. Esa cuerda estaba hecha de cáñamo y era larga y pesada. La había usado mi abuelo cuando trabajaba en el campo.







-¡Me sentía tan feliz cuando la profesora Margarita jugaba con nosotros a los **quemados!** Ella lanzaba la pelota y todos escapábamos riendo y gritando.



—Cuando pienso en la profesora Margarita, recuerdo el delicioso aroma de la leche tibia y el sabor de las galletas de vainilla que nos daban en la escuela.

¡Mmmm... qué rico!



–En la sala de clases sacábamos pedacitos de tiza blanca de la bandeja del pizarrón.

–Dibujábamos **rondas**, pues era otro juego que me gustaba mucho porque nos tomábamos de las manos y cantábamos a coro.





–También ocupaba la tiza del pizarrón para dibujar casilleros y jugar a la **casineta**.

–Cuando jugaba a la **casineta**, me gustaba escuchar el sonido brillante de la cajita metálica mientras se deslizaba por el pavimento.



-Cuando no teníamos tiza,
dibujábamos con carbón.



–Mi mamá, es decir, tu bisabuela, también jugaba a la **casineta** cuando era pequeña. Después de la lluvia, mi mamá dibujaba las líneas en la tierra húmeda.



—Mi mamá siempre me decía que le gustaba el olor de la tierra mezclada con el aroma de los maquis y boldos. Para mí ese olor siempre ha sido un bello recuerdo de mis tiempos de infancia y juego.





–Nunca jugué muy bien a las **polquitas**, pero disfrutaba sentir las en los bolsillos y escuchar su sonido.

–Yo era muy hábil
jugando a **la del diez**.
Necesitaba una pelota de
goma que diera muchos
y muy buenos botes.



–Mi abuela me contó que cuando era pequeña no siempre podía salir a jugar.





–Si llovía, en la escuela jugábamos al **elástico**.

–También jugábamos con las **palmas**. ¡Había que tener muy buena memoria para recordar la letra de las canciones!





–En vacaciones de invierno llovía mucho, realmente mucho.

–Si no podía salir de casa, jugaba a hacer un pícnic con mi muñeca. Juntas comíamos sopaipillas y piñones con miel.



–También
aprendía a tejer
bufandas de
muchos colores.



–Y cuando reaparecía el cielo azul tan bonito, salía a
elear una **cambucha**.







–Jugaba a construir enormes castillos y puentes.







–En verano me gustaba pescar bajo
el sol y escuchar el canto de los queltehues.

—¡El mejor día era el de **la challa!**



–Ese día salíamos a la calle a lanzarnos agua entre todos.
Nos reíamos mucho y nadie se enojaba.



-Y tú, amor mío, ¿a qué juegas?



–¿A qué juego yo, abuela? ¡Uy... a muchos juegos entretenidos!

¡Ahora yo te voy a contar!



EL JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA

El juego es un derecho esencial en la infancia. Así lo consagra en su Artículo 31 la Convención sobre los Derechos del Niño y la Niña, que lo califica no sólo como una actividad deseable, sino como un derecho fundamental que debe ser garantizado por los estados.

El juego es una actividad esencial de niños y niñas en tanto es la herramienta que utilizan para aprender y descubrir el mundo que los rodea. Como tal, permite en ellos y ellas la participación, desarrollar habilidades sociales, potenciar la creatividad, resolver conflictos, respetar turnos, expresar sentimientos y emociones, desplegar la imaginación, además de muchos otros importantes beneficios ligados al bienestar integral y al aprendizaje significativo.

Y es que el juego es mucho más que pura recreación. Ya lo decía el filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga (1872-1945) en su famoso libro *Homo ludens* (1938) en el que expuso que el juego está en el origen de la cultura y que su valor radica en sí mismo y no en su finalidad, interés material o provecho. Concebir el juego de este modo es proteger el desarrollo humano, la imaginación, la libertad y el derecho pleno a ser niño y niña.

La Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI) advierte el juego como un imprescindible para el aprendizaje y, tal como lo señalan las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (MINEDUC - 2018), lo reconoce como un principio pedagógico transversal.

JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES

Casineta

Juego de destreza por etapas también conocido como "luche". Con carbón o tiza se dibuja en el suelo un rectángulo y se lo divide en casilleros o cuadrados enumerados del 1 al 10. Al final del rectángulo se dibuja un semicírculo al que se denomina "descanso". Se necesita una caja metálica con tierra o una tapa de bebida o una piedra o una moneda.



El desafío consiste en lanzar la caja, piedra, moneda o tapa (denominado "tejo") al casillero número 1 y entrar saltando en un pie sin pisar las líneas y manteniendo el equilibrio. Luego, el tejo debe ser lanzado en orden de numeración a los siguientes casilleros e ir saltando en ellos con uno o dos pies. El jugador podrá descansar en el "descanso" una vez llegado al casillero número 10. Finalmente, debe volver a hacer el camino, pero esta vez a la inversa, es decir, del 10 al 1. Pisar las líneas de los casilleros o caer con dos pies en un casillero individual está penalizado y hace ceder el turno a otro jugador.

Paquito libre

Juego de persecución donde niños y niñas se dividen en dos bandos: uno que persigue y otro que arranca. Si un jugador es atrapado debe ser llevado a un lugar protegido para que no escape. Ese lugar se denomina "capacha". El juego se pone más emocionante cuando alguien corre muy rápido hasta donde está atrapado su compañero de grupo y lo libera gritando ¡Paquito libre!



La del diez

Juego de destreza que utiliza una pelota de goma. Se hace rebotar la pelota contra un muro de manera secuenciada y ordenada, la cantidad de veces que representa al número. Cada número exige una forma particular de rebote. El jugador o jugadora, mientras cuenta 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, va dando botes a la pelota; si no se le cae, continúa con los nueve botes y así sucesivamente.



Es requisito conocer la forma de dar los botes:

- 1 BOTE:** con la mano abierta se gira completamente y se recibe la pelota con las dos manos.
- 2 BOTES:** con la mano abierta se golpea la pelota de abajo hacia arriba contra la muralla.
- 3 BOTES:** con la mano abierta y la otra mano detrás de la espalda.
- 4 BOTES:** con el puño se golpea la pelota desde abajo.
- 5 BOTES:** con un puño cerrado.
- 6 BOTES:** con la mano abierta y se pasa la otra mano en el aire entre la pelota y la mano que la botea, mientras vuelve del muro.
- 7 BOTES:** con una mano abierta y cuando la pelota llega al muro, esa mano le pega a la otra y suena un aplauso.
- 8 BOTES:** con los dos puños juntos.
- 9 BOTES:** se entrecruzan los dedos de las manos y con los nudillos se dan 9 botes.
- 10 BOTES:** con la mano abierta.

La challa (Día de la challa)

En el "Día de la challa" hay permiso para mojarse. La "challa" es un juego de sorpresa y persecución. Para jugar se debe pertenecer a una misma comunidad. El objetivo es lanzar agua con ollas o baldes a las personas que quieren mojarse un día de verano. Un jugador o jugadora lanza agua a alguien y esa persona podría perseguirla para lanzarle agua a modo de respuesta.



Saltar al elástico (o a la panty)

Juego de destreza que utiliza un elástico largo unido en sus extremos. Dos personas están de pie frente a frente a dos metros de distancia. Tienen sus piernas separadas y el elástico se sujeta a la altura de sus rodillas. Si se va subiendo, habrá mayor nivel de dificultad para los jugadores, quienes saltan dentro del espacio que se crea entre los elásticos.



Tiñita

Juego de persecución cuyo objetivo es atrapar y evitar ser atrapado. Uno de los jugadores persigue a los demás y, cuando logra tocar a otro, grita ¡tiñita! Ahora es otro quien tiene la tiña y debe perseguir.



Cuerda

Juego de destreza en el que dos personas toman una cuerda y la hacen girar. Un grupo de niños y niñas entra y sale saltando de ese espacio mágico, mientras la cuerda sube y baja. Hay diversas canciones para cantar: *Chascona*, *date una vuelta* y *Manzanita del Perú*, por ejemplo.

El desafío consiste en saltar realizando las acciones que menciona la canción o bien resistir el mayor tiempo posible saltando.



