



Catálogo de productos 2026



## AUTOCUIDADO



# Mi cuerpo "lo quiero y lo cuido"

VALOR: \$70.000

**Descripción:** *Mi cuerpo "Lo quiero y lo cuido" es un juego orientado a trabajar autocuidado y prevención de abuso sexual.*

*Se ha diseñado de manera tal que facilite el desarrollo y reconocimiento de conductas de autocuidado en diversos ámbitos. Es especial para trabajar con niños/as por su propuesta de material concreto y lúdico.*

**Objetivos:** *Enseñar y fortalecer habilidades de autocuidado en diversos ámbitos y conductas de prevención de abuso sexual. Se puede utilizar también como material de apoyo en intervenciones dirigidas a la reparación de experiencias de abuso sexual, específicamente en el restablecimiento de los límites respecto del cuidado del cuerpo y el reconocimiento de conductas transgresoras.*

**Participantes:** *Se puede utilizar de manera individual o grupal, desde los 4 años de edad.*



## AUTOCUIDADO



# Mi cuerpo "lo quiero y lo cuido"

VALOR: \$70.000

**Materiales:** 2 tableros imantados, de 20 cms. de ancho y 41 cms. de largo, termolaminados. En uno se muestra el cuerpo desnudo de una niña y en el otro el cuerpo desnudo de un niño. 45 tarjetas redondas con preguntas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro. 16 tarjetas rectangulares de 11 cms. de largo y 7 cms. de ancho, con miembros de la familia y actores sociales relevantes del entorno social de los/as niños/as. 15 tarjetas redondas con preguntas asociadas a personajes de la familia y del entorno social del/la niño/a, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro. Accesorios de comida saludable y no saludable. Accesorios de ropa de invierno, verano y ropa interior. Accesorios de higiene y cuidado personal. Un semáforo, con 10 luces rojas, 10 luces amarillas y 10 luces verdes, contenidos en un estuche de plástico transparente con cierre hermético. Todos los accesorios son imantados. Contiene instrucciones con aspectos relevantes a considerar antes de comenzar a jugar y sugerencias de uso. Envase de cartón de 5 cms. de alto, 45 cms. de largo y 45 cms. de ancho.





## ¿Y tú qué harías?

VALOR: \$30.000

**Descripción:** Es un atractivo juego de cartas orientado a trabajar autocuidado y prevención de abuso sexual con preadolescentes y adolescentes, incorporando aspectos de actualidad como el uso de internet y redes sociales. Se ha diseñado de manera tal que facilite la reflexión y el diálogo en torno a situaciones de riesgo, con el fin de favorecer el desarrollo de conductas de autocuidado.

**Objetivos:** Fortalecer habilidades de autocuidado y prevención de abuso sexual.

**Participantes:** Se pueden utilizar de manera individual o grupal, hasta 10 jugadores, desde los 6 años de edad.

**Materiales:** 75 cartas redondas, de 8 cms. de diámetro, termolaminadas. 45 tarjetas que exponen una situación, 10 tarjetas "Si", 10 tarjetas "No" y 10 tarjetas "No sé". Contiene instrucciones con aspectos relevantes a considerar antes de comenzar a jugar y sugerencias de uso. Envase de plástico transparente con tapa rosca de aluminio, de 9 cms de diámetro y 5cms. de alto.





# Trukiviaje Espacial

VALOR: \$65.500



**Descripción:** *Trukiviaje Espacial es un versátil juego de mesa, inspirado en un viaje espacial, a través del cual se invita a el jugadores (as) a conectarse de manera lúdica con sus emociones y sentimientos.*

