



BASES TÉCNICAS
CUARTA VERSIÓN - JUEGOS DEL AGRO 2026
CORPORACIÓN DE DESARROLLO DEL SUR

Los Juegos del Agro corresponden a una iniciativa desarrollada en el marco de la articulación entre Corporación de Desarrollo del Sur y el Grupo de Transferencia Tecnológica (GTT) Renovales, cuyo propósito es fortalecer la formación de estudiantes de la Educación Media Técnico Profesional (EMTP), especialidad Agropecuaria, de las regiones de Los Ríos y Los Lagos.

La actividad contempla una metodología de aprendizaje basada en experiencias lúdicas y didácticas, orientadas al desarrollo de competencias técnicas, habilidades prácticas y trabajo colaborativo. A través de distintas pruebas y desafíos inspirados en labores propias del sector silvoagropecuario, los participantes aplicarán conocimientos relacionados con la producción agrícola y pecuaria en un entorno dinámico y de aprendizaje experiencial.

Los Juegos del Agro se realizarán el miércoles 7 de octubre de 2026, en el Recinto SAGO, comuna de Osorno, iniciando sus actividades a las 09:00 horas. El gremio anfitrión en esta cuarta versión será la Sociedad Agrícola y Ganadera SAGO Osorno.

Se proyecta una participación estimada de 500 personas, entre estudiantes, docentes, equipos directivos, empresas colaboradoras, instituciones públicas y privadas el día del evento.

1. Objetivo General

Crear un espacio de aprendizaje que logre fortalecer las competencias técnicas, habilidades prácticas y el trabajo colaborativo de estudiantes de Educación Media Técnico Profesional de la especialidad Agropecuaria de las regiones de Los Ríos y Los Lagos, mediante competencias educativas basadas en desafíos lúdicos y experienciales que promuevan el aprendizaje aplicado, la innovación y la vinculación con el sector silvoagropecuario.

2. Objetivos Específicos

- a) Promover la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos por los estudiantes de la especialidad Agropecuaria mediante pruebas y desafíos basados en labores propias del sector silvoagropecuario.
- b) Fortalecer el desarrollo de competencias transversales, tales como el trabajo en equipo, la comunicación, el liderazgo, la resolución de problemas y la toma de decisiones en contextos prácticos.
- c) Estimular el aprendizaje experiencial a través de metodologías lúdicas que favorezcan la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades técnicas.
- d) Fomentar el intercambio de experiencias entre estudiantes, docentes y establecimientos de Educación Media Técnico Profesional de las regiones de Los Ríos y Los Lagos, fortaleciendo el trabajo colaborativo y las redes de vinculación.
- e) Acercar a los estudiantes al sector productivo silvoagropecuario, promoviendo el conocimiento de tecnologías, procesos y buenas prácticas mediante la participación de empresas e instituciones vinculadas al agro.
- f) Contribuir a la valorización de la Educación Media Técnico Profesional Agropecuaria, destacando el talento, las capacidades y el potencial de los futuros técnicos del sector.



3. Metodología

Los Juegos del Agro se desarrollarán bajo una metodología de aprendizaje experiencial, basada en la resolución de desafíos prácticos que simulan labores y situaciones propias del sector silvoagropecuario. Esta metodología busca complementar la formación técnico-profesional mediante actividades que integren conocimientos, habilidades técnicas y competencias transversales en un entorno dinámico, colaborativo y de carácter formativo.

Las competencias estarán organizadas en un circuito de estaciones temáticas, donde los equipos deberán enfrentar pruebas diseñadas para evaluar la aplicación de contenidos relacionados con la producción agrícola y pecuaria, el uso eficiente de herramientas e implementos, la resolución de problemas, la coordinación grupal y la toma de decisiones.

Cada establecimiento participante estará representado por un equipo conformado por estudiantes de la especialidad Agropecuaria, quienes deberán participar de manera conjunta en todas las pruebas programadas. Los equipos estarán compuestos por 16 personas, en donde cada prueba tendrá que cumplir con el requisito de paridad de género.

Cada alumno, podrá participar solo de una prueba, sin repetirse en otra, para dar cabida a la mayor participación de todos. Solo se realizará excepción si algún establecimiento no tiene más de 16 alumnos en 4to medio. No se permitirá la participación de alumnos de tercero medio.

La actividad comenzará a la hora señalada y quienes no cumplan con el horario de llegada se podrán integrar posteriormente a la siguiente prueba.

