



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
RURAL GALLINAZO
Puerto Guzmán · Putumayo · Colombia

2026

BANCO PEDAGÓGICO DE JUEGOS

Juguemos la memoria del territorio

El patio nos reúne.
El juego nos invita a recordar.



200 juegos y variantes escolares
Tradición, recreación, cooperación
y experiencias predeportivas

Creado por **Cristhian Alexander Quintero Mogollon**



EDUFISICA · DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Puedes compartirla. Prohibida su venta.

edufisica.com



EDUFISICA

JUGUEMOS LA MEMORIA DEL TERRITORIO

El juego se comparte.

Esta cartilla es gratuita.

Puedes descargar, imprimir y compartir este PDF con otras personas, escuelas y comunidades, sin costo y sin registro.

Está prohibida su venta y reventa. No debe cobrarse por el archivo, por facilitar su descarga ni incluirse como un producto de pago en paquetes o membresías.

Al compartirlo, conserva los créditos, las fuentes y este aviso de distribución gratuita. El permiso se refiere a esta edición de la cartilla; los juegos tradicionales no se presentan como una invención de EDUFISICA.

Las páginas finales muestran otros recursos y redes de EDUFISICA. Visitarlos o comprar materiales es opcional: no es un requisito para descargar, usar o compartir esta cartilla.

Autor identificado en la cartilla:

Cristhian Alexander Quintero Mogollon.

Referencia institucional:

Institución Educativa Rural Gallinazo, Puerto Guzmán, Putumayo, Colombia.

Descarga y comparte el enlace

Una cartilla para abrir el patio

Una cuerda, una pelota o una línea de tiza pueden ser el comienzo de una buena tarde. Lo que sigue lo construimos entre todos: las reglas, los turnos, los acuerdos y las ganas de volver a intentar.

Juguemos la memoria del territorio reúne 200 juegos y variantes escolares para la Institución Educativa Rural Gallinazo. La propuesta conecta el repertorio solicitado por su autor con prácticas documentadas en Colombia, referencias culturales del Putumayo y juegos recreativos de otras procedencias.

Este banco puede abrirse por cualquier ficha. Sirve para preparar una clase, organizar estaciones, acompañar un encuentro entre grados o conversar con las familias sobre los juegos que recuerdan. No hace falta realizarlo en orden ni convertir cada encuentro en una competencia.

La invitación es sencilla: jugar, escuchar cómo juegan otros y dejar una memoria de lo vivido.

Las propuestas se dirigen a grupos escolares desde los seis años, con ajustes según cada ficha. Para secundaria y media, se sugiere ampliar la participación estudiantil en la explicación, la organización y la revisión de las reglas.

Edición pedagógica propuesta, 2026. No se presenta como publicación aprobada por una autoridad educativa. La identificación institucional y el escudo fueron aportados como referencia para este proyecto.

Cómo se construyó este banco

Documentar un juego y proponer una clase son tareas relacionadas, pero distintas.

Se consultaron cartillas culturales, orientaciones educativas, repositorios universitarios, registros de entidades colombianas y fichas de la biblioteca de juegos de Playworks. Cada ficha indica su referente; la bibliografía permite seguir el enlace y distinguir entre una descripción de reglas y un registro de la práctica.

Lo que aporta esta edición

Los textos, la organización visual, los esquemas, los rangos de edad, los tiempos, la distribución de grupos y las adaptaciones son propuestas editoriales para el entorno escolar. Los beneficios se formulan como propósitos de trabajo. No se afirma que las 200 fichas hayan sido probadas en Gallinazo ni que produzcan un mismo resultado en todos los grupos.

Variantes con nombre propio

Algunos juegos comparten una familia de reglas. Las fichas los diferencian por su mecánica: recibir o golpear una pelota, perseguir individualmente o en cadena, colocar una ficha o acertar mediante un lanzamiento. El total incluye estas variantes; no equivale a 200 tradiciones de origen diferente.

Escribir sin apropiarse

La DNDA distingue las ideas de su expresión en una obra. Cambiar unas palabras no basta para autorizar la copia de textos o ilustraciones. Por eso se ofrece una redacción nueva y se reconocen las fuentes y las memorias comunitarias.

[DNDA]

Los nombres tradicionales no se atribuyen como invención del compilador. No se reproducen letras completas de canciones ni ilustraciones de las publicaciones consultadas.

¿Qué significa jugar?

Jugar es entrar en una situación que construimos con acciones, imaginación y acuerdos. A veces hay una meta; otras veces, el gusto está en explorar qué puede pasar.

En esta cartilla usamos la palabra **juego** para nombrar retos, rondas, representaciones y encuentros en los que las personas participan activamente. Las reglas nos ayudan a comprender qué se puede hacer; también podemos revisarlas cuando el grupo necesita otra manera de participar.

El Ministerio de Educación sitúa el juego entre las actividades centrales de la educación inicial y destaca su relación con la cultura y la experiencia infantil. Esa orientación invita a escuchar lo que los niños proponen, en lugar de reducir todo juego a una instrucción del adulto.

[MEN]

Antes de empezar: ¿qué nos da curiosidad?, ¿qué necesitamos acordar?, ¿cómo sabremos que todos entendimos?

Hay muchas maneras de participar

Podemos correr, construir, lanzar, escuchar, imaginar, observar o pensar una estrategia. En una misma clase conviene ofrecer más de una posibilidad y permitir que cada estudiante explique qué necesita para entrar al juego.

Un acuerdo para el patio

Proponemos que cualquier persona pueda pedir una pausa. En ese momento se detiene la acción, se escucha la dificultad y se decide cómo continuar. Aprender una regla incluye aprender a conversar sobre ella.

Un mapa de las familias de juego

Estas categorías ayudan a elegir. Un mismo juego puede pertenecer a varias.

Tradicionales

Se transmiten entre generaciones y circulan con versiones locales. Golosa, trompo y canicas aparecen en repertorios colombianos. La transmisión no demuestra, por sí sola, un origen exclusivo en Colombia.

[MAGDALENA]

Autóctonos y de referencia cultural

En este banco reservamos la atribución cultural para prácticas vinculadas por una fuente a una comunidad concreta. Nombramos esa comunidad y distinguimos su referente de nuestra adaptación escolar.

[MAGUARED_ETNIAS]

Recreativos y cooperativos

Usamos «recreativos» para los encuentros centrados en disfrute y participación; «cooperativos», cuando el reto pide coordinar esfuerzos. Son criterios de organización de esta edición, no fronteras rígidas.

Predeportivos

Proponemos esta etiqueta para versiones que permiten practicar pases, recepciones, golpes y decisiones de equipo antes de asumir un reglamento deportivo completo.

Rondas, expresión y pensamiento

Aquí se reúnen juegos de ritmo, representación, memoria, palabras, orientación y estrategia. El movimiento puede ser amplio o tan pequeño como señalar una ficha.

¿Por qué dedicar tiempo al juego?

La pregunta no es solamente qué aprendimos. También importa cómo nos sentimos participando y qué oportunidades tuvo cada persona.

UNICEF y The LEGO Foundation presentan el aprendizaje mediante el juego como un componente de la educación inicial. Su informe vincula la experiencia lúdica con una participación activa y con distintas dimensiones del desarrollo. Ese marco se refiere a la primera infancia; no constituye una evaluación de las fichas de esta cartilla.

[UNICEF]

Beneficios que buscamos en este banco

Con el cuerpo: practicar apoyos, recepciones, direcciones y control de la fuerza. **Con el pensamiento:** recordar una secuencia, anticipar una jugada y comparar alternativas. **Con otros:** escuchar, acordar turnos y organizar una ayuda.

Con la expresión: dar forma a una idea mediante gestos, palabras y ritmo. **Con la memoria cultural:** reconocer quién nos enseñó un juego y qué cambia cuando viaja entre familias, lugares y generaciones.

Son propósitos de esta propuesta, no promesas de resultados. La observación del grupo permitirá saber qué ocurrió realmente.

Después de jugar

Preguntemos por una situación concreta: «¿Quién encontró otra manera de pasar la pelota?», «¿Qué acuerdo ayudó a incluir a un compañero?». Una respuesta situada cuenta más que afirmar, sin evidencia, que todos mejoraron por igual.

La recreación también tiene lugar

Recrear la jornada es abrir un espacio para elegir, compartir y vivir otras experiencias dentro de la escuela.

La Ley 181 de 1995 describe la recreación como un proceso participativo y dinámico, relacionado con el disfrute, la creación, la libertad y el desarrollo de las potencialidades humanas. Aquí se toma esa definición de recreación del artículo 5.

[L181]

Para esta cartilla proponemos una consecuencia práctica: el recreo y los encuentros recreativos necesitan tiempo, materiales accesibles y posibilidades de elección. No todo momento debe tener un marcador, ni toda participación necesita terminar en una calificación.

Tres espacios posibles

Juego acompañado: el docente presenta una ficha y ayuda a comprenderla. **Estaciones de elección:** pequeños grupos deciden entre varias propuestas. **Juego organizado por estudiantes:** un equipo prepara reglas y materiales, con revisión previa del profesor.

Cuando el clima cambia

Si la cancha está mojada o no puede usarse, se propone trasladar la sesión a un espacio cubierto adecuado. Las fichas de memoria, expresión y mesa permiten planear una alternativa sin improvisar carreras entre pupitres.

Una buena elección para hoy puede ser distinta de la de mañana. Miremos el espacio, escuchemos al grupo y ajustemos la propuesta.

Cuatro lecturas para pensar el juego

Friedrich Froebel

La síntesis de Froebel Trust destaca la centralidad del juego, la autonomía infantil, los vínculos y la orientación del adulto. Como propuesta para el aula, podemos preparar materiales y acompañar sin resolver cada decisión del grupo.

[FRO]

Lev Vygotsky

Su texto sobre juego y desarrollo examina la situación imaginaria, las reglas y las posibilidades de desarrollo en edad preescolar. Para esta edición proponemos observar qué logra un estudiante con ayuda de sus compañeros y qué puede asumir después con mayor autonomía.

[VYG]

Jean Piaget

Play, Dreams and Imitation in Childhood estudia imitación, juego y representación. Se incluye como ruta de lectura; la ficha editorial consultada permite identificar esos ejes, pero no sustituye la lectura de la obra completa.

[PIA]

Johan Huizinga

Homo Ludens aborda el juego como fenómeno cultural. Su presencia aquí abre una pregunta: ¿qué dicen nuestros juegos sobre las maneras de encontrarnos? Es una referencia cultural, no una prueba experimental de eficacia escolar.

[HUI]

Las aplicaciones al patio son propuestas de esta cartilla. No se atribuyen a los autores frases que no fueron verificadas ni se trasladan automáticamente sus planteamientos a todas las edades.

Jugar es un derecho

El juego y la recreación tienen un lugar reconocido en las normas. Ese reconocimiento orienta la planeación escolar.

Constitución Política · artículos 44 y 52

El artículo 44 incluye la recreación entre los derechos fundamentales de los niños. El 52 reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, al deporte y al aprovechamiento del tiempo libre, y vincula deporte y recreación con la educación.

[\[CP\]](#)

Ley 115 de 1994 · artículo 14

Incluye en la enseñanza obligatoria el aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las culturas, la educación física, la recreación y el deporte formativo. La cartilla se propone como un recurso para planear experiencias en ese campo.

[\[L115\]](#)

Ley 1098 de 2006 · artículo 30

Reconoce a niños, niñas y adolescentes el descanso, el esparcimiento, el juego y la participación cultural y artística; también el reconocimiento y la vivencia de su cultura.

[\[L1098\]](#)

Ley 181 de 1995 · artículo 5

Ofrece una definición de recreación que destaca participación y disfrute. La selección de juegos de esta edición es una propuesta pedagógica, no una lista exigida por esa ley.

[\[L181\]](#)

Síntesis informativa. Textos consultados en el Gestor Normativo de Función Pública el 13 de septiembre de 2026; los enlaces de la bibliografía permiten revisar su contenido y modificaciones.

Putumayo: acercarnos con respeto

Una referencia cultural merece algo más que un nombre nuevo en una ficha: necesita procedencia, contexto y escucha.

La cartilla Inga del Proyecto Cucunubá documenta juegos que sirven de referencia para Lagashtija, La abejita zumbadora, El gallito y Defendiendo territorio. En este banco sus versiones escolares se identifican expresamente como adaptaciones.

[INGA]

MaguaRED también presenta una experiencia de Franco Isidro Muchavisoy vinculada a Sibundoy y a la cultura Kamëntšá. Se toma como referencia de diálogo entre juego y creación cultural; aquí no se copian sus diseños ni se atribuye a esa comunidad el origen de todo juego que reinterpreta.

[SIB]

Una ruta propuesta para Gallinazo

Invitemos a una persona de la comunidad a contar un juego que quiera compartir. Antes de registrarlo, acordemos si podemos escribir su nombre, tomar fotografías o divulgar su relato. Después, leamos con ella la ficha y diferenciamos sus reglas de nuestras modificaciones.

Lo que todavía necesita trabajo local

Esta investigación documental no reemplaza una consulta comunitaria. No podemos presentar las adaptaciones como versiones avaladas por autoridades o sabedores, ni como inventario completo de los juegos del Putumayo.

Pregunta para guardar en la memoria: ¿quién nos enseñó a jugar así y cómo quiere que reconozcamos su aporte?