*Trikiviaje Espacial cuenta con 4 categorías principales: «Dibuja», «Actúa», «Medita» y «Responde». Tanto «Responde», como «Actúa» y «Dibuja» están orientadas al reconocimiento y expresión emocional, así como también a conectarse con sus vivencias y experiencias más significativas. Mientras que «Medita» está orientada a brindarle a los/as niños/as herramientas básicas de autocontrol, que les permitan regular su ansiedad, focalizar su atención y fortalecer su concentración, así como también tener un mejor manejo de la impulsividad. Además contiene casillas que harán el juego más divertido al hacer que el jugador avance y retroceda espacios.*

**Objetivos:** *Explorar el mundo interno de niños(as) y preadolescentes y al mismo tiempo proveer herramientas de autoconocimiento, expresión emocional y autocontrol.*

## Trukiviaje Espacial

VALOR: \$65.500

**Participantes:** Se puede utilizar de manera individual o grupal desde los 4 años de edad.

**Materiales:** 1 tablero de 42 cms de ancho y 42 cms. de alto, termolaminado. 120 tarjetas redondas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro, 30 tarjetas en cada categoría. 1 dado de plástico, 8 fichas termolaminadas con soporte plástico. Contiene instrucciones. Envase de cartón de 5 cms de alto, 45 cms. de ancho y 45 cms. de largo.





# Trukiviaje Espacial Imantado

VALOR: \$69.000

**Descripción:** *Trukiviaje Espacial Imantado* es un versátil juego de mesa, inspirado en un viaje espacial, a través del cual se invita a los jugadores (as) a conectarse de manera lúdica con sus emociones y sentimientos.

Tablero imantado ideal para terapia online, por su tamaño y se puede trabajar de forma vertical.

*Trukiviaje Espacial* cuenta con 4 categorías principales: «Dibuja», «Actúa», «Medita» y «Responde». Tanto «Responde», como «Actúa» y «Dibuja» están orientadas al reconocimiento y expresión emocional, así como también a conectarse con sus vivencias y experiencias más significativas. Mientras que «Medita» está orientada a brindarle a los/as niños/as herramientas básicas de autocontrol, que les permitan regular su ansiedad, focalizar su atención y fortalecer su concentración, así como también tener un mejor manejo de la impulsividad. Además contiene casillas que harán el juego más divertido al hacer que el jugador avance y retroceda espacios.

## HABILIDADES SOCIALES



# Trukiviaje Espacial Imantado

VALOR: \$69.000

**Objetivos:** Explorar el mundo interno de niños(as) y preadolescentes y al mismo tiempo proveer herramientas de autoconocimiento, expresión emocional y autocontrol.

**Participantes:** Se puede utilizar de manera individual o grupal desde los 4 años de edad.

**Materiales:** 1 tablero de 29 cms de ancho y 429 cms. de alto, termolaminado completamente imantado. 120 tarjetas redondas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro, 30 tarjetas en cada categoría. 1 dado de plástico, 8 fichas termolaminadas e imantadas, soporte para tarjeta de 10 cm. de ancho 10cm. de alto y 9 de largo. Contiene instrucciones. Envase de cartón de 10 cms de alto, 42 cms. de ancho y 32 cms. de largo.





# Trukifrases

VALOR: \$25.600

**Descripción:** *Truki Frases* es un mazo de cartas con frases incompletas que el/la niño/a o adolescente debe completar. Aborda temáticas asociadas al área familiar, escolar, relaciones sociales y autoconcepto.

**Objetivos:** *Busca acceder al mundo interno del/la niño/a o adolescente de manera atractiva y lúdica, con el fin de que proyecte sus ideas, valores, creencias, anhelos, fantasías y temores.*

**Participantes:** *Se pueden utilizar de manera individual o grupal, a partir de los 3 años de edad.*

**Materiales:** *60 tarjetas de 8 cms de diámetro, termolaminadas. Las tarjetas se clasifican en 4 colores, según la temática que abordan. Contiene instrucciones con aspectos relevantes a considerar antes de comenzar a jugar y sugerencias de uso. Envase de aluminio con tapa rosca de 2,5 cms. de alto y 8,5 cms. de diámetro.*



## Mazo Mi Familia

VALOR: \$25.500

**Descripción:** El mazo "Mi Familia" es un set de 45 cartas con preguntas que indagan en el mundo interno de niños y niñas.