4. Pruebas

En la cuarta versión de los Juegos del Agro 2026, cada prueba tendrá un objetivo de aprendizaje alineado con las competencias del perfil de egreso de la especialidad Agropecuaria, fortaleciendo tanto habilidades técnicas como trabajo colaborativo.

4.1 Prueba Inicial: Prueba Lema Juegos del Agro 2026

Objetivos de aprendizaje: Aplicar habilidades de comunicación, creatividad e identidad territorial para elaborar un lema que promueva los valores del trabajo colaborativo, la formación técnico-profesional y el desarrollo del sector agropecuario, contribuyendo a la difusión de los Juegos del Agro 2026.

Cada EMTP se deberá inscribir y presentar una propuesta de lema o slogan para esta cuarta versión, la cual será utilizada en la difusión del evento. Esta prueba será prerrequisito de participación. Este lema deberá contener un máximo de 10 sílabas y ser enviado en el formulario correspondiente a la inscripción.

El jurado que elegirá el ganador será compuesto por: un representante de Corporación de Desarrollo del Sur, uno de GTT Renovales y profesionales de comunicación del área agrícola. El lema que se declare ganador será anunciado la semana del 17 de agosto de 2026. Este ganador será premiado el día del evento, pero no tendrá puntaje en la tabla general de los juegos.



4.2 Instagram: Video

Objetivos de aprendizaje: Comunicar de manera creativa y efectiva la importancia del sector silvoagropecuario mediante la elaboración de contenidos audiovisuales y mensajes que promuevan el trabajo agrícola, fortaleciendo competencias de comunicación, innovación, trabajo en equipo y difusión digital.

- TIEMPO DETERMINADO: 10 minutos (10:00 – 10:10 hrs)
- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Cada equipo deberá realizar un video con su curso, de duración máxima de 30 segundos, formato vertical con temática agrícola, lúdico y dinámico, haciendo un llamado a todos a apoyar los Juegos del Agro 2026 y contar cuál es su motivación para participar en esta versión.

El video deberá ser enviado a los organizadores del evento, vía WhatsApp (Francesca +569 8137 9463, y/o correo electrónico: comunicaciones@desarrollodelsur.cl). Los videos serán recepcionados hasta el 21 de agosto de 2026. Serán publicados a partir del 7 de septiembre de 2026, respetando el orden de llegada de cada video.

El video será votado a través de un jurado compuesto por un representante de la Corporación del Desarrollo del Sur, uno de GTT Renovales y profesionales de comunicación del área agrícola. El resultado se dará a conocer al inicio del día del evento, y estarán en un sobre cerrado.

- PUNTAJE por video: se generará según los lugares obtenidos de acuerdo al voto de los jueces: 1er lugar - 250 puntos / 2do lugar - 200 puntos / 3er lugar - 150 puntos / 4to lugar - 100 puntos / 5to lugar - 50 puntos. Los siguientes lugares obtendrán 0 puntos.

Dejamos a disposición algunos tips técnicos:

- Regla de oro: Limpie el lente. Suena obvio, pero en el campo hay polvo, barro y dedos marcados.
- Graben de forma vertical.
- Cuidado con el sol (contraluz): Nunca graben o fotografíen de frente al sol, o se verá completamente negro. El sol siempre debe quedar a la espalda de ustedes, iluminando directamente el equipo o la escena.
- La regla de los 5 segundos: Si graban un video, mantengan el celular firme en la misma posición durante al menos 5 segundos antes de moverlo. Eviten los movimientos bruscos o rápidos que marean al espectador.
- Busca un lugar silencioso o con poco ruido ambiente
- Revisa el fondo: busca un lugar relacionado con el tema
- Mira directamente a la cámara, No mires tu propia imagen en la pantalla.
- Comienza directamente con lo importante. Evita introducciones como: "Hola, bueno, me pidieron que hiciera este video...". Es mejor partir con una frase que llame la atención o explique inmediatamente el tema



4.3 Armar Arco de riego

Objetivo de aprendizaje: Aplicar técnicas de instalación de sistemas de conducción de agua mediante el armado de un arco de riego, utilizando correctamente materiales, herramientas y elementos de protección personal, asegurando precisión, estanqueidad, nivelación y funcionamiento eficiente del sistema.