Colombia, un repertorio que viaja

Un juego puede cambiar de nombre, material o regla cuando pasa de un lugar a otro. Esa variación también merece contarse.

Los registros de entidades colombianas reúnen prácticas como trompo, canicas, cometas, lazo, rana y encostados. Por ejemplo, la Gobernación del Magdalena las incluye en su programación de juegos tradicionales. Esa documentación respalda su presencia en un repertorio local; no establece el lugar donde cada juego nació.

[MAGDALENA]

El Museo Taminango aporta una referencia sobre canicas y cuspes desde Nariño. Por su parte, las cartillas del Proyecto Cucunubá ofrecen acercamientos culturales diferenciados. El Cucunubá se presenta en este banco con referencia Muisca, sin trasladar esa procedencia al Putumayo.

[TAM]

[CUCUNUBA]

Propuesta de conversación intergeneracional

Lleven a casa el nombre de una ficha y pregunten qué versión recuerdan. Al regresar, comparen materiales, inicio, reglas y cierre. Si aparecen diferencias, escribanlas: no hace falta decidir que una memoria es la única correcta.

Un archivo que puede crecer

Guarden fecha, lugar, nombre del juego y permiso de la persona que lo compartió. Añadan un dibujo del espacio y una explicación de lo que cambió al llevarlo a la escuela. Así, la próxima edición podrá incorporar aportes locales revisados.

Cómo leer una ficha

El número sirve para encontrar el juego. Los pasos sirven para ponerlo en marcha.

Antes de empezar

Revise edad orientativa, participantes, duración, materiales y espacio. Los tiempos se expresan en minutos. «8+» significa propuesta desde ocho años, siempre sujeta a la valoración del docente y del grupo.

Miremos la gráfica

Los esquemas son orientativos y no están a escala. Los círculos representan personas; las flechas indican una dirección de pase, movimiento o envío según el pie de imagen. Las distancias se ajustan en el lugar.

Juguemos paso a paso

Lea la preparación y demuestre una jugada. Pida a un estudiante que explique cómo empieza, qué puede hacer y cuándo termina. Realicen una ronda breve antes de llevar puntaje.

Adaptemos y conversemos

La ficha propone un ajuste, un propósito y responsabilidades. Pueden modificar materiales, distancia, tiempo o forma de responder; dejen por escrito la modificación que acuerden.

La línea de fuente conduce al referente documental. Si se trata de una variante compartida por el autor, aparece indicada. Las sugerencias pedagógicas de cada página pertenecen a esta edición.

Un patio donde podamos participar

Antes de buscar dificultad, busquemos una manera de entrar al juego.

Escuchar lo que cada quien necesita

Ofrezcan alternativas de desplazamiento, alcance, volumen y contacto. Una adaptación debe acordarse con la persona; observar siempre desde afuera no puede ser la única opción que reciba.

Cambiar una condición a la vez

Prueben una pelota más grande, una línea más cercana o un tiempo de respuesta mayor. Observen qué ocurrió antes de introducir otro cambio. Para grupos multigrado, propongan el mismo objetivo con distancias o tareas diferentes.

Preparar el espacio

El docente revisa superficie, obstáculos, límites y materiales antes de abrir la actividad. En juegos de lanzamiento, se diferencia el momento de enviar del momento de recoger; en persecución, se demuestra un toque suave y se acuerda la señal de alto.

Cuidar la experiencia

Se propone evitar castigos físicos, burlas y eliminaciones prolongadas. Si aparece dolor, incomodidad o un conflicto, detengan el juego y atiendan la situación conforme a los procedimientos de la institución.

Pregunta del equipo organizador: ¿qué cambio permitiría que esta persona participe de verdad en el reto?

Acuerdos de organización propuestos para esta cartilla. No reemplazan los protocolos de la institución ni una valoración individual cuando sea necesaria.

El profesor acompaña; el grupo construye

Antes del encuentro

El profesor selecciona la ficha, revisa el espacio y prepara una demostración breve. Los estudiantes ayudan a distribuir materiales, reconocer límites y expresar dudas. El grupo acuerda cómo pedirá una pausa.

Durante el juego

El docente observa una situación concreta, como reparto de pases o cumplimiento de turnos, y ajusta la propuesta cuando hace falta. Los estudiantes juegan, organizan relevos, reconocen sus acciones y ofrecen ayuda sin imponerla.

Al terminar

Todos recogen. Después, el profesor invita a describir lo sucedido: «¿Qué pasó?», «¿Qué hicieron?», «¿Qué probarían ahora?». Las respuestas se anotan con ejemplos y sin convertir una dificultad momentánea en una etiqueta sobre la persona.

Registro sugerido: «En la segunda ronda, el equipo acordó pasar a tres compañeros antes de buscar la meta». Es una observación; no una promesa de cambio permanente.

Una valoración sencilla

Para cada propósito, anoten **lo intentó**, **lo realizó con apoyo** o **lo realizó con autonomía**, junto con un ejemplo. Permitan que el estudiante añada su propia lectura de la experiencia.

Esta escala es una propuesta de seguimiento, no una prueba estandarizada ni un criterio obligatorio de calificación.

Una sesión que respira

00-05 · Abrir

Escuchen cómo llega el grupo, revisen el espacio y acuerden la señal de pausa.

05-12 · Encontrarnos

Elijan un juego de nombres, atención o movimiento suave. Expliquen una sola regla nueva.

12-30 · Explorar

Presenten el juego central, hagan una ronda de prueba y alternen funciones. Incluyan pausas según lo que necesite el grupo.

30-42 · Volver a intentar

Cambien una condición: distancia, material, número de pases o forma de puntuar. Comparen la experiencia.

42-50 · Cerrar

Recojan materiales, reduzcan el ritmo y compartan un descubrimiento y un acuerdo para la próxima sesión.

Si trabajan por estaciones

Preparen una ficha visible en cada lugar. En grupos pequeños, roten entre puntería, coordinación, cooperación y pensamiento. Una señal común detiene todas las estaciones antes del cambio.

Distribución orientativa. El docente la modifica según jornada, edades, condiciones del espacio y necesidades de participación.

La memoria se escribe después de jugar

Una ficha puede contar cómo proponemos jugar. Esta página ayuda a recordar cómo jugamos realmente.

Fecha, grupo y lugar

Juego y número de ficha

¿Quién compartió esta versión? ¿Autorizó que se registre su nombre?

¿Qué materiales y reglas usamos?

¿Qué cambiamos para participar mejor?

Una situación que observamos, sin generalizar

Una idea del grupo para la próxima vez

Si registran una memoria comunitaria, revisen el texto con quien la compartió y acuerden el alcance de su circulación. Una conversación no autoriza por sí sola publicar fotografías, nombres o relatos completos.

Encuentra tu juego

Número de ficha a la izquierda; página a la derecha. El índice digital permite abrir cada juego.

FICHA	JUEGO	PÁG.
094	Abre una puerta al círculo	118
172	Agáchate y nombra	196
045	Agua de limón	69
054	Ajedrez de iniciación	78
196	Algo cambió en la escena	220
125	Algo que no sabías de mí	149
087	Animales entre tres	111
037	Aro rodante	61
193	Arriba significa abajo	217
046	Arroz con leche	70
152	Atrapa al contrario	176
115	Atrapa la señal	139
005	Balón prisionero en baloncesto	29
184	Baloncesto de tres en tres	208
006	Banquitas en microfútbol	30
013	Basurita	37
177	Béisbol con raqueta	201
176	Béisbol desde soporte	200
036	Bolos de patio	60
078	Burbujas que no caen	102
118	Cabeza, hombros y cono	142
089	Cada cosa a su lado	113
014	Cadenita	38
137	Cambia de puesto con una mirada	161
009	Canicas	33

Encuentra tu juego

Número de ficha a la izquierda; página a la derecha. El índice digital permite abrir cada juego.

FICHA	JUEGO	PÁG.
007	Capturar la bandera	31
119	Cara o sello: corre la señal	143
027	Carrera de encostados	51
028	Carrera de tres pies	52
081	Castillos de aros	105
034	Catapiz o yaces	58
026	Caucho o chicle	50
035	Cinco piedras	59
030	Coca o balero	54
156	Codo al color	180
063	Colas viajeras	87
039	Cometas	63
003	Congelados	27
016	Congelados bajo tierra	40
187	Conos arriba, conos abajo	211
146	Conos que se defienden	170
117	Contemos sin turnarnos	141
139	Cruza entre dos colores	163
129	Cruzar el río de cuerda	153
082	Cuatro cuadros con recepción	106
109	Cuatro cuadros de golpeo	133
041	Cuatro esquinas	65
029	Cuchara y pelota	53
058	Cucunubá escolar	82
059	Defendiendo territorio	83

Encuentra tu juego

Número de ficha a la izquierda; página a la derecha. El índice digital permite abrir cada juego.

FICHA	JUEGO	PÁG.
073	Defensores del cuadrado	97
171	Derriba conos con el pie	195
148	Desliza hacia el puntaje	172
158	Detectives del ritmo	182
052	Dominó	76
101	Dos cuadros, un rebote	125
108	El amague	132
123	El aro que recorre el grupo	147
179	El camino secreto	203
074	El conejito escondido	98
069	El equipo que crece al fondo	93
049	El florón	73
057	El gallito	81
022	El gato y el ratón	46
004	El gavián y sus pollitos	28
120	El helicóptero bajito	144
150	El mensaje eléctrico	174
023	El pañuelo	47
133	El pescador distraído	157
047	El puente está quebrado	71
189	El remolino de pases	213
162	El siete cambia la cuenta	186
126	El telón de los nombres	150
110	El zorro y el conejo de pelota	134
067	Encesta y rueda	91

Encuentra tu juego

Número de ficha a la izquierda; página a la derecha. El índice digital permite abrir cada juego.

FICHA	JUEGO	PÁG.
147	Entrega de pizzas	171
107	Escalera de personajes	131
020	Escondidas	44
095	Estatuas con música	119
105	Estatuas de emociones	129
182	Esto es mi nariz	206
181	Esto es un objeto viajero	205
071	Figuras con una cuerda	95
163	Figuras entre todos	187
134	Fila sin palabras	158
200	Fútbol de metas amplias	224
093	Fútbol de tres blancos	117
183	Fútbol de tres en tres	207
170	Fútbol escolar de pases	194
021	Gallina ciega	45
113	Gigantes, magos y duendes	137
160	Golf de patio	184
019	Golosa	43
151	Grande como calabaza, pequeño como pasa	175
198	Grupos por señales	222
017	Handball escolar	41
062	Hormigas sobre el tronco	86
056	La abejita zumbadora	80
100	La camiseta viajera	124
112	La canasta de frutas cruzadas	136

Encuentra tu juego

Número de ficha a la izquierda; página a la derecha. El índice digital permite abrir cada juego.

FICHA	JUEGO	PÁG.
168	La culebrita de cuerda	192
199	La energía imaginaria	223
002	La Lleva	26
066	La lleva de las curitas	90
121	La lleva de las manos amigas	145
090	La lleva de los colores	114
138	La lleva del laberinto vivo	162
180	La ola del círculo	204
104	La pareja que libera	128
065	La pelota conoce nuestros nombres	89
136	La pelota imaginaria cambia	160
166	La pelota silenciosa	190
154	La pista y los rodadores	178
098	La rana secreta	122
141	La ratonera	165
188	La respuesta es tomate	212
099	La serpiente busca su cola	123
084	La silla también juega	108
116	La tienda de frutas	140
194	La veleta del patio	218
128	Laboratorio para inventar un juego	152
055	Lagashtija	79
086	Lanza, reúne y pasa	110
025	Lazo colectivo	49
072	Lluvia de pañuelos	96

Encuentra tu juego

Número de ficha a la izquierda; página a la derecha. El índice digital permite abrir cada juego.

FICHA	JUEGO	PÁG.
060	Me gusta, me encuentro	84
142	Mi nombre tiene movimiento	166
032	Minitejo escolar sin pólvora	56
135	Miradas que se encuentran	159
070	Nidos con tesoros	94
192	No llegues al veintiuno	216
080	Nombres a izquierda y derecha	104
114	Nos vamos de paseo	138
092	Números que se llaman	116
091	Palabras que viajan con la pelota	115
079	Palmas viajeras	103
044	Pañuelo escondido	68
144	Pares contra impares	168
051	Parqués	75
127	Pase bajo vigilancia	151
140	Patea, llega y vuelve	164
102	Pato, pato, ganso	126
096	Peces dormidos	120
149	Pelota con palmas	173
122	Pelota de aro en aro	146
174	Pelota de toques y pases	198
042	Piedra papel o tijera	66
033	Pirinola	57
001	Policías y Ladrones	25
145	Por arriba y por abajo	169

Encuentra tu juego

Número de ficha a la izquierda; página a la derecha. El índice digital permite abrir cada juego.

