

UN VIAJE A NUESTRAS RAÍCES





UN VIAJE A NUESTRAS RAÍCES

UN VIAJE A NUESTRAS RAÍCES

© de esta edición: Fundación Futuro
Santiago de Chile, 2019
www.fundacionfuturo.cl

© del texto: Carmen Ariztía Ovalle y Francisca Madrid Peralta*, 2019
© de las ilustraciones: Itza Maturana Luco, 2019

Diseño y diagramación: Itza Maturana Luco

Primera edición: 2019

ISBN: 978-956-09348-0-2
Registro de propiedad intelectual N° A-304561

Impreso en Chile por Impresos Cromía, teléfono 225518704

Distribución gratuita por Fundación Futuro con el financiamiento de la Ley de Donaciones Culturales.
Prohibida su venta.

Queda prohibida asimismo la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la reprografía y tratamiento informático, así como su distribución en cualquier forma, incluyendo el alquiler o préstamo al público, sin la autorización de los titulares del copyright.

*Basado en el guión de la obra de teatro "Un viaje a nuestras raíces" escrito por el colectivo La Pionera.

*“Enseñar siempre: en el patio y en la calle como en la sala de clases.
Enseñar con la actitud, el gesto y la palabra.”*

Gabriela Mistral

Querida comunidad:

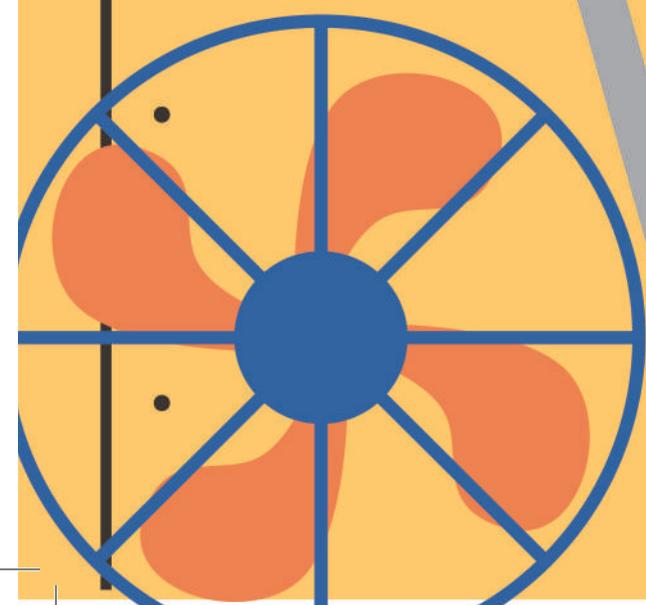
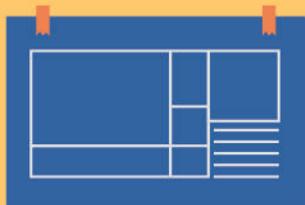
Fundación Futuro fue creada en 1993 con el objetivo de impulsar y fomentar el vínculo entre ciudad, patrimonio, educación y naturaleza. Convencidos que éstos son espacios de educación, convivencia y reflexión por excelencia, hemos puesto en marcha diferentes programas dirigidos a profesores tales como *“Pasantías Culturales”*, *“Rutas Extramuros”* y *“Encuentros con la Polis”*. Hoy estamos muy contentos de realizar el programa *“Un viaje a nuestras raíces”*, orientándonos por primera vez a la educación de la primera infancia. Este programa busca promover hábitos de vida saludable a través de las costumbres de nuestros pueblos originarios y los juegos tradicionales chilenos.

El juego es inseparable de la infancia, es su forma de vivir; de desarrollarse armoniosamente en sus dimensiones física, emocional, cognitiva y relacional; de aprender de sí mismos y de los demás. Cuando el niño juega, explora la realidad de manera creativa, en un espacio seguro, espontáneo e imaginativo. Como dijo Albert Einstein, *“los juegos son la forma más elevada de la investigación”*.