**Objetivo:** Están orientadas a explorar específicamente en el mundo familiar de niños y niñas, abordando áreas tan relevantes como la calidad de las relaciones familiares, la visión que el/la niño/a tiene de los integrantes de su familia, aspectos asociados al cuidado físico y emocional, entre otros.

**Participantes:** Se pueden utilizar de manera individual o grupal, desde los tres años de edad, en un contexto familiar, clínico o docente.

**Materiales:** 45 tarjetas redondas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro. Envase de aluminio con tapa rosca de 2,5 cms. de alto y 8,5 cms. de diámetro.



# Truki Cuenta

VALOR: \$24.000



**Descripción:** *Trukicuenta es un juego que consta de 6 cubos. Cada cubo contiene distintas imágenes asociadas a algunos de los siguientes conceptos: emociones, acciones, conceptos generales, elementos de comunicación y lúdicos. El/la jugador(a) debe lanzar los cubos, y con las imágenes que resulten de su lanzamiento debe crear una historia. En cada juego hay múltiples posibilidades de crear, puesto que las imágenes se pueden combinar de innumerables maneras.*

*Trukicuenta es una potente herramienta lúdica y terapéutica, ya que ofrece múltiples combinaciones de imágenes que estimulan la imaginación y la creatividad, además fortalece la autoestima de los/las jugadores(as) al ofrecerles la posibilidad de crear historias que siempre serán correctas, pues no existen los relatos erróneos.*

**Objetivos:** *Estimular la proyección y expresión del mundo interno del/la jugador(a), fortaleciendo su autoestima y habilidades de lenguaje y comunicación.*

## HABILIDADES SOCIALES

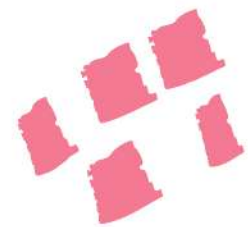


# Truki Cuenta

VALOR: \$24.000

**Participantes:** Se pueden utilizar de manera individual o grupal, a partir de los 5 años de edad.

**Materiales:** 6 dados de madera, de 3 cms. de alto y 3 cms. de ancho, con diferentes imágenes. Contiene instrucciones con aspectos relevantes a considerar antes de empezar a jugar y sugerencias de uso. Envase pote de cartón kraft de 8 cms. de alto y 9,5 cms. de diámetro.



## EXPRESIÓN EMOCIONAL



# ¿Qué tal tu día?

VALOR: \$19.500

**Descripción:** "¿Qué tal tu día?" es un set de 96 tarjetas con preguntas que indagan en el diario vivir de una persona.

**Objetivo:** Están orientadas a promover un espacio de conexión entre las personas o de una persona consigo misma, a través de preguntas relacionadas con las experiencias vividas durante el día. A través de estas preguntas podrás reflexionar sobre temas tan importantes como la expresión de emociones, resolución de conflictos, la importancia de una autoestima positiva y de una relación sana con el cuerpo, entre muchos otros.

**Participantes:** Las puede utilizar una persona para reflexionar sobre su día, entre dos personas o en un grupo. Se pueden utilizar en un contexto familiar, clínico o docente.

**Materiales:** 96 tarjetas termolaminadas, de 7,5 por 4 cms. guardadas en una bolsa de tela de 20 por 16 cms.

*ell*

## EXPRESIÓN EMOCIONAL



# L@s Niñ@s que Fuimos

VALOR: \$34.500

**Descripción:** “L@s Niñ@s que Fuimos” es un mazo de cartas que busca conectar a adolescentes y adult@s con distintas experiencias infantiles, de una manera sutil, lúdica y sensible.