FICHA	JUEGO	PÁG.
076	Proa y popa en el patio	100
077	Puentes que defienden	101
008	Quemados	32
031	Rana escolar	55
111	Ranas de isla en isla	135
085	Relevo de mímica	109
075	Río que corre	99
131	Rondo de pases con el pie	155
191	Rugby escolar de pases libres	215
155	Ruta arcoiris	179
130	Ruta de los animales viajeros	154
024	Salto de lazo individual	48
159	Sardinas a la vista del profe	183
157	Semáforo del patio	181
068	Semillas en movimiento	92
167	Simón dice	191
018	Softball escolar	42
015	Stop con tablero y bases	39
153	Suma de dedos	177
132	Teclado gigante	156
040	Teléfono roto	64
173	Tenemos algo en común	197
169	Tesoros que cambian de casa	193
164	Tiburones y pececitos	188
050	Tingo tango	74

Encuentra tu juego

Número de ficha a la izquierda; página a la derecha. El índice digital permite abrir cada juego.

FICHA	JUEGO	PÁG.
161	Toca en este orden	185
106	Todos llevan	130
175	Transportadores de pelota	199
088	Tres palmas para cruzar	112
165	Tripulación en acción	189
053	Triqui	77
186	Triqui de lanzamientos	210
185	Triqui de relevos	209
010	Trompo	34
038	Ula ula	62
190	Ultimate con pelota	214
061	Un paseo por el bosque imaginado	85
043	Veó veó	67
083	Voleibol con atrape	107
064	Vuelta al mundo de los lanzamientos	88
012	Yermis	36
124	Yo veo un movimiento	148
011	Yoyó	35
197	¿Dónde estaba?	221
048	¿El lobo está?	72
103	¿Eso sí vuela?	127
143	¿Qué animal soy?	167
195	¿Qué estás haciendo?	219
097	¿Quién falta en la foto?	121
178	¿Quién tomó el hueso?	202

Policías y Ladrones

001

EDAD ORIENTATIVA

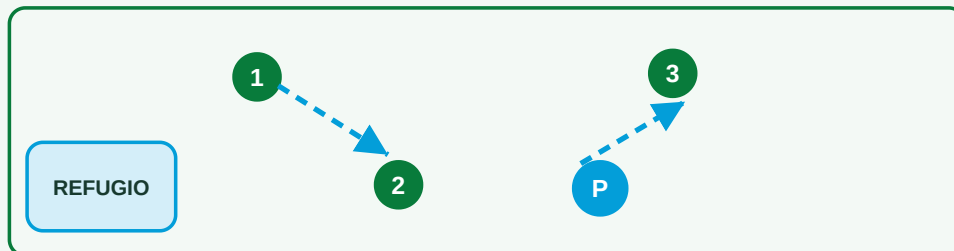
8+ años

PARTICIPANTES

12 a 30

TIEMPO PROPUESTO

15 min



P: persigue • toque suave y cambio de papel

Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Delimiten el patio y una zona de espera. Formen dos equipos: policías y ladrones.
- 02 Los policías capturan con un toque suave en el brazo. Quien recibe el toque camina hasta la zona de espera.
- 03 Un compañero libre puede rescatarlo tocándole la mano; ambos regresan sin ser perseguidos durante ese trayecto.
- 04 Jueguen rondas de tres minutos, intercambien papeles y comparen cuántos rescates lograron.

Lo que necesitamos

Conos y dos colores de petos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Anticipar recorridos, cooperar y cumplir acuerdos.

Otra forma de participar

Amplíen los refugios y permitan caminar. Ofrezcan rescate mediante una señal visible, sin contacto.

El profesor

Distribuye los equipos y observa que la captura sea un toque, sin sujeciones.

Versión escolar propuesta. Los papeles son ficticios; no representan cualidades de los estudiantes.

Variante escolar de esta edición. [U] Aportes del autor y repertorio solicitado para la IER Gallinazo. Comunicación proporcionada para esta cartilla, 2026.

Los estudiantes

Eligen rutas, rescatan y reconocen sus capturas con honestidad.

EDAD ORIENTATIVA

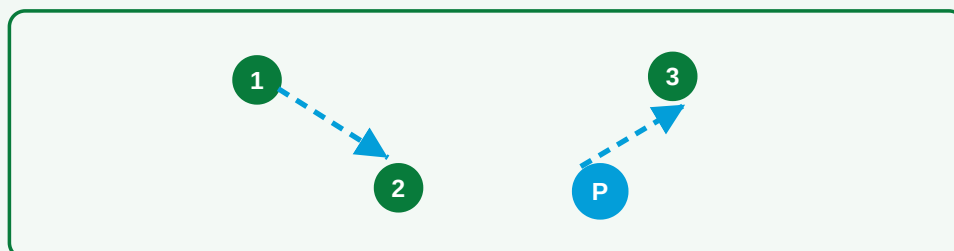
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 25

TIEMPO PROPUESTO

10 min



P: persigue • toque suave y cambio de papel

Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Acuerden el espacio y elijan a quien empieza llevando.
- 02 Ese jugador intenta tocar suavemente el brazo de otro. Al lograrlo, anuncia el cambio y la lleva pasa al compañero.
- 03 Quien acaba de entregar la lleva cuenta hasta tres antes de poder ser tocado de nuevo.
- 04 Cambien de perseguidor si pasan dos minutos sin una captura. Terminen después de varias rondas, sin eliminación.

Lo que necesitamos

Conos para señalar límites.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Cambiar de dirección y atender al entorno.

Otra forma de participar

Jueguen caminando y reduzcan el área por grupos; usen una cinta visible para identificar a quien lleva.

El profesor

Demuestra cómo frenar y cambiar de rumbo sin empujar.

Los estudiantes

Avisan quién lleva y respetan los límites.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [BIB] BibloRed (2018). Recordemos los juegos tradicionales en Colombia.

Congelados

003

EDAD ORIENTATIVA

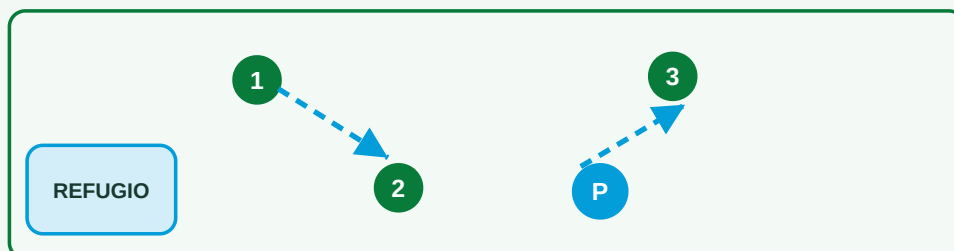
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 25

TIEMPO PROPUESTO

10 min



P: persigue • toque suave y cambio de papel

Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Una persona persigue y el grupo se desliza dentro de los límites.
- 02 Al recibir un toque suave en el brazo, el jugador queda quieto con una mano levantada.
- 03 Otro compañero lo libera con un toque acordado; el perseguidor no puede vigilar a una misma persona inmóvil.
- 04 Cambien al perseguidor cada dos minutos. El reto colectivo consiste en mantener la posibilidad de rescate hasta el final.

Lo que necesitamos

Conos y un peto.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Observar, reaccionar y ayudar.

Otra forma de participar

Sustituyan el toque de rescate por mostrar una tarjeta. Mantengan pasillos amplios entre jugadores quietos.

El profesor

Ajusta la cantidad de perseguidores si casi todos quedan inmóviles.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IDRDV] IDRD. Villa familiar itinerante. Festival de Verano.

Los estudiantes

Buscan compañeros que necesiten ayuda y frenan al ser tocados.

El gavián y sus pollitos

004

EDAD ORIENTATIVA

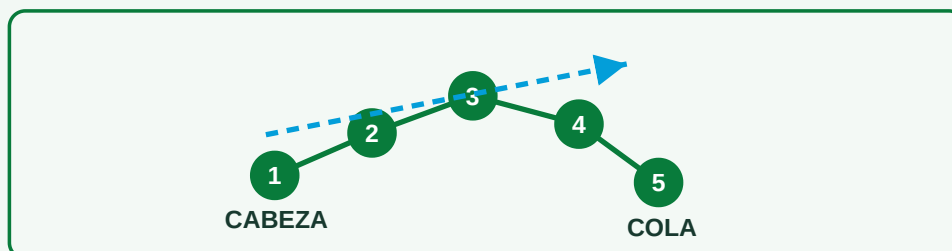
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • verde: participantes • azul: persecuidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Un estudiante representa al gavián; otro, a la gallina. Los pollitos forman una fila detrás de ella.
- 02 El gavián intenta tocar al último pollito. La gallina orienta a la fila con desplazamientos laterales, sin golpear ni sujetar al gavián.
- 03 Si hay captura o la fila pierde su organización, todos paran y vuelven a ubicarse.
- 04 Cambien los personajes cada minuto para que todos prueben las distintas tareas.

Lo que necesitamos

Conos y un distintivo para el gavián.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar desplazamientos y cuidar al grupo.

Otra forma de participar

Formen filas de cuatro. Pueden seguirse sin sujetarse; hagan el recorrido caminando.

El profesor

Regula la velocidad y corta la ronda cuando aparecen tirones.

Organización escolar propuesta para el juego solicitado.

Variante escolar de esta edición. [U] Aportes del autor y repertorio solicitado para la IER Gallinazo. Comunicación proporcionada para esta cartilla, 2026.

Los estudiantes

Siguen a la gallina y conservan distancia entre cuerpos.

Balón prisionero en baloncesto

005

EDAD ORIENTATIVA

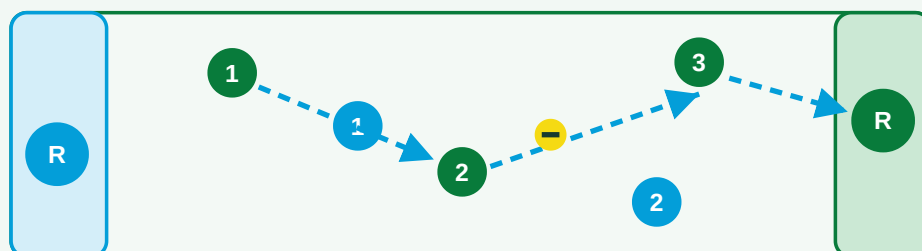
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

15 min



VERDE ATACA HACIA LA DERECHA • AZUL DEFIENDE

R: receptor en la franja final.

Así jugamos

- 01 Formen dos equipos. Cada uno sitúa a un receptor en una franja al fondo del campo contrario.
- 02 El equipo avanza mediante pases; quien tiene el balón puede pivotar, pero no correr con él. Los rivales intentan interceptar sin contacto.
- 03 Un pase atrapado por el receptor dentro de su franja vale un punto. Después, saca el equipo contrario desde su fondo.
- 04 Si el balón cae o sale, cambia la posesión. Roten receptores cada dos minutos.

Lo que necesitamos

Balón blando, petos y conos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Desmarcarse, pasar y decidir en equipo.

Otra forma de participar

Acerquen las franjas; permitan un bote antes de recibir. Propongan al menos tres pases antes de puntuar.

El profesor

Verifica la recepción y facilita la rotación de todos por el fondo.

Regla central aportada por Cristhian: el compañero receptor reemplaza el tablero y el aro. Posesión y rotaciones: propuesta de esta edición.

Variante compartida por el autor; desarrollo escolar. [U] Aportes del autor y repertorio solicitado para la IER Gallinazo. Comunicación proporcionada para esta cartilla, 2026.

Banquitas en microfútbol

006

EDAD ORIENTATIVA

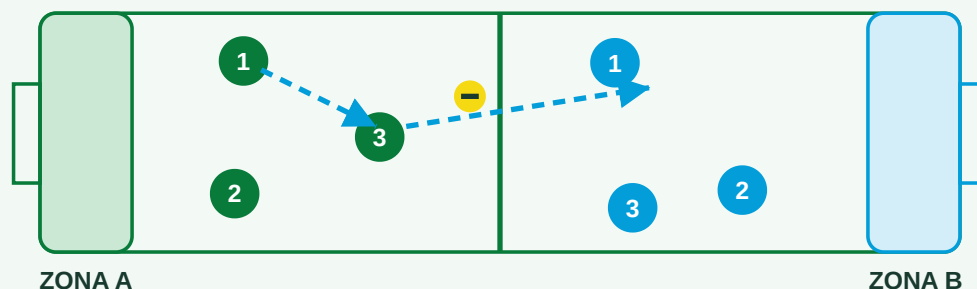
8+ años

PARTICIPANTES

4 a 12

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Marquen dos porterías pequeñas con conos y formen equipos de dos a cuatro jugadores.
- 02 Jueguen con los pies, sin arquero. Cada gol por el suelo vale un punto.
- 03 Cuando el balón salga, reinicien con pase desde el lugar de salida; los rivales dejan espacio. Después de un gol, saca el equipo que lo recibió.
- 04 Disputen encuentros de tres minutos y roten. Acuerden antes si se exige un pase previo al remate.

Lo que necesitamos

Balón de microfútbol, petos y cuatro conos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Controlar el balón y buscar espacios.

Otra forma de participar

Amplíen las porterías y usen un balón más lento; limiten la presión defensiva en la salida.

El profesor

Organiza partidos cortos y detiene barridas, empujones o remates altos.

Versión escolar propuesta; las banquitas se representan con conos estables.

Variante escolar de esta edición. [U] Aportes del autor y repertorio solicitado para la IER Gallinazo. Comunicación proporcionada para esta cartilla, 2026.

Los estudiantes

Pasan, apoyan y acuerdan la cuenta de goles.