Este libro, que dejamos de forma gratuita en esta aula, busca reforzar los aprendizajes que se obtienen a través de los juegos patrimoniales chilenos. Sabemos que los aprendizajes que se mantienen en el tiempo son los que se vivencian de forma sistemática, por ende la lectura reflexiva del cuento y el uso conjunto con los juegos tradicionales ayudará a la promoción, formación y consolidación de hábitos alimenticios y estilo de vida saludable, los cuales esperamos repercutirán favorablemente en el estado de salud integral, nutrición y bienestar de los niños.

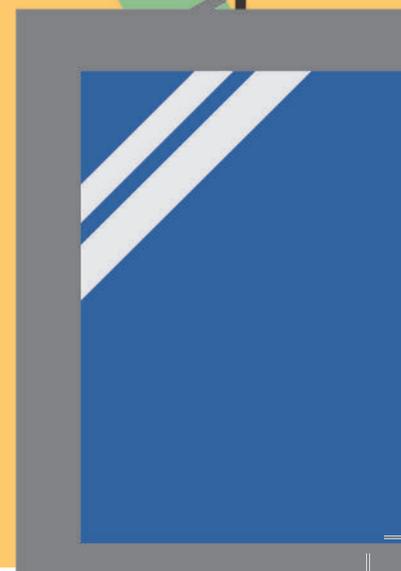
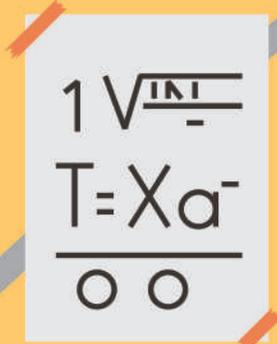
Equipo Fundación Futuro
www.fundacionfuturo.cl

Érase una vez un científico lleno de ideas en la cabeza. Su nombre era Emeterio y soñaba con inventar algo único y sorprendente que ayudara a hacer del mundo un lugar mejor para vivir.



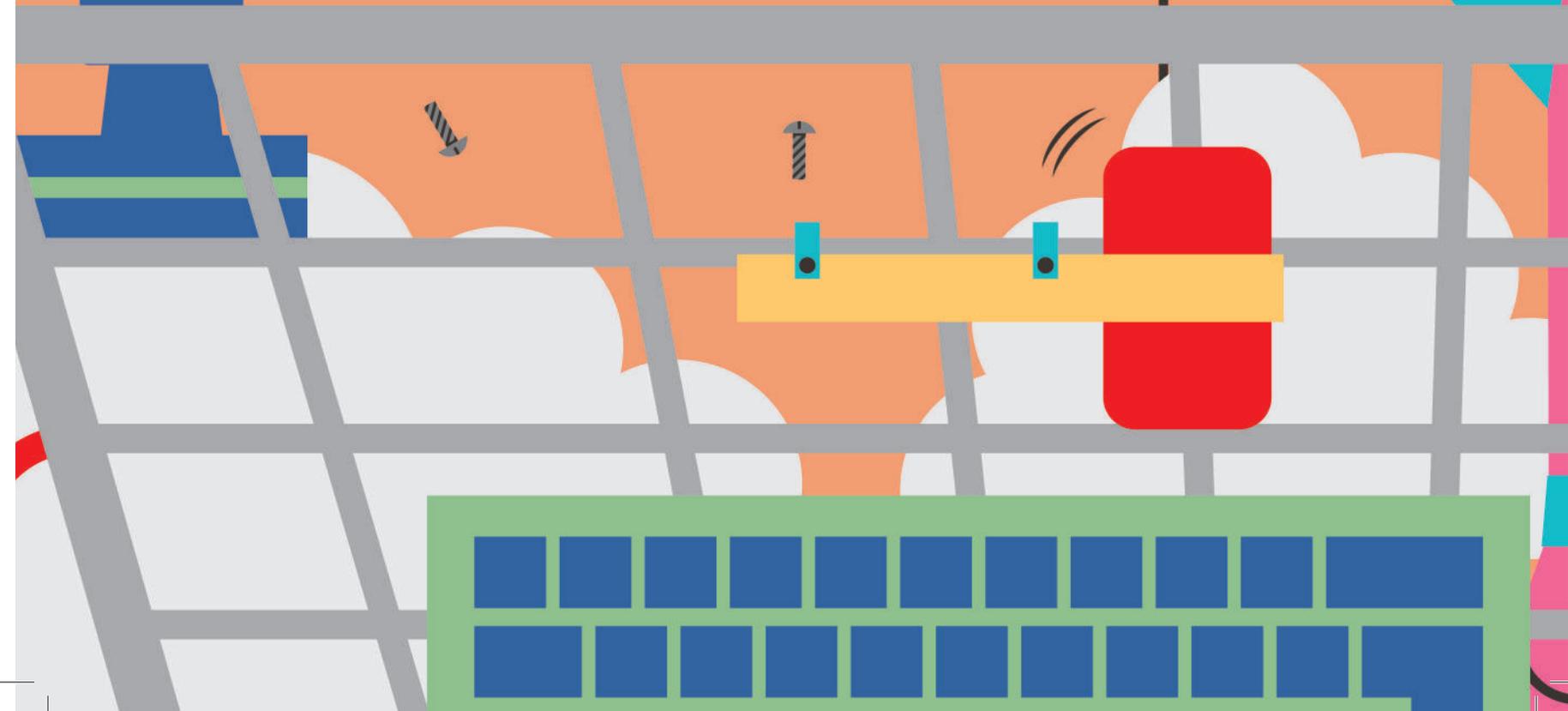
Un día, por fin logró su primer gran
acierto: había creado la Máquina del
Tiempo, una extraña máquina que podía
transportar a las personas en el tiempo,
hacia el pasado y el futuro.