- PARTICIPANTES POR JUEGO: 2 (1 hombre y 1 mujer)
- TIEMPO DETERMINADO: 20 minutos (10:20 – 10:40 hrs)
- LUGAR: Recinto SAGO
- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Realizar un arco de riego con las características necesarias para poder conducir una cierta cantidad de agua de un extremo a otro sin filtrar, utilizando de manera obligatoria una llave de ingreso y una de salida. Esta tendrá que ser fabricada en el menor tiempo posible y con la mayor exactitud. Considere también el nivel horizontal y la verticalidad de la pieza fabricada. Esta pasará por una prueba de presión con agua para ver si existe alguna filtración entre las piezas elegidas por los alumnos. Ojo, la fuga es considerada como puntaje cero en la actividad, sin opción a puntaje. Será ganador aquel equipo que lo fabrique en el menor tiempo posible y con la mejor calidad, considerando los parámetros ya establecidos. Se deberá hacer uso de todos los elementos de protección personal entregados el día de la actividad.
- PUNTAJE: se generará según los lugares obtenidos según el tiempo de finalización: 1er lugar - 250 puntos / 2do lugar - 200 puntos / 3er lugar - 150 puntos / 4to lugar - 100 puntos / 5to lugar - 50 puntos. Los siguientes obtendrán 0 puntos.

4.4 Gymkana

Objetivos de aprendizaje: Demostrar habilidades prácticas propias del ámbito agropecuario mediante la ejecución eficiente de labores que requieren coordinación motriz, trabajo colaborativo, resolución de problemas, organización del trabajo y cumplimiento de estándares técnicos.

PARTICIPANTES POR JUEGO: 8 (4 hombres y 4 mujeres)

- TIEMPO DETERMINADO: 30 minutos (10:50 – 11:20 hrs)
- LUGAR: Recinto SAGO
- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: El equipo deberá realizar 4 pruebas en el menor tiempo posible, pero cumpliendo las reglas de cada una de ellas. Cada participante, podrá competir en sólo 1 de las pruebas, no pueden repetirse, ya que deben participar todos los inscritos en ella. Pueden continuar a la siguiente prueba o estación, sólo al haber finalizado en forma correcta la anterior. En cada estación habrá un juez evaluador, si no se cumplen las exigencias deberán repetir la prueba hasta que sea completada correctamente. El equipo ganador será quien realice el total de las pruebas en el menor tiempo posible.

PRUEBAS:

1) Posta de fardos

Descripción: Participan 2 alumnos (1 hombre y 1 mujer). El primer participante deberá tomar un fardo, correr 30 metros en línea recta y entregarlo al siguiente alumno, quien deberá correr otros 30 metros en dirección contraria, para darle el pase a su compañero de continuar con la siguiente etapa.



2) Saco de papas

Descripción: Participan 2 alumnos (1 hombre y 1 mujer). Ambos participantes deberán llenar el saco con papas (calcular aproximadamente 20 kg) y posteriormente cocerlo con pita y trasladarlo para pesaje. La costura debe quedar firme y hermética.

Se evaluará que el peso de cada saco sea lo más cercano posible a los 20 kg (rango 19 a 21 kg). Todos los equipos que logren llegar a la zona de pesaje con esta regla pasan a la siguiente etapa.

3) Clavar y desclavar

Descripción: Participan 2 alumnos (1 hombre y 1 mujer). El primer participante deberá clavar 2 clavos y dejar afuera la cabeza de los clavos. El segundo participante los desclava, los endereza y los vuelve a clavar en un lugar distinto del polín. Al lograrlo, debe dar el pase a la siguiente etapa. Tendrán 5 minutos para realizar la prueba, el equipo que no lo logre, quedará descalificado y no podrá continuar con la siguiente etapa.

4) Vaciar recipiente

Descripción: Participan 2 alumnos (1 hombre y 1 mujer). Se entregará un recipiente lleno de agua por equipo, el cual se deberá vaciar con materiales entregados sin tocar, voltear, romper ni manipular el recipiente.

- PUNTAJE: se generará según los lugares obtenidos según el tiempo de finalización y ejecución de las pruebas: 1er lugar - 250 puntos / 2do lugar - 200 puntos / 3er lugar - 150 puntos / 4to lugar - 100 puntos / 5to lugar - 50 puntos. Los siguientes obtendrán 0 puntos.