Capturar la bandera

007

EDAD ORIENTATIVA

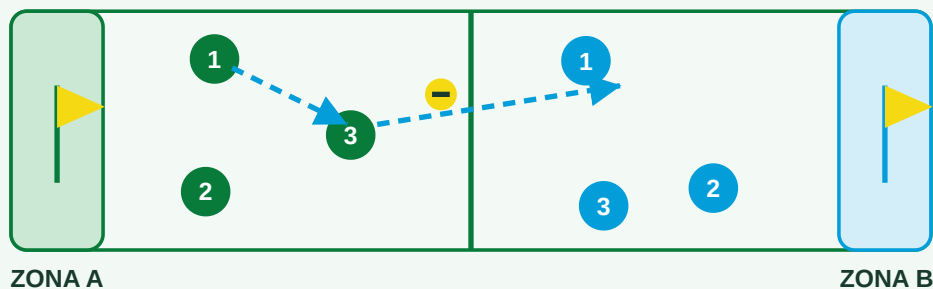
9+ años

PARTICIPANTES

12 a 30

TIEMPO PROPUESTO

20 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Dividan la cancha en dos territorios, cada uno con bandera y zona de espera.
- 02 El reto es traer la bandera contraria hasta el propio campo. En campo rival, un toque suave obliga a ir a la espera y devolver la bandera.
- 03 Un compañero puede rescatar a una persona; ambos vuelven caminando con paso libre.
- 04 Gana la primera captura válida o, al terminar cinco minutos, se registra empate. Dejen libre un círculo alrededor de cada bandera.

Lo que necesitamos

Dos banderas de tela, conos y petos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Planear, colaborar y leer el espacio.

Otra forma de participar

Añadan rutas accesibles y amplíen el área libre de las banderas. Jueguen sin eliminación.

El profesor

Comprueba límites y evita que se bloquee físicamente una bandera.

Los estudiantes

Deciden cuándo defender, avanzar o rescatar.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW34] Playworks. Capture the Flag. Game Library.

Quemados

008

EDAD ORIENTATIVA

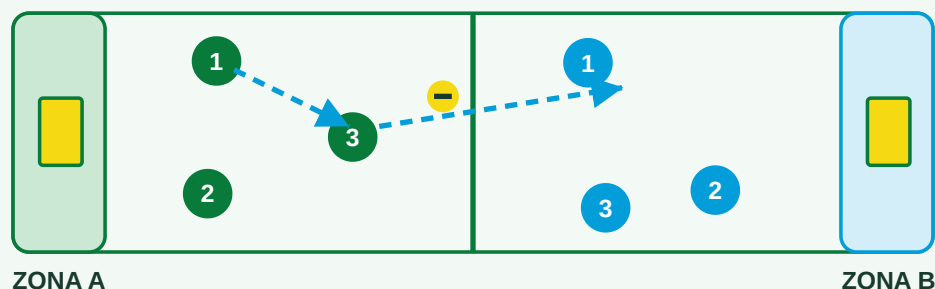
8+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Dos equipos ocupan mitades opuestas. Lancen pelotas blandas para tocar al rival de la cintura hacia abajo.
- 02 Un impacto directo válido lleva al jugador a una zona lateral; un rebote en el suelo no cuenta. Atrapar la pelota mantiene al receptor en juego.
- 03 En esta versión, quienes esperan regresan en orden cada treinta segundos.
- 04 Al terminar dos minutos, anoten los impactos válidos e intercambien lados. Elijan el pase controlado antes que la fuerza.

Lo que necesitamos

Pelotas de espuma, conos y petos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Lanzar con dirección, esquivar y respetar acuerdos.

Otra forma de participar

Jueguen rodando el balón hacia blancos de cartón. Nadie tiene que aceptar impactos corporales.

El profesor

Usa únicamente pelotas blandas y detiene lanzamientos a la cabeza.

Reingreso periódico y blancos alternativos: adaptación de esta edición.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW68] Playworks. Dodgeball. Game Library.

Los estudiantes

Reconocen los impactos y cuidan la fuerza del lanzamiento.

EDAD ORIENTATIVA

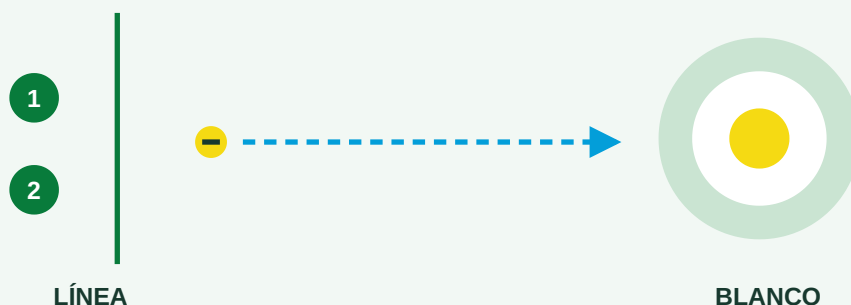
7+ años

PARTICIPANTES

2 a 6

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Dibujen un círculo y pongan dentro igual número de canicas por participante.
- 02 Por turnos, impulsen una canica desde una línea exterior para sacar las del círculo.
- 03 Cada canica que salga suma un punto y se retira del centro. Si no sale ninguna, pasa el turno.
- 04 Al vaciar el círculo, cuenten los puntos y devuelvan a cada dueño sus canicas. Jueguen por puntaje, sin apostar pertenencias.

Lo que necesitamos

Canicas grandes y tiza; bandeja como alternativa.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Precisar la fuerza y llevar un registro.

Otra forma de participar

Usen bolas grandes y una canaleta de lanzamiento sobre una mesa accesible.

El profesor

Revisa el suelo y mantiene las piezas pequeñas fuera de la boca.

Los estudiantes

Esperan, apuntan y recuperan las piezas al cerrar.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [TAM] Museo Taminango. Cartilla de canicas y cuspes.

Trompo

010

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

2 a 8

TIEMPO PROPUESTO

15 min



PRÁCTICA INDIVIDUAL • espacio libre alrededor

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Cada participante ocupa una estación separada. Enrolle la cuerda y ensaye el lanzamiento hacia el suelo.
- 02 En cada turno dispone de tres intentos para mantener el trompo girando dentro de un círculo.
- 03 Cuente un punto por giro estable y otro si queda dentro del blanco.
- 04 Comparen los intentos propios y compartan un consejo de técnica. Recuperen los trompos cuando todos hayan terminado de lanzar.

Lo que necesitamos

Trompos de punta redondeada, cuerdas y marcas de piso.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar mano y brazo y perseverar.

Otra forma de participar

Aumenten el círculo; ofrezcan trompos de giro manual para iniciar.

El profesor

Demuestra un lanzamiento bajo y separa la zona de público.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IDRD] IDRD (2022). Portafolio de servicios.

Los estudiantes

Cuidan las cuerdas y observan los giros de sus compañeros.

EDAD ORIENTATIVA

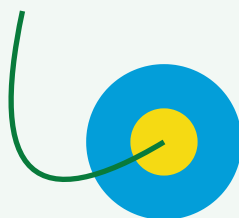
7+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

12 min



PRÁCTICA INDIVIDUAL • espacio libre alrededor

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Revisen la cuerda y ubiquen estaciones separadas.
- 02 Intenten bajar y recuperar el yoyó de forma controlada. Cuenten cuántas repeticiones seguidas logran.
- 03 En parejas, una persona practica durante un minuto mientras la otra observa y registra; luego cambian.
- 04 Cierren con una demostración voluntaria. El reto consiste en superar la propia secuencia, sin golpear objetos ni invadir otra estación.

Lo que necesitamos

Un yoyó por participante o pareja.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Regular el impulso y mantener la atención.

Otra forma de participar

Prueben yoyós de retorno sencillo y secuencias cortas. Se puede participar sentado.

El profesor

Ayuda a ajustar la cuerda y enseña a detener el juguete.

Los estudiantes

Ensayan, observan y ofrecen un consejo concreto.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [APICALA] Alcaldía de Carmen de Apicalá (2022). Actividades lúdico-deportivas.

EDAD ORIENTATIVA

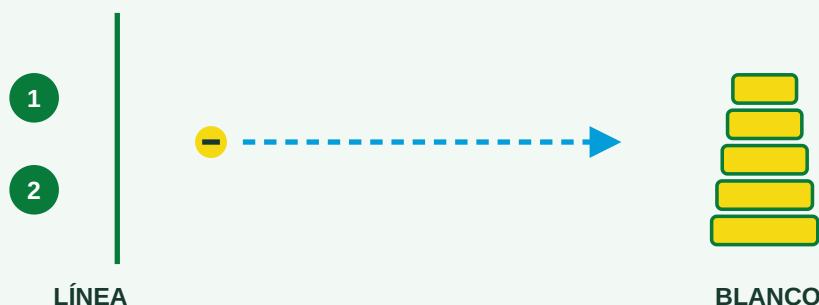
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

20 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Formen una torre de tapas y dos equipos. El primero dispone de tres intentos para derribarla con la pelota. Si no lo logra, cambian.
- 02 Tras derribarla, intenta reconstruirla mientras el otro equipo recupera la pelota y poncha por debajo de la cintura.
- 03 Los ponchados esperan fuera de la zona de carrera hasta la siguiente ronda.
- 04 La torre reconstruida da un punto; si todos quedan ponchados antes, puntúa el rival. Cambien tareas al cerrar cada ronda.

Lo que necesitamos

Tapas plásticas grandes, pelota de espuma y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar puntería, construcción y apoyo.

Otra forma de participar

Propongan blancos personales de cartón en lugar de impactos; amplíen las tapas y reduzcan la torre.

El profesor

Delimita el área y usa una versión sin bates ni palos.

Variante escolar sin bates. Acuerden el número de tapas antes de comenzar.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [YERMIS] Hernández Cerón, C., Coronado Manchola, I. J. y Chicangana Hormiga, L. E. Juegos tradicionales: estrategia pedagógica para fortalecer ...

Los estudiantes

Avisan, cooperan al armar y respetan el resultado.

EDAD ORIENTATIVA

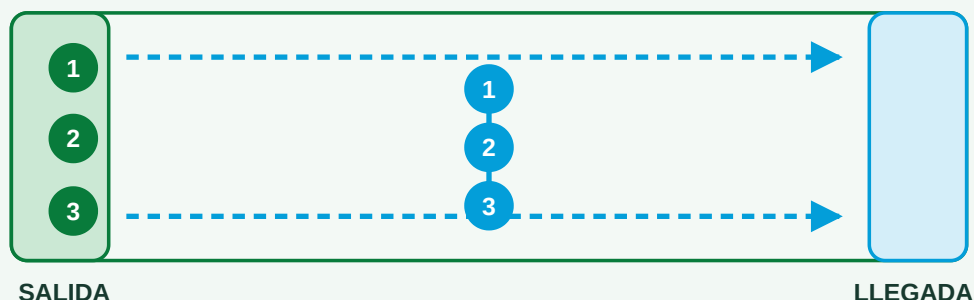
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 25

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Un participante se ubica en el centro y los demás se reúnen en un extremo.
- 02 A la cuenta de tres, el grupo intenta llegar al extremo contrario sin ser atrapado.
- 03 Cada persona capturada toma la mano de quien está en el centro. Así se forma una cadena que intenta capturar en los siguientes cruces.
- 04 Repitan los cruces hasta que todos formen parte de la cadena; luego elijan otra persona para empezar.

Lo que necesitamos

Conos para señalar extremos y límites.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar movimientos y anticipar espacios.

Otra forma de participar

Hagan los cruces caminando. Si la cadena se vuelve difícil de manejar, divídanla en parejas: variante propuesta.

El profesor

Acuerda que atrapar significa tocar suavemente y detiene cualquier tirón.

Reglas aportadas por Cristhian. En cada cruce, la cadena parte del centro; si se suelta, se detiene para reorganizarse.

Variante compartida por el autor; desarrollo escolar. [U] Aportes del autor y repertorio solicitado para la IER Gallinazo. Comunicación proporcionada para esta cartilla, 2026.

Los estudiantes

Cruzan a la señal y coordinan el avance de la cadena.

EDAD ORIENTATIVA

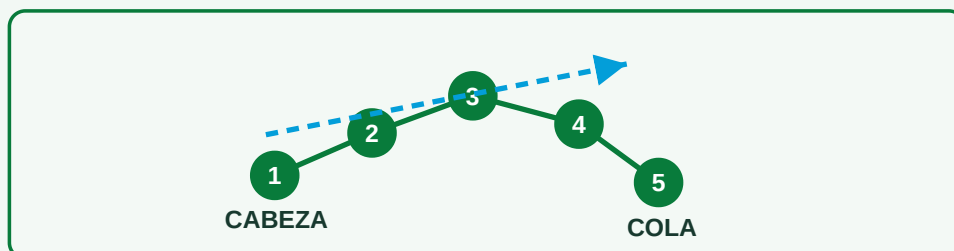
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Una pareja, tomada de las manos, empieza a perseguir dentro del espacio marcado.
- 02 Cada compañero tocado se une a uno de los extremos. Solo los extremos de la cadena pueden capturar.
- 03 Si la cadena se suelta, se detiene hasta recuperar su organización.
- 04 Cuando llegue a cuatro personas, divídanla en dos parejas que siguen persiguiendo. Terminen al capturar al grupo y cambien los iniciadores.