$$1 \sqrt{\frac{1-v^2}{c^2}}$$
$$T = X \alpha^-$$
$$\frac{\quad}{\quad}$$
$$\circ \circ$$





Le mostró su invento a su hija Ema. Ella rápidamente se subió y apretó el botón que su padre le había prohibido tocar. “El viaje comenzará en 5, 4, 3, 2, 1...” fue lo que alcanzaron a escuchar antes que el aparato comenzara a dar vueltas y vueltas cada vez más rápido. Humo y tornillos volaron en todas las direcciones.





Con un fuerte estruendo terminó el movimiento, Emeterio y Ema miraron a su alrededor. Estaban en un frondoso bosque donde lo único que se escuchaba era el cantar de los pájaros y el crujir de las ramas de árboles milenarios.



A stylized illustration of a young girl with dark hair, wearing a blue long-sleeved shirt and a pink dress, standing in a forest. She has a surprised expression with wide eyes and her hands clasped near her mouth. The background features large, brown tree trunks and green foliage, including fern-like plants in the foreground. The scene is set in a lush, green environment.

Se miraron sorprendidos al darse cuenta que habían viajado al pasado, cuando estas tierras eran habitadas solo por los pueblos originarios. Estaban en el año 1450, en algún lugar del sur de Chile.

Emilia, asustada, se aferró a su padre y con su teléfono celular intentó pedir ayuda a su familia y amigos. Comenzó a caminar buscando señal, pero no había por ningún lado.







Empezaron a escuchar pisadas y el crujido de las hojas del bosque. Sorprendidos, vieron salir de entre los árboles a un niño un poco mayor que Ema y que se llamaba Antu. Se miraron con temor y curiosidad, primero desde lejos y de a poco se fueron acercando.



Ema se alegró de encontrar a un niño tan distinto y a la vez tan parecido a ella, y decidió compartir con él su paquete de papas fritas. Antu lo observó con atención, nunca había visto algo semejante.



A stylized illustration of a person with dark hair, wearing a black tunic and a blue headband, standing in a lush green forest. The person is holding a large, reddish-brown gourd to their mouth and drinking. The background features large trees with green leaves and various green bushes and ferns. The overall style is flat and colorful.

Al probarlas hizo una gran mueca de desagrado, no le gustó el sabor de esas extrañas papas que no se parecían en nada a las que preparaban en su pueblo. Tuvo que tomar un largo trago de agua fresca que llevaba en su cantimplora para cambiar de sabor.