4.5 Podología Bovina

Objetivos de aprendizaje: Aplicar técnicas básicas de podología bovina mediante la ejecución de un recorte funcional de pezuñas, utilizando correctamente las herramientas, identificando criterios de bienestar animal y fundamentando las decisiones técnicas a partir de conocimientos especializados.

- PARTICIPANTES POR JUEGO: 2 (1 hombre y 1 mujer)
- TIEMPO DETERMINADO: 15 minutos (11:30 – 11:45 hrs)
- LUGAR: Recinto SAGO.
- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Cada equipo contará con una pieza de matadero correspondiente a un miembro posterior de bovino y un set de herramientas (cuchillos despalmadores, tenazas y escofinas). El objetivo de la prueba es que el equipo técnico realice un recorte funcional o despálme que permita obtener la longitud, ángulo y grosor de suela correctos. Cada equipo tendrá un tiempo de 15 minutos para realizar el despálme, y al finalizar el tiempo será evaluada cada pieza y el tratamiento realizado por un jurado especializado. Este jurado evaluará prolijidad y técnica en el procedimiento, además del correcto uso de las herramientas para despálme. Posterior a realizada la prueba técnica, se realizarán dos preguntas de alternativas para evaluar el conocimiento en cuanto a esta temática.
- PUNTAJE: se generará según los lugares obtenidos según el tiempo de finalización: 1er lugar - 250 puntos / 2do lugar - 200 puntos / 3er lugar - 150 puntos / 4to lugar - 100 puntos / 5to lugar - 50 puntos. Los siguientes obtendrán 0 puntos.



4.6 Recorrido stand empresas: AgroBreak

Objetivos de aprendizaje: Se les solicitará a todos los participantes visitar los stands de todas las empresas colaboradoras, profundizando acerca de su función y servicio para el sector agroalimentario. Posterior al recorrido, se realizará una ronda de preguntas estilo "si se la sabe conteste".

- PARTICIPANTES POR JUEGO: 5 por EMTP.
- TIEMPO DETERMINADO: Recorrido 35 minutos (11:45 - 12:20) y preguntas 10 minutos (12:30 - 12:40).
- LUGAR: Recinto SAGO.
- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Los participantes deberán recorrer todos los stands de las empresas presentes en el evento e interiorizarse acerca de sus productos y servicios. Esto lo podrán realizar a lo largo de todo el evento, aunque dispondrán de 35 minutos especiales para esto. Luego, se realizará un juego estilo "si se la sabe cante" (de común conocimiento), donde cada establecimiento, hará una fila india con sus 5 participantes y deberán escuchar atentamente la pregunta que realice el representante de cada empresa, respecto a su stand. Quien conozca la respuesta, deberá correr hacia el presentador y responder. Al pasar a la siguiente pregunta (con la siguiente empresa), los estudiantes deben dar paso al compañero que viene detrás en la fila. Quien responda primero y correctamente obtendrá un premio.

4.7 PRUEBA FINAL: Armado de Equipo de ordeña.

Objetivo de aprendizaje: Reconocer, identificar y ensamblar correctamente los componentes de un equipo de ordeña, comprendiendo su funcionamiento y aplicando conocimientos sobre buenas prácticas de producción lechera y manejo del equipamiento.

- **PARTICIPAN SOLO LOS PRIMEROS 6 LUGARES SEGÚN PUNTAJE ACUMULADO.**
- PARTICIPANTES POR JUEGOS: 4 (2 hombres y 2 mujeres)
- TIEMPO DETERMINADO: 10 minutos (12:50 – 13:00 hrs).
- LUGAR: Recinto SAGO
- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Dos participantes (1 hombre y 1 mujer) deberán armar una unidad de ordeña y un pulsador que se encuentran desarmados, una vez realizado el armado, los otros dos participantes deberán contestar preguntas de conocimiento (V o F) relacionadas con el equipo de ordeña. La prueba tendrá una duración máxima de 10 minutos, el equipo que logre armar en ese tiempo, será el ganador.
- PUNTAJE: se generará según los lugares obtenidos, según el tiempo de finalización y calidad: 1er lugar - 500 puntos / 2do lugar – 450 puntos / 3er lugar - 400 puntos / 4to lugar - 350 puntos / 5to lugar - 300 puntos. Los siguientes lugares obtendrán 0 puntos.



4.8 PRUEBA DESEMPATE: Franjas de pastoreo

Objetivos de aprendizaje: Aplicar conocimientos técnicos sobre pastoreo y cerco eléctrico.