Lo que necesitamos

Conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Comunicarse y desplazarse con otros.

Otra forma de participar

Jueguen caminando o en parejas que avanzan lado a lado sin sujetarse.

El profesor

Vigila los giros y limita el tamaño de las cadenas.

Los estudiantes

Se avisan antes de girar y ajustan el paso.

A diferencia de Basurita, la persecución es continua y no hay cruces por turnos. División en parejas: variante escolar.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW20] Playworks. Blob Tag. Game Library.

Stop con tablero y bases

015

EDAD ORIENTATIVA

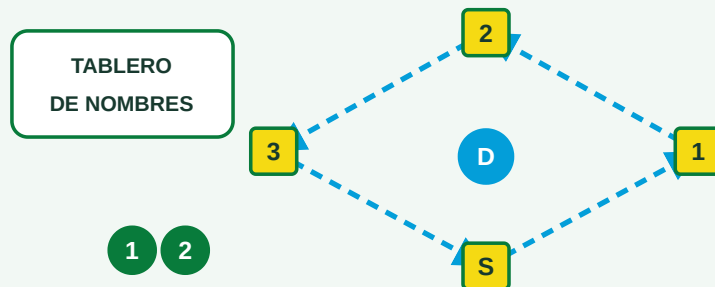
8+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

20 min



RECORRIDO DE BASES • S: salida • D: defensa

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Dibujen en el suelo un tablero con los nombres de los participantes. Marquen un circuito de bases.
- 02 Lancen la piedra al tablero. La persona cuyo nombre resulte elegido toma la pelota e intenta ponchar al grupo mientras recorre las bases.
- 03 Quien completa el circuito y dice «stop» se salva. Quien recibe un impacto válido obtiene una X.
- 04 Si el ponchador no alcanza a nadie, recibe una X. Repitan con igual número de turnos; pierde quien acumule más X.

Lo que necesitamos

Tiza, piedra plana, pelota de espuma y conos para bases.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Orientarse, decidir y registrar resultados.

Otra forma de participar

Usen fichas de papel para elegir el nombre y blancos de cartón para ponchar; conserven el circuito y las X.

El profesor

Retira la piedra antes de correr y acuerda impactos solo debajo de la cintura.

Reglas centrales aportadas por Cristhian. Propuesta operativa: si la piedra cae en una línea, repitan el lanzamiento; acuerden duración y empates antes de jugar.

Variante compartida por el autor; desarrollo escolar. [U] Aportes del autor y repertorio solicitado para la IER Gallinazo. Comunicación proporcionada para esta cartilla, 2026.

Los estudiantes

Respetan las bases, anuncian «stop» y registran las X.

Congelados bajo tierra

016

EDAD ORIENTATIVA

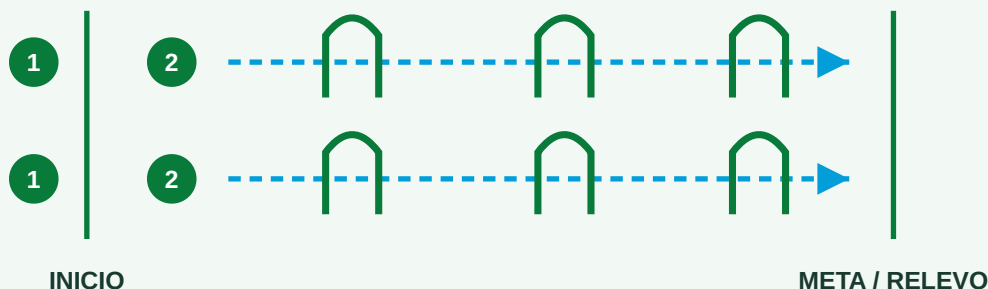
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Una persona persigue; quien recibe un toque queda inmóvil con las piernas separadas, sin abrirlas en exceso.
- 02 Para rescatar, un compañero pasa despacio por debajo; quien está congelado permanece estable.
- 03 Durante el rescate, ninguno de los dos puede ser tocado.
- 04 Cambien perseguidores cada dos minutos. Si el suelo o la postura no permiten el paso, activen la variante con puertas de conos.

Lo que necesitamos

Conos y superficie limpia; colchonetas si se pasa por el suelo.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Cooperar y ajustar el movimiento corporal.

Otra forma de participar

Reemplacen el paso entre piernas por cruzar una puerta de conos junto al compañero; puede hacerse caminando o rodando.

El profesor

Comprueba la superficie y permite elegir la variante sin contacto corporal.

Variante escolar propuesta para el juego solicitado; no implica excavar ni entrar bajo tierra.

Variante escolar de esta edición. [U] Aportes del autor y repertorio solicitado para la IER Gallinazo. Comunicación proporcionada para esta cartilla, 2026.

Los estudiantes

Piden espacio, esperan y realizan el rescate sin precipitarse.

EDAD ORIENTATIVA

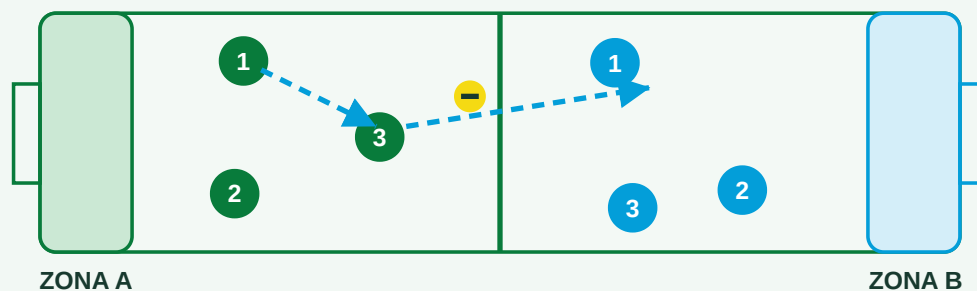
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 16

TIEMPO PROPUESTO

20 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen equipos de cuatro a seis con un arquero que rota. Marquen un área frente a cada portería.
- 02 Avancen mediante pases y bote; con el balón sujeto se permiten hasta tres pasos y tres segundos.
- 03 Lancen desde fuera del área. Solo el arquero entra en ella; los defensores interceptan sin sujetar.
- 04 Un gol vale un punto. Reinicien desde el centro y jueguen tiempos cortos con cambios para todos.

Lo que necesitamos

Balón blando, petos y porterías de conos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Pasar, recibir y decidir frente a una defensa.

Otra forma de participar

Reduzcan el campo y permitan un bote de recepción; ajusten el balón al agarre.

El profesor

Enseña el área de portería y controla la fuerza de los lanzamientos.

Adaptación escolar; no sustituye el reglamento competitivo.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IHF] International Handball Federation. Handball at School: material de enseñanza.

Los estudiantes

Rotan funciones, ofrecen apoyos y respetan al arquero.

EDAD ORIENTATIVA

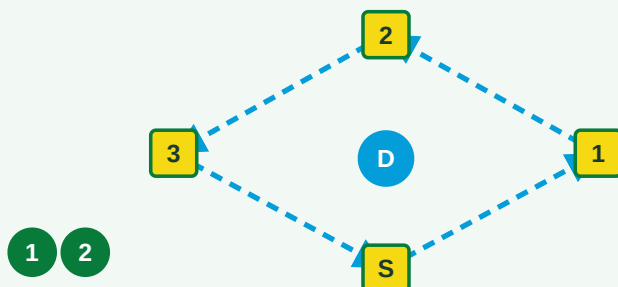
10+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

25 min



RECORRIDO DE BASES • S: salida • D: defensa

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Un equipo batea y el otro ocupa el campo. El docente lanza por debajo hacia el bateador; delimiten un sector válido entre primera y tercera base.
- 02 Tras golpear, el bateador corre por las cuatro bases en orden. Completar la vuelta vale una carrera.
- 03 Un atrapado al aire o una llegada defensiva con balón a la base forzada produce un out. Nunca se lanza contra el corredor.
- 04 Cambien al completar tres outs o cuando todos hayan bateado. Detengan el avance cuando la pelota vuelva al lanzador.

Lo que necesitamos

Pelota blanda, bate liviano, cuatro bases y conos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Conectar golpeo, carrera y decisiones compartidas.

Otra forma de participar

Inicien con pelota sobre soporte, bases cercanas y carrera sin outs; después incorporen una regla por vez.

El profesor

Controla el bate, el lanzamiento y una amplia zona de espera detrás de la línea de seguridad.

Para comenzar, acuerden dos intentos y luego golpeo desde soporte. Versión escolar simplificada.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW200] Playworks. Softball/Baseball. Game Library.

Los estudiantes

Dejan el bate en el suelo antes de correr y avisan sus recepciones.

EDAD ORIENTATIVA

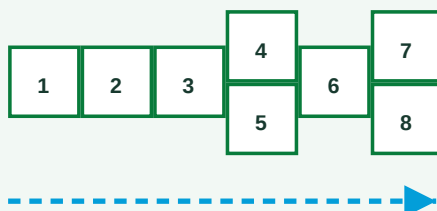
6+ años

PARTICIPANTES

2 a 6

TIEMPO PROPUESTO

15 min

**CASILLAS SIMPLES Y DOBLES • ida y regreso**

Golosa: ejemplo de tablero. Acuerden el dibujo y el orden antes de jugar.

Así jugamos

- 01 Dibujen una golosa numerada del uno al diez, con casillas sencillas y dobles.
- 02 Lancen la ficha a la primera casilla. Recorran el tablero saltando sin pisarla ni tocar las líneas.
- 03 Regresen, recojan la ficha y cedan el turno si pierden el equilibrio.
- 04 En el siguiente intento válido, apunten al número que sigue; gana quien complete el recorrido acordado.

Lo que necesitamos

Tiza y una ficha plana.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.**Beneficios que buscamos**

Equilibrarse, secuenciar y calcular distancias.

Otra forma de participar

Amplíen las casillas y permitan pisar con ambos pies; también pueden recorrer un tablero de mesa con fichas.

El profesor

Demuestra el recorrido y ajusta la distancia del salto.

Los estudiantes

Respetan el turno y señalan las casillas completadas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IDRDV] IDRD. Villa familiar itinerante. Festival de Verano.

EDAD ORIENTATIVA

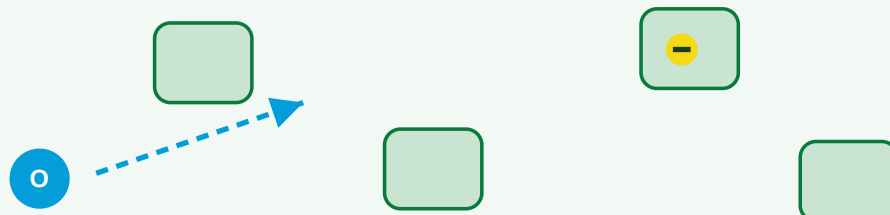
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

15 min



O: observa • área de búsqueda previamente revisada

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Elijan a quien busca y acuerden hasta qué número contará mirando la base.
- 02 Los demás se esconden únicamente en lugares autorizados y accesibles.
- 03 Al terminar la cuenta, comienza la búsqueda. Cada persona encontrada vuelve al punto de encuentro.
- 04 En esta versión, la ronda termina cuando aparecen todos o a los tres minutos; a una señal, quienes faltan regresan y cambia el buscador.

Lo que necesitamos

Un punto de encuentro y límites visibles.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Orientarse y recordar ubicaciones.

Otra forma de participar

Escondan objetos grandes en lugar de personas si el espacio no permite una búsqueda segura.

El profesor

Revisa escondites y mantiene a todo el grupo dentro del área supervisada.

Los estudiantes

Respetan zonas permitidas y responden a la señal de regreso.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [BIB] BibloRed (2018). Recordemos los juegos tradicionales en Colombia.

Gallina ciega

021

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

5 a 10

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo pequeño. Una persona acepta cubrirse los ojos y ocupa el centro.
- 02 Los compañeros dicen su nombre o emiten un sonido acordado, sin correr.
- 03 La gallina camina despacio hacia una voz e intenta reconocer al compañero por su respuesta.
- 04 Tras un acierto o dos intentos, cambien. La persona puede retirarse el pañuelo en cualquier momento.

Lo que necesitamos

Pañuelo limpio y un espacio despejado.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Escuchar y ubicarse mediante sonidos.

Otra forma de participar

Jueguen con ojos abiertos, de espaldas a una tarjeta oculta. El reto de reconocer voces también puede hacerse sentado.

El profesor

Acompaña a la gallina y mantiene libre su recorrido.

Los estudiantes

Dan pistas claras; no desorientan ni empujan.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [CHIA] IMRD Chía (2023). Festival de juegos tradicionales.

El gato y el ratón

022

EDAD ORIENTATIVA

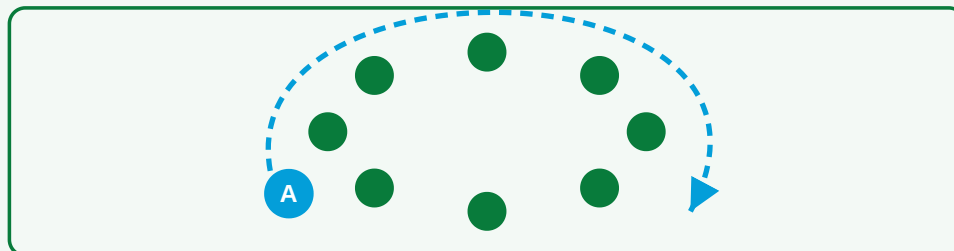
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen una ronda con puertas entre los participantes. El ratón comienza dentro y el gato, fuera.
- 02 A la señal, el gato intenta tocar al ratón siguiendo sus desplazamientos por las puertas.
- 03 Quienes hacen la ronda mantienen las puertas abiertas y evitan cerrar los brazos sobre alguien.
- 04 Al lograr la captura o pasar un minuto, cambien gato y ratón. Todos deben probar las tareas.