Emilia le preguntó si estaba tomando bebida y le pidió un trago. Antu la miró extrañado. “¿Qué es bebida?, ¿la usan para regar los árboles?”. La niña se rio con ganas, no se imaginaba regando los campos con bebida. “Claro que no, se morirían todos los árboles”, le dijo Emilia. “¿Cómo puedes beber algo que mata a los árboles?”, le insistió Antu.



Ema reflexionó sobre las palabras de Antu, si la bebida era dañina para los árboles no podía ser saludable para las personas. Toda esa situación le dio mucha sed y le pidió agua a Antu, con la que logró refrescarse y sintió como todo su cuerpo se iba limpiando.



Los niños empezaron a jugar juntos, hacían carreras, se escondían en el bosque, saltaban en un pie, y se entretenían con hojas y piedras de los alrededores. Se sorprendieron al ver que los dos conocían los mismos juegos.





Emeterio sabía que era imposible que la máquina del tiempo volviera a funcionar sin batería. Le pidió a Antu que lo ayudara a encontrar una fuente de energía. El niño los invitó a seguirlo hacia una cumbre muy especial y sagrada para su pueblo, en la que recargaban sus almas y sus cuerpos con la energía del Sol.



Mientras subían a la cumbre, apareció en el bosque Lilen, el espíritu de la oscuridad. Ella quería usar la máquina del tiempo para viajar al futuro y apoderarse del mundo. Decidió esperar a que volvieran con la batería recargada y tenderles una trampa.



Lilen los saludó con entusiasmo y les propuso un juego en el que ella tenía planeado ser la ganadora. Se trataba del “*corre corre la guaraca*”, un juego tradicional chileno. Poco a poco iban siendo eliminados, hasta que Lilen quedó como la ganadora, y rápidamente se subió a la máquina del tiempo.



Cuando estaba a punto de despegar, Antu le dijo:
“Lilen, tu eres tan importante como la luz del Sol. Si te vas, no tendremos el equilibrio natural de la Tierra, la armonía entre el día y la noche, entre el invierno y el verano, entre el frío y el calor. Por favor quédate”.





Lilen se emocionó al sentirse querida y necesaria. Entre lágrimas de gratitud le devolvió la máquina a sus dueños.

Se despidieron con un fuerte abrazo. Antes de irse, Ema le dijo a su amigo *“gracias por todo lo que me enseñaste, me mostraste que las frutas, verduras y el agua son necesarias para tener más energía y jugar con más entusiasmo al aire libre”*.



A stylized illustration of a young boy with dark hair and a blue and white zigzag headband. He is wearing a black t-shirt with an orange sash and has an orange gourd hanging from it. He is standing in a lush green forest with large trees and bushes. His right hand is raised in a gesture. The background is a soft green with faint outlines of trees and foliage.

Antu le entregó un piñón de una de las araucarias a su nueva amiga. *“Nunca olvides el tiempo que compartimos y cuéntale a todos que sus antepasados vivimos en armonía con la naturaleza”* le dijo. Ema recibió el fruto justo cuando la máquina comenzó a moverse a gran velocidad.

The illustration depicts a scene inside a home with orange and yellow vertical stripes on the wall. On the left, a man with a beard and glasses, wearing a white lab coat over an orange shirt and blue pants, stands with his hands in his pockets, looking towards the right. In the center, a woman with black hair in a ponytail, wearing a green sweater and blue pants, stands with her arms around a young girl. The girl is wearing a pink dress with a blue belt and black tights. They are standing near a dark brown table with a yellow bowl on it. In the background, there is a shelf with three green cups, a potted plant with red flowers, and a blue box. A framed picture of a woman hangs on a cabinet to the left of the man.

Al abrir los ojos ya no estaban en el bosque, sino en su casa. Habían vuelto al futuro. Ema corrió a abrazar a su mamá y a contarle con mucha alegría la gran aventura que había vivido.

El aprendizaje había sido atesorado en su mente y en su corazón para siempre.