- SE REALIZARÁ SOLO EN CASO DE EMPATE LUEGO DE LA PRUEBA FINAL.
- PARTICIPANTES POR JUEGO: 2 participantes (1 hombre y 1 mujer).
- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Esta prueba será teórico-práctica. Se entregará un caso real de vacas a pastoreo, según el cual deberán calcular el requerimiento de materia seca, y posteriormente confeccionar el cerco eléctrico según sus cálculos. Se les entregarán estacas de plásticos para cerco eléctrico y cordel de cerco eléctrico. Recomendamos hacer cálculo de franja de pastoreo y dimensionar avances. La prueba tendrá una duración máxima de 10 minutos. Se evaluará que se hayan realizado correctamente los cálculos, que se haya realizado correctamente el cerco (que esté firme y tenso) y quien finalice en el menor tiempo posible.
- TIEMPO DETERMINADO: 10 minutos (13:10 – 13:20 hrs).
- LUGAR: Recinto SAGO

Nota: En caso de no necesitar prueba de desempate, se adelantan las últimas actividades los minutos establecidos para la prueba. Así mismo, si alguna prueba es terminada en un menor tiempo al establecido, también se adelantan las actividades siguientes.

5. Requisitos de inscripción

Los establecimientos que deseen participar en la Cuarta Versión de Los Juegos del Agro 2026 deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- a. Ser un establecimiento educacional medio técnico profesional (EMTP) que imparte la especialidad de Agropecuaria perteneciente a las regiones de Los Ríos y Los Lagos.
- b. Los participantes serán sólo alumnos de cuarto año medio de cada establecimiento.
- c. Cada establecimiento educacional deberá definir un equipo para la participación en las pruebas de 16 personas, los cuales deberán ser presentados con sus datos personales, certificado de alumno regular 2025 y una autorización por cada alumno para fotos y participación en estas pruebas (se enviará formato). Considerar alumnos que puedan participar de reemplazo por cualquier eventualidad de ausencia de los participantes del equipo inscritos con anterioridad.
- d. Los equipos inscritos deben cumplir con la paridad de género. Si no se pudiera cumplir, deberá informar a la organización con anticipación.
- e. Adjuntar listado del curso (cuarto medio) con los datos personales que acompañarán en la realización del evento, en donde será definido como el "apoyo o barra de equipo". Este insumo es para controlar la entrada al recinto.
- f. Adjuntar listado de docentes, directivos y/o apoderados que quisieran apoyar a sus equipos el día del evento. Considerar 1 persona por cada 15 alumnos.



6. Calendario Juegos del Agro 2026

Fecha	Actividad
27 de julio 2026	Envío de bases Juegos del Agro 2025
06 de agosto de 2026	Reunión para aclarar dudas y consultas
14 de agosto de 2026	Fecha final para inscripción y recepción del lema de los establecimientos
21 de agosto de 2026	Recepción videos
07 de septiembre de 2026	Publicación de videos
25 de septiembre de 2026	Fecha final para entrega de nóminas de equipos y curso con documentación según en N° 5 de estas respectivas bases
07 de octubre de 2026	Juegos del Agro 2026.

7. Premios

Los premios para esta versión de Los Juegos del Agro se encuentran descritos a continuación:

Premios	Establecimiento	Alumnos
1° Lugar	\$1.200.000	Medalla Oro
2° Lugar	\$1.000.000	Medalla Plata
3° Lugar	\$800.000	Medalla Bronce

8. Jornada Juegos del Agro 2026

Hora	Actividad
08:30 - 09:30	Acreditación, entrega de credenciales y desayuno
09:30 - 10:00	Inauguración
10:00	Inicio competencias
10:00 - 10:10	Prueba video
10:20 - 10:40	Armar arco de riego
10:50 - 11:20	Gymkana
11:30 - 11:45	Podología Bovina
11:45 - 12:20	Recorrido de stand
12:30 - 12:40	Ronda de preguntas stand
12:50 - 13:00	Prueba final: armar equipo de ordeña (6 finalistas)
13:10 - 13:20	Prueba de desempate: solo en caso de empate
13:30	Premiación y Cierre de la actividad
13:45	Almuerzo



9. Organización

La organización del evento se reserva el derecho de modificar pruebas durante la competencia si existiese algún impedimento de realizar alguna de ellas, además de integrar pruebas virtuales los días previos al 07 de octubre de 2026.