**Objetivo:** Cada una de las cartas de este mazo tiene una pregunta que llevará a tu consultante a conectarse con algún aspecto específico de su niñez y te permitirá conocer las ideas, valores creencias, anhelos, fantasías y temores que tenía en esa etapa de su vida.

**Participantes:** Puedes utilizar el mazo de manera individual con tu consultante adolescente o adult@, padre, madre o apoderad@, dentro de un proceso diagnóstico o de tratamiento, para conocer cómo experimentó algún aspecto de su infancia, para fortalecer el vínculo y la empatía de padres y madres con sus hij@s, para comprender como los padres utilizan diferentes pautas de crianza y de contención emocional con sus hij@s. Se puede utilizar en el contexto terapéutico, familiar y escolar.

*ell*

## EXPRESIÓN EMOCIONAL



# L@s Niñ@s que Fuimos

VALOR: \$34.500

**Materiales:** 60 tarjetones de 9 por 13 cms, termolaminadas por ambas caras. Contiene instrucciones con aspectos relevantes a considerar antes de comenzar a jugar y sugerencias de uso. Envase de tela de 15 por 21 cms.





# Trukipar

VALOR: \$25.500

**Descripción:** un juego de memoria y aprendizaje emocional que consta de 10 pares de fichas con animales que se encuentran experimentando diferentes emociones, 10 tarjetones con una metáfora y entrenidas preguntas dirigidas a profundizar en cada una de las emociones propuestas en las fichas.

**Objetivos:** Desarrollar y fortalecer el reconocimiento, la expresión de emociones y las habilidades de raciocinio lógico, memoria y percepción visual.

**Participantes:** Se pueden utilizar de manera individual o grupal, desde los 3 años de edad.

**Materiales:** 10 pares de fichas (20 en total) de 6 por 6 cms., 10 tarjetones de 8 por 13 cms, termolaminadas. Contiene instrucciones con aspectos relevantes a considerar antes de comenzar a jugar y sugerencias de uso. Envase de tela de 15 por 21 cms.

## EXPRESIÓN EMOCIONAL



eee

# Truki Emociones

VALOR: \$54.000

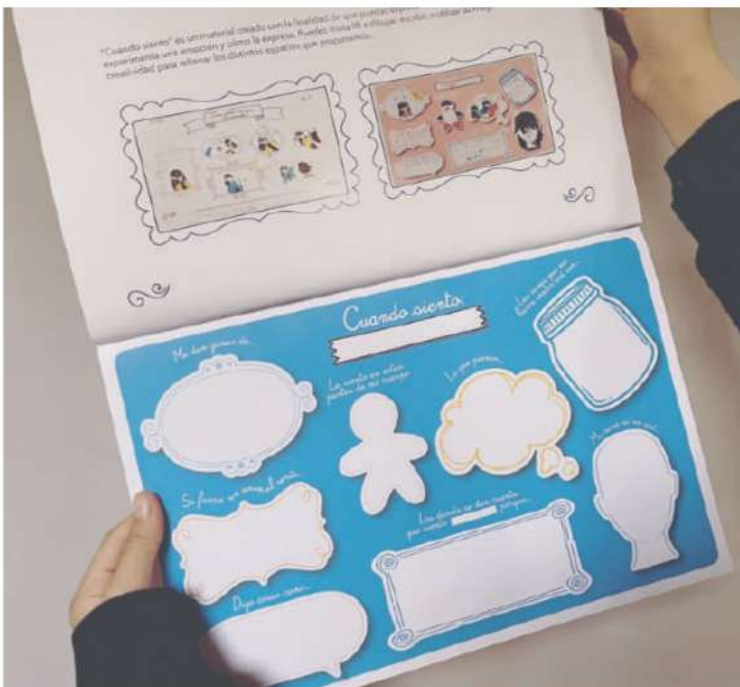
**Descripción:** *Truki Emociones es un juego de ensamblaje que consta de 2 tableros imantados, uno con el rostro de un niño y otro con el rostro de una niña.*