Lo que necesitamos

Conos para el límite exterior.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Anticipar recorridos y coordinarse.

Otra forma de participar

Amplíen las puertas y caminen. Con movilidad diversa, tracen el círculo con conos, sin barreras humanas.

El profesor

Evita cruces peligrosos y alterna parejas de juego.

Los estudiantes

Mantienen las puertas libres y reconocen el toque.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [UNILIBRE] Gutiérrez Herrera, M. G. (2010). Escuela de familias: un proyecto transversal de la básica primaria en las instituciones educativas. U...

EDAD ORIENTATIVA

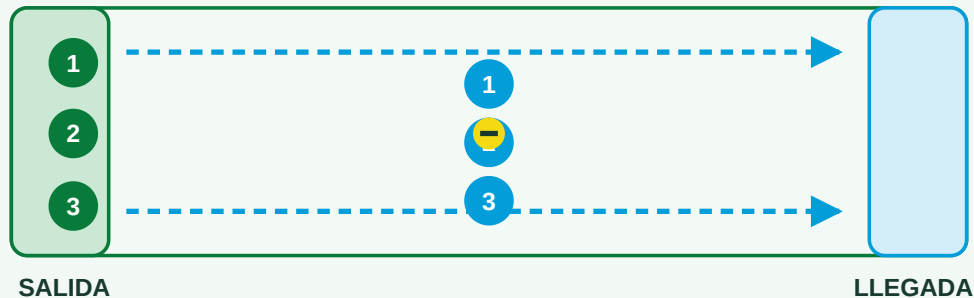
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen dos equipos frente a frente; cada jugador recibe un número.
- 02 Al escuchar su número, sale una persona de cada equipo hacia el pañuelo central.
- 03 Quien lo toma intenta regresar a su línea; el rival trata de tocarle el brazo antes de que llegue.
- 04 Regresar con el pañuelo vale un punto; tocar al portador antes de la línea da el punto al otro equipo. Reinicien y llamen otro número.

Lo que necesitamos

Un pañuelo sobre soporte bajo y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Reaccionar y elegir el momento de avanzar.

Otra forma de participar

Usen dos pañuelos y un reto de llegada sin persecución, o reduzcan las distancias de forma acordada.

El profesor

Coloca el pañuelo sin obligar a chocar y valida los puntos.

Los estudiantes

Esperan la llamada y frenan al terminar cada duelo.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [GUIA] Martí García, Ú. y Alonso de Agustín, P. (2006). Guía de juegos tradicionales madrileños. Ayuntamiento de Madrid.

Salto de lazo individual

024

EDAD ORIENTATIVA

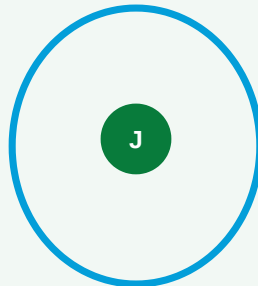
6+ años

PARTICIPANTES

2 a 15

TIEMPO PROPUESTO

12 min



LAZO INDIVIDUAL • una persona mueve y salta

Movimiento orientativo de la cuerda; mantener la altura indicada en las reglas.

Así jugamos

- 01 Ajusten el lazo a su tamaño y busquen una estación despejada.
- 02 Intenten una secuencia de cinco saltos controlados; si el lazo se enreda, paren y organicen de nuevo.
- 03 En parejas, alternen un minuto de práctica con uno de observación.
- 04 Cierren eligiendo una secuencia que cada persona pueda repetir. Comparen el progreso propio, sin castigar los errores.

Lo que necesitamos

Un lazo por participante o pareja.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar giro y salto y reconocer el propio ritmo.

Otra forma de participar

Comiencen pasando sobre un lazo inmóvil. Quien no salta puede practicar giros laterales o una secuencia de brazos.

El profesor

Enseña a girar desde las muñecas y regula las pausas.

Los estudiantes

Ensayan, cuentan y dan un consejo respetuoso.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [APICALA] Alcaldía de Carmen de Apicalá (2022). Actividades lúdico-deportivas.

Lazo colectivo

025

EDAD ORIENTATIVA

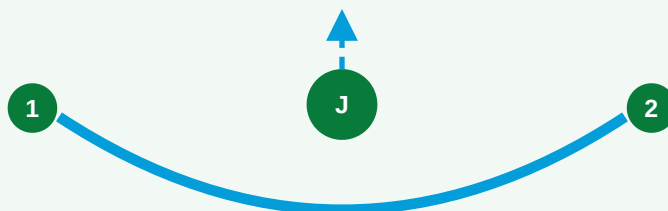
7+ años

PARTICIPANTES

4 a 10

TIEMPO PROPUESTO

15 min



J: quien salta • movimiento y altura según la ficha

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Dos personas hacen girar el lazo y las demás esperan fuera de su recorrido.
- 02 Por turnos, entren, realicen tres saltos y salgan por el lado acordado.
- 03 Si se interrumpe el giro, reinicien sin eliminar a nadie.
- 04 Cambien a quienes giran cada dos minutos. Como reto final, intenten una cadena de entradas sucesivas sin perder el ritmo.

Lo que necesitamos

Un lazo largo y marcas de entrada y salida.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Sincronizarse, observar y colaborar.

Otra forma de participar

Empiecen con el lazo moviéndose a ras de suelo. Cada participante elige cuántos saltos intentar.

El profesor

Verifica distancia y comunica una señal para parar.

Los estudiantes

Acuerdan ritmo y avisan antes de entrar.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW1] Playworks. Jump Rope/Double Dutch. Game Library.

Caucho o chicle

026

EDAD ORIENTATIVA

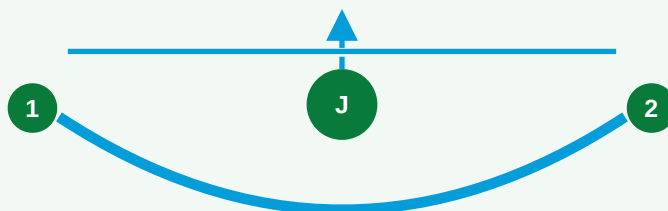
7+ años

PARTICIPANTES

3 a 6

TIEMPO PROPUESTO

15 min



J: quien salta • movimiento y altura según la ficha

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Dos participantes sostienen el elástico a la altura de los tobillos; el tercero se ubica al frente.
- 02 Acuerden una secuencia breve: entrar, salir y pisar con control.
- 03 Cada persona prueba la misma secuencia; después cambian los sostenedores.
- 04 Aumenten la dificultad cambiando el orden, no la altura, hasta que todos completen un reto propio.

Lo que necesitamos

Elástico largo y ancho en buen estado.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Secuenciar, equilibrarse y coordinar pies.

Otra forma de participar

Marquen las bandas en el piso con cinta y permitan caminar la secuencia; también pueden representarla con las manos.

El profesor

Revisa la tensión y evita elásticos a la altura del cuello o saltos elevados.

Los estudiantes

Sostienen con estabilidad y recuerdan la secuencia.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [CHIATIEMPO] IMRD Chía. Juegos tradicionales y tiempo libre.

Carrera de encostalados

027

EDAD ORIENTATIVA

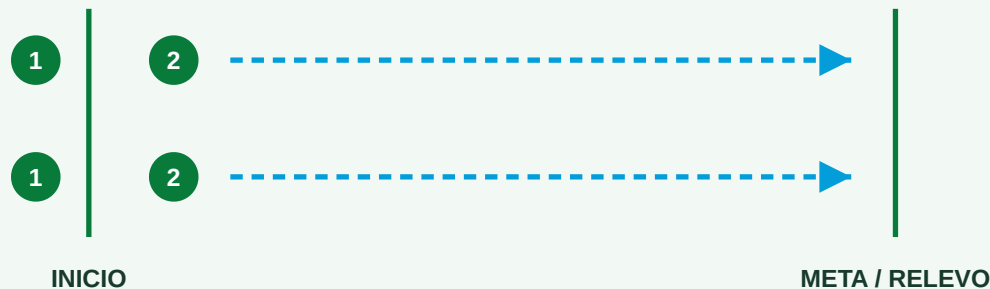
7+ años

PARTICIPANTES

4 a 16

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Marquen carriles cortos y una meta. Cada persona entra en su costal y lo sostiene con ambas manos.
- 02 A la señal, avanza con saltos pequeños por su carril.
- 03 Si pierde estabilidad, se detiene y continúa cuando esté lista; no se empuja al vecino.
- 04 Hagan varias rondas con pausas. Registren la llegada y, después, intenten terminar todos sin salirse del carril.

Lo que necesitamos

Costales limpios, conos y piso sin obstáculos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Equilibrarse y regular el ritmo de avance.

Otra forma de participar

Recorran la distancia caminando sobre marcas, sin costal. Ajusten las metas por acuerdo.

El profesor

Comprueba el terreno y reduce el recorrido cuando aparece fatiga.

Los estudiantes

Mantienen su carril y ayudan a organizar la siguiente salida.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [MAGDALENA] Gobernación del Magdalena (2022). Final de los juegos tradicionales.

Carrera de tres pies

028

EDAD ORIENTATIVA

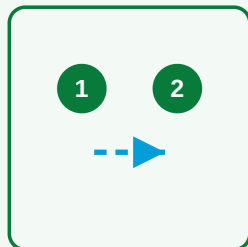
9+ años

PARTICIPANTES

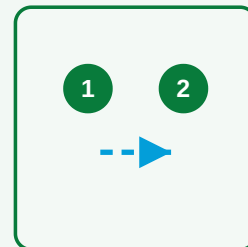
4 a 16

TIEMPO PROPUESTO

12 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen parejas de ritmo parecido y acuerden una señal de inicio.
- 02 La versión tradicional une los tobillos interiores. Para empezar, caminen juntos sin atarse, haciendo coincidir esos pasos.
- 03 Tras ensayar, recorran una distancia corta y regresen. Si se usa cinta, debe soltarse con facilidad.
- 04 Gana el reto la pareja que completa el recorrido coordinada; repitan buscando menos interrupciones.

Lo que necesitamos

Cintas anchas con cierre fácil y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Comunicarse y sincronizar el paso.

Otra forma de participar

Mantengan toda la actividad sin ataduras. Otra opción es transportar una cinta entre las manos mientras caminan.

El profesor

Autoriza únicamente recorridos lentos y detiene pérdida de equilibrio.

Los estudiantes

Acuerdan el paso y avisan cuándo necesitan parar.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PAVO] Sosa Guachamín, C. A., Sánchez Vera, J. J. y González Pérez, M. A. (2022). ¡Que te pique el Pavo! Juegos tradicionales ecuatorianos ap...

Cuchara y pelota

029

EDAD ORIENTATIVA

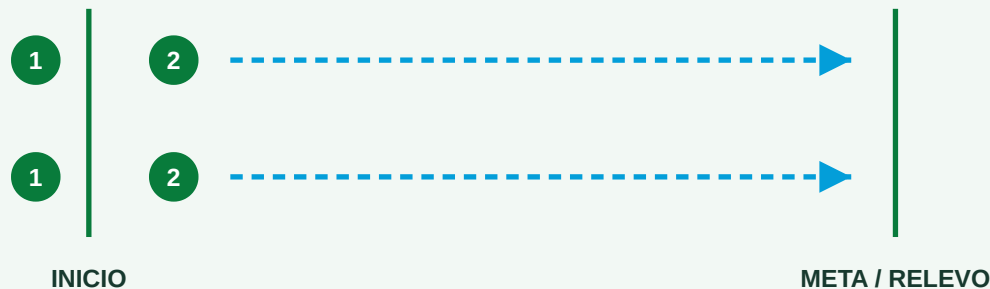
6+ años

PARTICIPANTES

4 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Organicen relevos y entreguen una cuchara con pelota al primer participante.
- 02 Caminen hasta una marca llevando la cuchara con la mano; no se sostiene en la boca.
- 03 Si la pelota cae, recójala, vuelvan al lugar de la caída y sigan.
- 04 Al regresar, entreguen los materiales al siguiente compañero. El equipo termina cuando todos completan el recorrido.

Lo que necesitamos

Cucharas grandes, pelotas livianas y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Regular velocidad y mantener un objeto estable.

Otra forma de participar

Usen cucharones o bandejas; acerquen la meta y permitan apoyar el antebrazo.

El profesor

Separa carriles y demuestra cómo recuperar la pelota.

Los estudiantes

Cuidan el equilibrio y esperan la entrega.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [NEIVA] Alcaldía de Neiva (2019). Niños, niñas y adolescentes se divierten con las vacaciones recreativas.