JUEGOS TRADICIONALES

Monito mayor

Se elige al líder “*monito mayor*” y todos los demás imitan los movimientos que hace con su cuerpo; por ejemplo saltar, rascarse la cabeza, equilibrio en un pie, caminar como animales, etc. Cada cierto tiempo cambia el líder del juego.

Sillita musical

Se ponen las sillas en círculo mirando hacia afuera, una silla menos que el total de jugadores. Los niños bailan alrededor del círculo mientras suena la música, cuando ésta se apaga deben intentar sentarse en una silla. Quien quede sin silla será eliminado. Así, consecutivamente se irá jugando hasta que queden dos jugadores y una silla, gana el jugador que se sienta primero.

Lobo, ¿estás?

Un niño actúa de lobo, mientras los demás participantes giran y cantan en una ronda. Cuando preguntan “¿lobo estás?”, el lobo responde que se está vistiendo con alguna de sus prendas. Cuando el lobo decide que ya está listo, con todas sus prendas de ropa puestas, sale corriendo intentando atrapar a todos los participantes.

Simón dice

Eligen un líder al cual todos seguirán cuando diga la frase mágica: “*Simón dice*”. Se juega con las manos en puño y cambia la posición de los pulgares: hacia arriba, hacia el centro o hacia abajo. (1. *Simón dice pulgares arriba*; o 2. *Simón dice pulgares abajo*; o 3. *Simón dice pulgares al centro*). El ganador es el que hace rápidamente los movimientos sin dudar, ese niño hará de Simón.

Pinta

Se trata de atrapar o “*pillar*” a los otros participantes. Hay un perseguidor (quien “*la lleva*”) y aquellos que huyen para no ser atrapados. El niño que la lleva tiene que tocar a otros niños mientras estos corren. Cuando consiga tocar a otro niño, este también pasará a pillar a los demás niños.

1, 2, 3... momia es

Un niño se para de cara contra la pared. Los demás deberán avanzar detrás de él intentando tocar su espalda. Por intervalos cortos, y diciendo 1, 2, 3 ¡*momia es!*, el niño se voltea sorpresivamente. Todo aquel que sea sorprendido moviéndose, deberá volver atrás nuevamente. El juego termina cuando alguno de los niños llega a la pared.

Escondidas

Se escoge a un jugador, quien cuenta en voz alta y muy lento del 1 al 10, con los ojos cerrados y contra una pared. Mientras tanto, los otros jugadores se esconden. Cuando termina de contar, recorre el lugar en busca de los demás. El primer participante en ser encontrado, se convierte en el contador. Pueden salvarse si logran correr hacia el lugar donde se hizo el conteo. Ahí, tocan la pared, gritan libre y ganan.

Corre, corre la guaraca

Se sientan en el suelo, formando un círculo con las manos semiabiertas. Un jugador corre alrededor con un pañuelo en la mano y roza las cabezas mientras todos cantan: “*Corre, corre, la guaraca, el que mira para atrás, Se le pega en la pelá*”. La canción se va acelerando a medida que se repite, hasta que, se deja caer el pañuelo en la espalda de otro niño. Si este no se da cuenta, el jugador de pie da una vuelta al círculo y el que está sentado pierde y tiene que sentarse, en el centro. Si se da cuenta, corre e intenta volver a su puesto antes que su compañero; si no lo logra, toma el pañuelo y continúa el juego.

Ronda de San Miguel

Forman un círculo y se dan las manos, un niño pasa al centro. Empiezan a bailar y cantar: “*Vamos jugando a la ronda de San Miguel; el que se ríe se va al cuartel; a la 1, a las 2 y a las 3*”. Al terminar se agachan rápido, se quedan quietos y silenciosos, el que se ríe pierde y pasa al centro del círculo.

El juego de la oca

Los niños se ubican en círculo con las manos estiradas y van cantando al tiempo que golpea suavemente cada uno la mano del compañero que tiene al lado, con la mano contraria, formándose una cadena. La canción dice: *El juego de la oca ya empezó; es divertido trico, trico, tra; es divertido, bailó, bailó, bailó, bailó, bailó; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10*. El niño que es tocado cuando se canta el número 10 debe retirarse del juego. Así continúa el juego hasta que quede un solo jugador, que será el ganador.