*Además, incluye rasgos faciales y variados elementos que se pueden combinar para generar expresiones faciales que muestran distintas emociones. Cuenta también con un set de tarjetas con preguntas que evocan distintos estados emocionales para que el niño o niña pueda representarlos en el tablero.*

**Objetivos:** *Facilitar el reconocimiento y la expresión de emociones.*

*Se pueden utilizar de manera individual o grupal, desde los 3 años de edad.*

**Materiales:** *2 tableros imantados y termolaminados. 11 pares de ojos, 16 bocas, 25 elementos de énfasis con un estuche de plástico transparente con cierre para contenerlos. 60 tarjetas redondas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro. Contiene instrucciones con 17 emociones básicas propuestas, aspectos relevantes a considerar antes de comenzar a jugar y sugerencias de uso. Envase de cartón de 5 cms de alto, 20 cms. de ancho y 20 cms. de largo.*



# Quando Siento

VALOR: \$19.500

**Descripción:** "Quando siento" es un block con atractivas hojas en distintos colores que contienen espacios donde dibujar o escribir de acuerdo a una pregunta respecto a una emoción escogida para trabajar. Por ejemplo, "Las cosas que me hacen sentir así son..."

**Objetivos:** Profundizar en las distintas dimensiones de una emoción, por ejemplo, el correlato físico, la forma de expresarla, los detonantes, entre otros.

**Características técnicas:** Dimensiones del block 22 x 33 cm, 24 hojas de 140 grs. impresas a doble cara, en 6 tonalidades diferentes. Las hojas tienen un espacio donde escribir cuál será la emoción a trabajar, las preguntas para profundizar son iguales en todas las hojas.

## HABILIDADES SOCIALES



# Mazo Medita

VALOR: \$19.000

**Descripción:** El mazo "Medita" es un set de 30 tarjetas, que contienen ejercicios breves de meditación.

**Objetivo:** Están orientadas a brindarle a los niños y niñas herramientas básicas de autocontrol, que les permitan controlar su ansiedad, focalizar su atención y fortalecer su concentración, así como también lograr un mejor manejo de la impulsividad.

**Participantes:** Se pueden utilizar de manera individual o grupal, desde los tres años de edad.

**Materiales:** 30 tarjetas redondas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro. Envase de aluminio con tapa rosca de 2,5 cms. de alto y 8,5 cms. de diámetro.

lll

## HABILIDADES SOCIALES



# Mazo Responde

VALOR: \$19.000

**Descripción:** El mazo "Responde" es un set de 30 tarjetas con preguntas que indagan en distintos aspectos de la fantasía, experiencias significativas y vida cotidiana de niños y niñas.

**Objetivo:** Indagar en el mundo interno de los/as niños/as, fortalecer el reconocimiento y la expresión de emociones, conectar con sus sentimientos y vivencias significativas.

**Participantes:** Se pueden utilizar de manera individual o grupal, desde los tres años de edad.

**Materiales:** 30 tarjetas redondas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro. Envase de aluminio con tapa rosca de 2,5 cms. de alto y 8,5 cms. de diámetro.

lll

## HABILIDADES SOCIALES



# Mazo Dibuja

VALOR: \$19.000

**Descripción:** El mazo "Dibuja" es un set de 30 tarjetas, orientadas a estimular al/la niño(a) a realizar distintos dibujos acerca de algún tema específico, relacionado con sus vivencias, fantasías, sentimientos o emociones.

**Objetivo:** Fortalecer el vínculo terapéutico, indagar en el mundo interno del/la niño/a, ayudar al /la niño/a a conectarse con sus emociones y vivencias significativas. Puede ser de gran utilidad en niños/as con dificultades para expresarse a través del lenguaje verbal.

**Participantes:** Se pueden utilizar de manera individual o grupal, desde los tres años de edad.

**Materiales:** 30 tarjetas redondas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro. Envase de aluminio con tapa rosca de 2,5 cms. de alto y 8,5 cms. de diámetro.