EDAD ORIENTATIVA

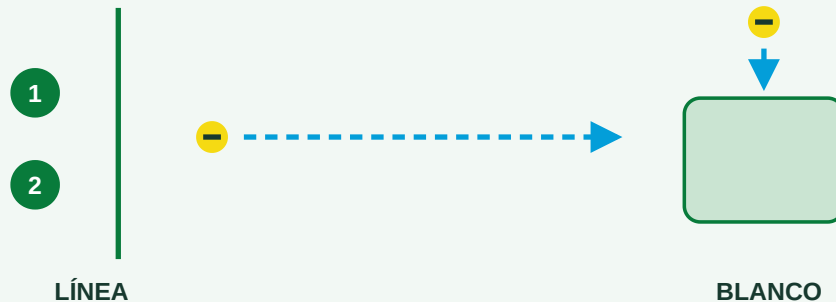
7+ años

PARTICIPANTES

2 a 10

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Así jugamos

- 01 Tomen el mango con firmeza y dejen libre la pieza unida a la cuerda.
- 02 Impúlsenla suavemente para intentar encajarla en el extremo del mango.
- 03 Dispongan de cinco intentos por turno; cada encaje controlado vale un punto.
- 04 Cambien de jugador y comparen qué ajuste de fuerza ayudó. Mantengan el juguete por debajo de la cara y lejos de los compañeros.

Lo que necesitamos

Cocas o baleros y estaciones marcadas.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Ajustar fuerza, dirección y coordinación.

Otra forma de participar

Usen una copa ancha con pelota liviana para practicar el enceste antes del balero tradicional.

El profesor

Revisa las uniones y distribuye estaciones separadas.

Los estudiantes

Ensayan sin balancear el juguete hacia otros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [CAPITAL] Canal Capital. Conoce los juegos tradicionales de Bogotá.

Rana escolar

031

EDAD ORIENTATIVA

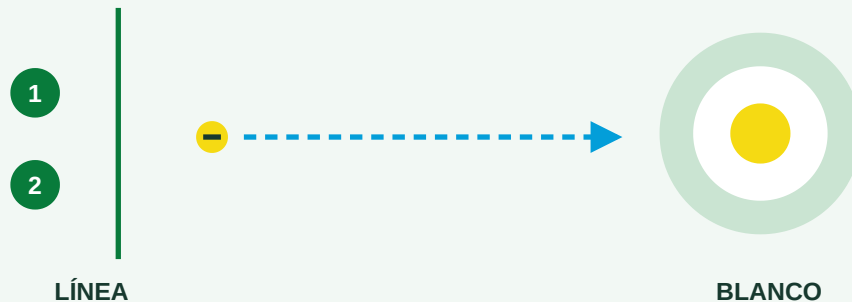
7+ años

PARTICIPANTES

2 a 8

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Coloquen el tablero estable y marquen una línea de lanzamiento. Asignen valores visibles a las aberturas.
- 02 Cada jugador lanza cinco fichas intentando introducirlas.
- 03 Cuando termina el turno, recupera las fichas y suma los puntos con un compañero.
- 04 Jueguen tres rondas. La mayor suma gana; luego prueben una distancia que permita mejorar el registro propio.

Lo que necesitamos

Tablero de rana o caja con aberturas y fichas blandas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Apuntar y sumar resultados.

Otra forma de participar

Amplíen las aberturas y permitan lanzar desde una mesa o canaleta.

El profesor

Mantiene despejada la zona del blanco durante los lanzamientos.

Los estudiantes

Lanzan por turnos y verifican las sumas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IDRD] IDRD (2022). Portafolio de servicios.

Minitejo escolar sin pólvora

032

EDAD ORIENTATIVA

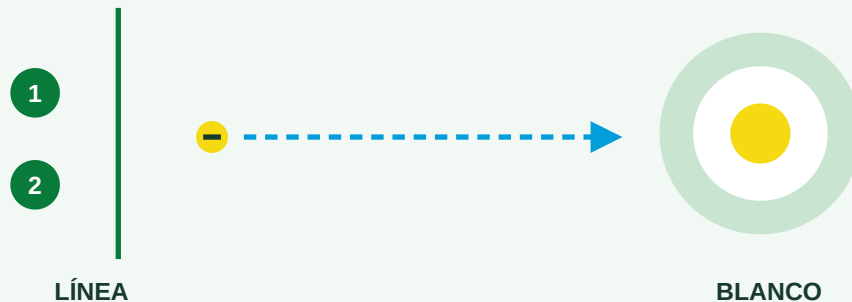
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 8

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Dibujen círculos concéntricos y asignen uno, dos y tres puntos hacia el centro.
- 02 Lancen por turnos desde una línea, con movimiento bajo y controlado.
- 03 Cada participante dispone de tres discos; al terminar, sumen el valor de las zonas donde quedaron.
- 04 Cambien la distancia y comparen resultados después de tres rondas. Esta propuesta conserva el reto de puntería con materiales escolares.

Lo que necesitamos

Discos de tela o goma, blanco de piso y tiza.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Regular fuerza y estimar distancias.

Otra forma de participar

Usen blancos grandes y rampas; permitan jugar sentado.

El profesor

Selecciona discos blandos; no incluye pólvora, mechas ni tejos metálicos.

Los estudiantes

Esperan la señal de recoger y registran el puntaje.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IDRD] IDRD (2022). Portafolio de servicios.

Pirinola

033

EDAD ORIENTATIVA

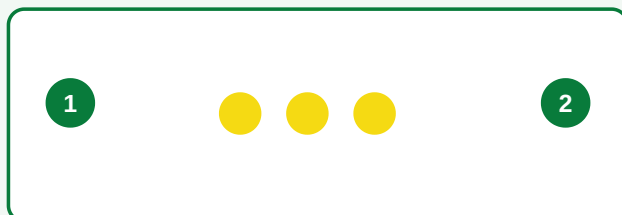
6+ años

PARTICIPANTES

2 a 6

TIEMPO PROPUESTO

12 min



MESA DE JUEGO • materiales al alcance

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Cada persona aporta dos fichas a un fondo común.
- 02 Por turnos, hagan girar la pirinola y cumplan la indicación: poner o tomar las fichas señaladas.
- 03 Cuando salga «todos ponen», cada participante aporta una ficha. Si el fondo se vacía, acuerden una nueva aportación.
- 04 Después de diez vueltas por persona, cuenten y comparen. Las fichas se devuelven al cerrar; no se apuesta dinero.

Lo que necesitamos

Pirinola y diez fichas grandes por jugador.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Contar, interpretar instrucciones y esperar.

Otra forma de participar

Añadan símbolos a las palabras y usen una rueda de cartón si girar resulta difícil.

El profesor

Explica cada cara y acompaña los conteos.

Los estudiantes

Giran, leen y comprueban los movimientos de fichas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [BOYACA] Gobernación de Boyacá (2019). Apoyo al deporte autóctono de Boyacá.

Catapiz o yaces

034

EDAD ORIENTATIVA

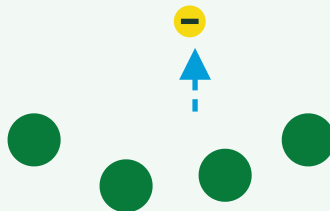
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 4

TIEMPO PROPUESTO

15 min



LANZA • RECOGE • RECIBE

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Dispersen las piezas sobre una mesa o piso liso.
- 02 Lancen la pelota y, tras un bote, recojan una pieza antes de atraparla. Repitan hasta completar el grupo.
- 03 En la siguiente vuelta, recojan de dos en dos; luego prueben otras agrupaciones acordadas.
- 04 Si no atrapan la pelota o mueven piezas ajenas al intento, ceden el turno. Cada quien retoma su nivel cuando vuelve a jugar.

Lo que necesitamos

Yaces de puntas redondeadas y pelota pequeña blanda.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Coordinar recepción y recogida y formar cantidades.

Otra forma de participar

Usen piezas grandes, permitan dos botes o recojan sin límite de tiempo.

El profesor

Comprueba que las piezas no lastimen y adapta la superficie.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [CHIATIEMPLO] IMRD Chía, Juegos tradicionales y tiempo libre.

Los estudiantes

Respetan el nivel de cada compañero y cuentan sus avances.

EDAD ORIENTATIVA

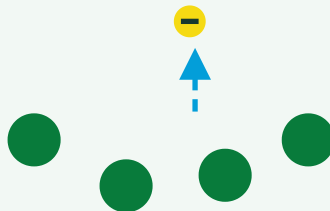
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 4

TIEMPO PROPUESTO

15 min



LANZA • RECOGE • RECIBE

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Coloquen cuatro fichas sobre la mesa y usen la quinta como marcador.
- 02 Lancen el marcador bajo, recojan una ficha y vuelvan a atraparlo con la misma mano.
- 03 Después de recoger de una en una, prueben parejas; si falla el intento, pasa el turno.
- 04 Completar las cuatro recogidas de un nivel permite avanzar al siguiente. Compartan una estrategia para organizar las piezas.

Lo que necesitamos

Cinco fichas lisas y grandes, de tela o goma.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Coordinar manos y planear una secuencia.

Otra forma de participar

Permitan atrapar con ambas manos y usen un pañuelo que caiga lentamente en vez de la ficha lanzada.

El profesor

Propone alturas pequeñas y mantiene las piezas lejos del rostro.

Los estudiantes

Organizan su espacio y esperan sin mover piezas ajenas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [GUIA] Martí García, Ú. y Alonso de Agustín, P. (2006). Guía de juegos tradicionales madrileños. Ayuntamiento de Madrid.

EDAD ORIENTATIVA

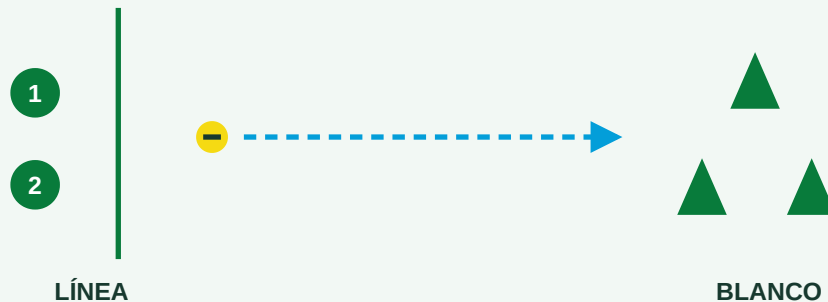
6+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Armen un triángulo de seis botellas y marquen la línea de lanzamiento.
- 02 Cada persona rueda dos veces la pelota; anota una unidad por botella derribada.
- 03 Una pareja cuenta y vuelve a colocar las botellas cuando termina el turno.
- 04 Hagan tres vueltas y comparen las sumas. Después, cambien la distancia para buscar un reto que todos puedan alcanzar.

Lo que necesitamos

Botellas plásticas estables, pelota y tiza.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Dirigir una trayectoria y registrar cantidades.

Otra forma de participar

Usen una canaleta o blanco más cercano; se puede jugar sentado.

El profesor

Evita lanzamientos altos y verifica la estabilidad de las botellas.

Los estudiantes

Ruedan, cuentan y reconstruyen el blanco.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [BOGOTA] Alcaldía de Bogotá / IDRD. Feria de Verano, jornada El Tunal.

Aro rodante

037

EDAD ORIENTATIVA

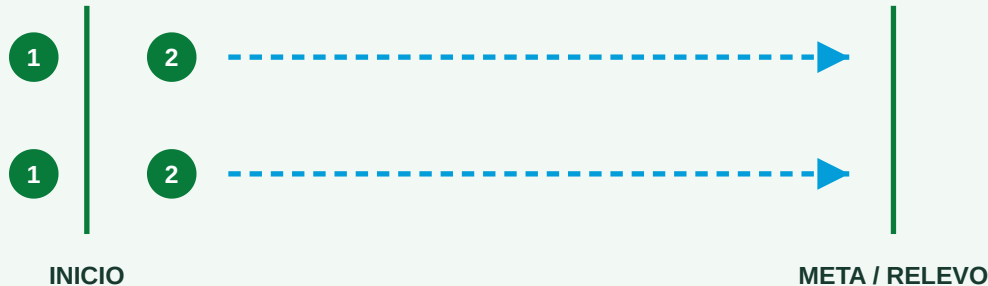
7+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Cada participante coloca un aro vertical al inicio del carril.
- 02 Lo impulsa con la mano e intenta acompañarlo hasta la meta sin invadir otro recorrido.
- 03 Si cae, lo levanta y continúa desde ese punto.
- 04 Alternen los turnos y cuenten cuántos tramos hacen con control. Como reto final, prueben una curva amplia trazada con tiza.

Lo que necesitamos

Aros plásticos y carriles marcados.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Seguir una trayectoria y ajustar el impulso.

Otra forma de participar

Acorten carriles o rueden el aro entre dos personas sentadas frente a frente.

El profesor

Deja distancia entre salidas y recoge aros fuera de control.

Los estudiantes

Miran al frente y esperan que el carril quede libre.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [MAGDALENA] Gobernación del Magdalena (2022). Final de los juegos tradicionales.

EDAD ORIENTATIVA

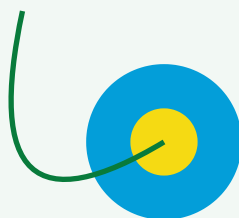
6+ años

PARTICIPANTES

2 a 15

TIEMPO PROPUESTO

12 min

**PRÁCTICA INDIVIDUAL • espacio libre alrededor**

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Ubiquen estaciones separadas y ensayen el giro del aro alrededor de la cintura.
- 02 Intenten sostenerlo durante una cuenta corta, sin desplazarse hacia otro jugador.
- 03 Si cae, reinicien; en parejas, alternen práctica y observación.
- 04 Compartan un reto propio: mantener tres giros, variar el ritmo o realizar un giro en el brazo. Cada persona elige una meta alcanzable.