Polquitas

Juego de destreza. Los niños y niñas tienen distintos tipos de bolitas, canicas o polquitas. Las más modestas o menos apreciadas son de greda. Las más deseadas son las de vidrio. Se juega en la tierra donde se hacen hoyos con las manos y se acomoda el terreno para crear niveles y dificultades. Una polquita se lanza con delicadeza usando los dedos pulgar e índice de una misma mano. El desafío consiste en darle con la propia polquita a otra. Si ello sucede, el jugador se queda con ambas canicas.





Luz Marina Vergara Carrasco

Licenciada en Educación con mención en Español de la Universidad de Concepción, Magíster en Educación de la misma casa de estudios y Magíster en Pedagogía Teatral de la Universidad del Desarrollo.

Docente de Literatura Infantil y de Pedagogía Teatral en la Universidad Católica de la Santísima Concepción (UCSC).

Integra la Red Internacional de Escritoras Microcuentistas y ha publicado microficción en las editoriales Asterión Ediciones y en Ediciones Sherezade. Además, es cofundadora del colectivo de difusión literaria La Micro en Marcha en la ciudad de Concepción.

Complementa su labor docente y de escritura con su trabajo en teatro. Es fundadora y directora de la agrupación de artes escénicas La Cuerda.





Freddy Agurto Parra

Artista visual con formación académica en Artes Plásticas y un sólido desarrollo profesional centrado en el grabado, el muralismo y proyectos vinculados al arte como herramienta de transformación social. Su trayectoria comenzó con estudios formales en la Universidad de Concepción y la Universidad Andrés Bello, complementados más tarde con una formación en técnicas tradicionales y contemporáneas del grabado como la xilografía y la serigrafía. Su obra ha sido reconocida por su contenido crítico y expresivo, por lo que a lo largo de su carrera ha obtenido distinciones como el Primer Premio Regiones en el Concurso de Grabado Ana María Mathei, además de ser seleccionado en certámenes como Valdivia y su Río, Pintando Tomé y el Concurso Rafael Ampuero.

El compromiso del artista con la cultura local, la educación y la memoria visual lo ha llevado a recibir el Premio Municipal de Arte y Cultura 2024 de la comuna de Tomé, distinción que reconoce su aporte sostenido a la escena artística regional y su impacto en el fortalecimiento del vínculo entre arte, territorio y ciudadanía.



Abuela, ¿a qué jugabas cuando niña? fue editado y diagramado por **Ediciones de la JUNJI** y se terminó de imprimir en noviembre de 2025 en los talleres de Feysler.

Se utilizó la familia tipográfica Avenir Next.
En el interior se utilizó papel couché de 170 gr., impreso a 4 tintas y las tapas impresas a 4 tintas.



Ediciones de la JUNJI es fruto del compromiso de la Junta Nacional de Jardines Infantiles por generar conocimiento, creatividad e innovación en educación e infancia, y promover así nuevos medios para el aprendizaje y debate constructivo.

La **Colección Cuentos para el jardín** nace del Concurso del Cuento Ilustrado, “Del juego a la palabra”, organizado por la Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI) para incentivar la producción literaria y promover la educación en los primeros años mediante la lectura y difusión de relatos que hayan sido creados para niños y niñas de 0 a 4 años de edad, sus familias y educadoras.



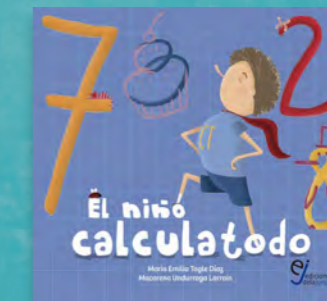
La esquila
ISBN: 978-956-6013-24-2
Año 2019




Isa y las cuarentenapendientes
ISBN: 978-956-6013-29-7
Año 2021



Pequeña confusión
ISBN: 978-956-6013-32-7
Año 2022



El niño calculatodo
ISBN: 978-956-6013-37-2
Año 2023



Juegos antiguos y entrañables son evocados bellamente en este libro álbum que describe aquellas experiencias con las que solían entretenerse tiempo atrás abuelos y abuelas.

El diálogo intergeneracional que nazca de este relato podrá ser enriquecido con recuerdos, anécdotas de infancia y con el potencial que encierra todo libro: ir más allá de sus páginas para dar paso al disfrute, a generar nuevas ideas y al diálogo ameno entre lectores iniciales... y los que ya no lo son tanto.

ISBN: 978-956-6013-38-9



9 789566 1013389



ej. ediciones
delajunji