# Mazo Responde

VALOR: \$19.000

**Descripción:** El mazo "Actúa" es un set de 30 tarjetas, orientadas a estimular al/la niño(a) a realizar distintas acciones o actuar acerca de algún tema específico.

**Objetivo:** Trabajar el vínculo a través de la propuesta de actividades divertidas y sencillas, fortalecer la autoestima, indagar en el mundo interno del/la niño/a. Se pueden utilizar para romper el hielo en actividades grupales.

**Participantes:** Se pueden utilizar de manera individual o grupal, desde los tres años de edad.

**Materiales:** 30 tarjetas redondas, termolaminadas, de 8 cms. de diámetro. Envase de aluminio con tapa rosca de 2,5 cms. de alto y 8,5 cms. de diámetro.



# L@s Adultos que seremos

VALOR: \$34.500

**Descripción:** Mazo de cartas para conversar sobre el futuro: imaginar quién quieres llegar a ser, qué metas te gustaría alcanzar y qué pasos podrían ayudarte a construir ese camino. Cada carta trae una pregunta que enciende ideas y abre conversación.

### Beneficios principales:

- Invita a proyectarse y poner en palabras sueños, anhelos y decisiones a futuro.
- Organiza la conversación en 8 temáticas (autoconocimiento, memorias, vínculos, emociones, metas, pasatiempos, responsabilidades y autocuidado).
- Se puede usar en modo individual (sacar una carta al azar y responder con un horizonte de 1, 5 o 10 años) o en grupo (familia/taller).
- Da espacio para responder hablando, escribiendo o dibujando, según la edad y el momento.

### ¿Por qué elegirlo?

Porque transforma la típica pregunta “¿qué quieres ser cuando grande?” en una conversación más profunda y acompañada.

## EXPRESIÓN EMOCIONAL



# Atrapa Monstruos

VALOR: \$25.500

**Objetivo:** Juego dinámico donde las emociones aparecen como “monstruos” y se reconocen jugando. Ideal para que niñas y niños hablen de lo que sienten de manera simple y entretenida.

El juego incluye 21 monstruos: cada uno representa una emoción y cuenta con una carta que, por un lado, presenta definiciones sencillas de esa emoción y, por el otro, muestra cómo solemos pensar, sentir y actuar cuando estamos en ella. Esto permite abrir conversaciones más profundas de forma lúdica y segura.

Además, incluye 39 cartas con estos divertidos “monstruos emocionales”. La dinámica es simple: entre dos cartas siempre hay un monstruo en común, y gana quien lo encuentre primero. El desafío es ser la persona más rápida en detectarlo, decirlo en voz alta... ¡atrapa monstruo! y luego identificar la emoción.

### Beneficios principales

- Apoya identificación y reconocimiento de emociones.
- Fortalece expresión emocional y vocabulario emocional.
- Desarrolla atención, rapidez visual y flexibilidad cognitiva.
- Perfecto para jugar en contextos terapéuticos, educativos y familiares.

### ¿Por qué elegirlo?

Porque capta la atención desde el inicio (es rápido) y deja una puerta abierta para conversar sobre emociones de manera lúdica. Lo puedes usar como rompehielos, actividad central o cierre reflexivo.

## ACCESORIOS



## Base curva para tarjetas

VALOR: \$12.000

Soporte de madera curva para tarjetas, cartulinas, papeles, fotografías, etc.

Especificación:

Material: Madera

Tamaño: 33x3,5x1 cm.





PRODUCTOS CREADOS POR  
TRUKILÁ JUEGOS LIMITADA.

Al momento de la compra revisar stock disponible en  
nuestro sitio web [www.trukilajuegos.cl](http://www.trukilajuegos.cl) o consultar a  
nuestro correo [trukilajuegos@gmail.com](mailto:trukilajuegos@gmail.com). Todos los  
valores incluyen iva.