Batalla del calentamiento

Mover nuestro cuerpo como lo indica la siguiente canción:

En la batalla del calentamiento, había que ver la carga del jinete...

¡jinete, a la carga! ¡Una mano!

En la batalla del calentamiento, había que ver la carga del jinete...

¡jinete, a la carga! ¡Una mano, la otra mano!

En la batalla del calentamiento, había que ver la carga del jinete...

¡jinete, a la carga!! ¡Una mano, la otra mano, un pie!

En la batalla del calentamiento, había que ver la carga del jinete...

¡jinete, a la carga! ¡Una mano, la otra mano, un pie, el otro pie!

En la batalla del calentamiento, había que ver la carga del jinete...

¡jinete, a la carga! ¡Una mano, la otra mano, un pie, el otro pie, la cabeza!...

Ha llegado carta

Un niño es el cartero y dirige el juego dando diversas indicaciones al resto de los participantes. Cada uno debe actuar según lo solicita el cartero. El diálogo a seguir es el siguiente:

Cartero: *¡Ha llegado carta!*

Participantes: *¿Para quién?*

Cartero: Para... (Nombre de alguno de los participantes)

Participantes: *¿Y qué dice?*

Cartero: Ejemplo; *que dé cinco pasos de hormiga, dos pasos de saltamontes, tres pasos de gigante, cuatro pasos de tortuga, seis pasos de bailarina (girando), etc.*

El niño nombrado hace lo que se le pidió. El juego continúa mientras el cartero va nombrando a los demás niños, pidiéndoles que avancen de diferentes formas. El primer niño en llegar a la meta dice "llegué", es el ganador/a y puede dirigir un nuevo juego.

Ha llegado un barco cargado de...

Los niños se sientan en círculo y quien dirige debe elegir una letra para dar inicio al juego. Comienza diciendo "Ha llegado un barco cargado de..." y nombra un objeto con la letra escogida. Por ejemplo, si están en la letra E, quién dirige puede iniciar el juego diciendo: "ha llegado un barco cargado de estrellas". Luego, el niño que se encuentra a su lado debe decir rápidamente otro objeto (ejemplo "ha llegado un barco cargado de elefantes") y así sucesivamente, hasta que un niño se equivoque o se demore mucho en encontrar un objeto con la letra elegida. Para aumentar la dificultad del juego se puede pedir que cada niño repita la secuencia completa de los objetos que se han ido nombrando.

Corre el anillo

Se sientan en círculo con las palmas de las manos juntas y semiabiertas. El niño que dirige el juego, lleva en sus manos un anillo (botón o piedra), que pasa por las manos de sus compañeros, y sin que nadie lo note, lo deposita en alguna de ellas. Todos cantan: "Corre el anillo por un portillo, pasó un chiquillo comiendo huesillos, a todos les dio menos a mí. Eche prenda, señorita o caballero, quien lo tiene, un, dos, tres." El niño que es tocado a la cuenta de "tres", intenta adivinar quién tiene ahora el anillo. Si adivina dirige el juego. Si falla deja una prenda, para recuperarla tiene que cumplir una penitencia.

El tren del almendral

Los niños se sientan en círculo, cada uno sosteniendo un objeto pequeño en la mano. Cuando comienza la canción, cada uno pasa el objeto al niño que está a su derecha, luego recoge el objeto que le fue entregado por su compañero de la izquierda y vuelve a pasarlo a la derecha. La canción dice así: "Por el riel de acero; va corriendo el tren del almendral; va corriendo, va corriendo; Con su chiqui chiqui chá; con su chiqui chiqui chá". Cuando llega el momento de cantar "con su chiqui chiqui chá" los niños deben hacer como que entregan el objeto pero, sin soltarlo, lo vuelven a su lugar y en el "chá" lo entregan definitivamente.