Lo que necesitamos

Aros plásticos de tamaño adecuado.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.**Beneficios que buscamos**

Explorar ritmo y control corporal.

Otra forma de participar

Usen aros livianos y hagan giros de mano, sentado o de pie, según preferencia.

El profesor

Ayuda a elegir tamaño y acompaña pausas entre intentos.

Los estudiantes

Observan el espacio y celebran avances concretos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [MAGDALENA] Gobernación del Magdalena (2022). Final de los juegos tradicionales.

EDAD ORIENTATIVA

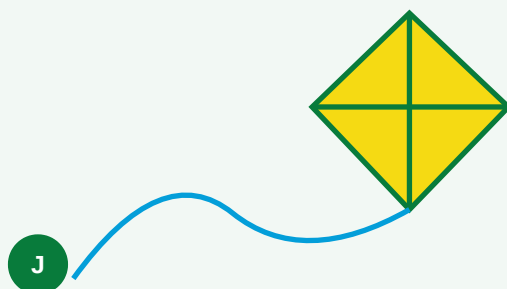
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

25 min

**ESPACIO ABIERTO • sin cables ni tránsito cercano**

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Revisen la cometa en parejas: una persona sostiene y la otra organiza el hilo.
- 02 En terreno abierto, intenten elevarla con viento suave y una salida corta.
- 03 Mantengan una zona por pareja, cedan el hilo de forma ordenada y recojan cuando cambien las condiciones.
- 04 El reto es sostener un vuelo controlado y explicar qué ajuste ayudó. No compitan por altura o longitud del hilo.

Lo que necesitamos

Cometas livianas, hilo no metálico y un lugar autorizado.

Espacio: Terreno abierto, revisado por el docente.

Beneficios que buscamos

Observar el viento y colaborar en una tarea.

Otra forma de participar

Si no hay lugar adecuado, hagan una prueba de equilibrio de cometas de papel dentro del aula, sin vuelo exterior.

El profesor

Comprueba distancia de redes eléctricas, vías y árboles; suspende ante tormenta.

Los estudiantes

Desenredan con calma y recogen todo el hilo.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [MAGDALENA] Gobernación del Magdalena (2022). Final de los juegos tradicionales.

Teléfono roto

040

EDAD ORIENTATIVA

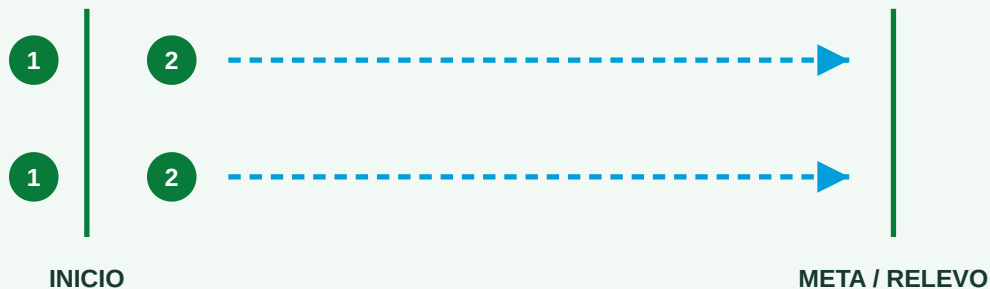
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Así jugamos

- 01 Siéntense en fila o círculo. La primera persona inventa un mensaje cotidiano y lo susurra a su vecino.
- 02 Cada participante transmite lo que oyó una sola vez, sin corregir lo anterior.
- 03 La última persona dice el mensaje en voz alta y lo comparan con el inicial.
- 04 Cambien el sentido y repitan. Conversen sobre qué ayudó a escuchar y qué partes se transformaron.

Lo que necesitamos

Una frase breve creada por el grupo.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Escuchar y reconocer cambios en un mensaje.

Otra forma de participar

Transmitan dibujos o gestos; permitan repetición cuando el objetivo sea acceso comunicativo.

El profesor

Elige mensajes respetuosos y evita usar secretos personales.

Los estudiantes

Escuchan, transmiten y comparan sin burlas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW214] Playworks. Telephone/Rumor. Game Library.

Cuatro esquinas

041

EDAD ORIENTATIVA

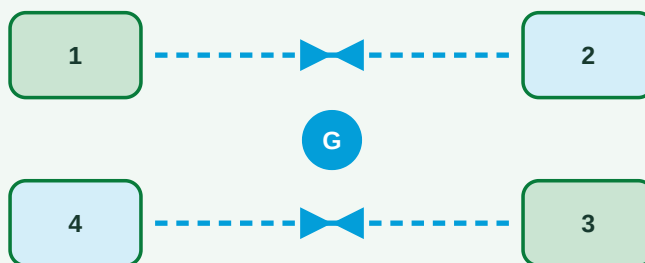
7+ años

PARTICIPANTES

5 a 15

TIEMPO PROPUESTO

12 min



ESTACIONES / REFUGIOS • G: guía cuando corresponda

Vista superior • cuatro referencias; ajusten su uso a los pasos de la ficha.

Así jugamos

- 01 Cuatro personas ocupan las esquinas y una el centro.
- 02 A la señal «cambio», quienes están en las esquinas buscan una nueva; la persona del centro intenta ocupar una libre.
- 03 Nadie puede quedarse en su sitio ni empujar para ganar una esquina. Si llegan al mismo tiempo, resuelven con piedra, papel o tijera.
- 04 Quien queda sin esquina pasa al centro. Roten grupos después de cinco cambios.

Lo que necesitamos

Cuatro conos y una marca central.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Observar y decidir una ruta.

Otra forma de participar

Usen cinco o más estaciones y desplazamiento caminando; amplíen el tiempo de cambio.

El profesor

Organiza trayectorias y valida los desempeños.

Los estudiantes

Se desplazan con atención y aceptan el cambio de papel.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW208] Playworks. Switch. Game Library.

Piedra papel o tijera

042

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

2 a 20

TIEMPO PROPUESTO

8 min



MUESTREN SU ELECCIÓN A LA VEZ

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Formen parejas y acuerden mostrar su elección al terminar una cuenta de tres.
- 02 Piedra vence a tijera, tijera a papel y papel a piedra.
- 03 Si muestran lo mismo, repitan; quien gana recibe un punto.
- 04 Jueguen al mejor de tres y cambien de pareja. Pueden usar el juego para resolver un turno, sin convertirlo en una decisión sobre derechos o necesidades.

Lo que necesitamos

Ninguno; tarjetas como alternativa.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Seguir reglas y aceptar resultados.

Otra forma de participar

Utilicen tarjetas grandes y una señal visual común.

El profesor

Comprueba que la elección se muestre al mismo tiempo.

Los estudiantes

Cuentan juntos y reconocen empates.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW_RPS] Playworks. Roshambo or Rock Paper Scissors. Game Library.

EDAD ORIENTATIVA

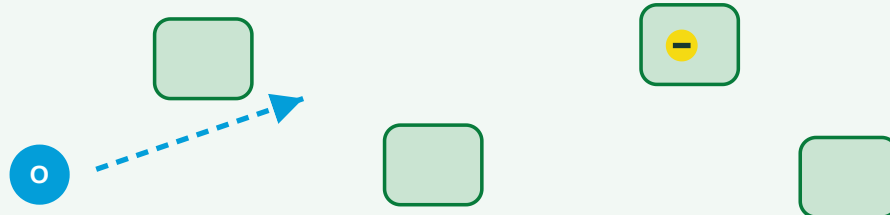
6+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

10 min



O: observa • área de búsqueda previamente revisada

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01** Una persona elige en silencio un objeto que todos puedan ver.
- 02** Da una pista sobre su color, forma o uso; los demás hacen preguntas y proponen respuestas por turnos.
- 03** Después de tres intentos, ofrece una pista nueva.
- 04** Quien acierta explica qué pistas usó y elige el siguiente objeto. Si nadie lo descubre, se revela y comienza otra ronda.

Lo que necesitamos

Objetos visibles del aula o patio.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Describir, escuchar y formular preguntas.

Otra forma de participar

Presenten un conjunto pequeño de objetos, pictogramas o elementos que puedan explorar con las manos.

El profesor

Ayuda a que las pistas sean comprensibles y comprueba turnos.

Los estudiantes

Preguntan y relacionan la pista con lo observado.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [UNICEFJ] UNICEF Argentina (2018). Fichero de juegos: Veó-Veo.

Pañuelo escondido

044

EDAD ORIENTATIVA

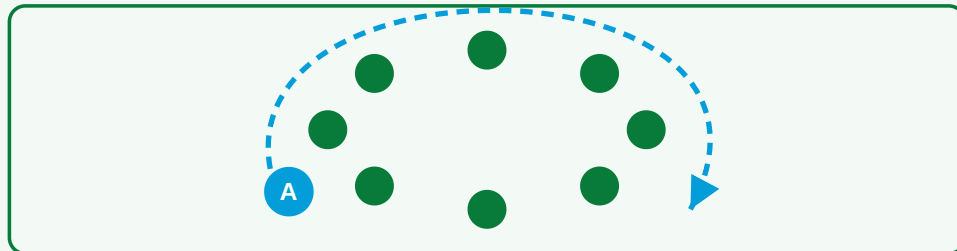
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen una ronda sentados, mirando hacia el centro. Una persona camina por fuera con el pañuelo.
- 02 Lo deja detrás de un compañero, sin tocarlo. Cuando este lo descubre, se levanta e intenta alcanzarlo por el exterior.
- 03 Quien dejó el pañuelo busca sentarse en el lugar libre.
- 04 Si lo consigue, el otro continúa; si recibe un toque antes, repite. Realicen una sola vuelta por duelo y roten para que todos participen.

Lo que necesitamos

Un pañuelo limpio.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Atender y reaccionar a una señal.

Otra forma de participar

Caminen y amplíen el círculo. También pueden avisar mediante una tarjeta al descubrir el pañuelo.

El profesor

Mantiene libre el recorrido exterior y evita levantadas apresuradas.

Los estudiantes

Revisan su espacio y siguen el mismo sentido de carrera.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [GUÍA] Martí García, Ú. y Alonso de Agustín, P. (2006). Guía de juegos tradicionales madrileños. Ayuntamiento de Madrid.

Agua de limón

045

EDAD ORIENTATIVA

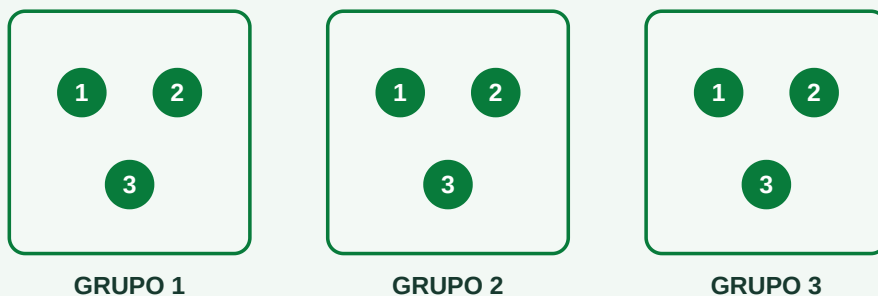
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Avancen en ronda mientras dicen o cantan la versión que conoce el grupo.
- 02 La persona que orienta anuncia un número; formen grupos de esa cantidad.
- 03 Si sobran participantes, creen otro grupo que los reciba y comparen las cantidades; nadie sale del juego.
- 04 Vuelvan a la ronda y cambien el número. Cierren proponiendo agrupaciones que incluyan a todos.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Contar, agruparse y coordinar el movimiento.

Otra forma de participar

Muestren el número en una tarjeta y permitan formar grupos señalando desde el lugar.

El profesor

Selecciona cantidades adecuadas y acompaña a quienes necesitan un grupo.

Los estudiantes

Invitan a otros y verifican cuántos son.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [UNILIBRE] Gutiérrez Herrera, M. G. (2010). Escuela de familias: un proyecto transversal de la básica primaria en las instituciones educativas. U...

Arroz con leche

046

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen una ronda y acuerden la versión oral que recuerdan.
- 02 Mantengan un paso sencillo al ritmo de la canción, con espacio entre cuerpos.
- 03 En el momento acordado, busquen una pareja y realicen un saludo inventado, sin obligación de tocarse.
- 04 Cambien parejas en cada vuelta. Esta adaptación propone un encuentro entre compañeros y evita asignar tareas o parejas según género.

Lo que necesitamos

Ninguno; pulso de palmas opcional.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Seguir el ritmo y compartir una tradición oral.

Otra forma de participar

Participen sentados con palmas o movimientos de brazos; acepten el saludo a distancia.

El profesor

Escucha las versiones familiares y coordina cambios sin exclusión.

Los estudiantes

Aportan recuerdos y proponen un saludo respetuoso.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [RONDA] MaguaRED (2017). Teatro comunidad, memoria y rondas tradicionales.

El puente está quebrado

047

EDAD ORIENTATIVA

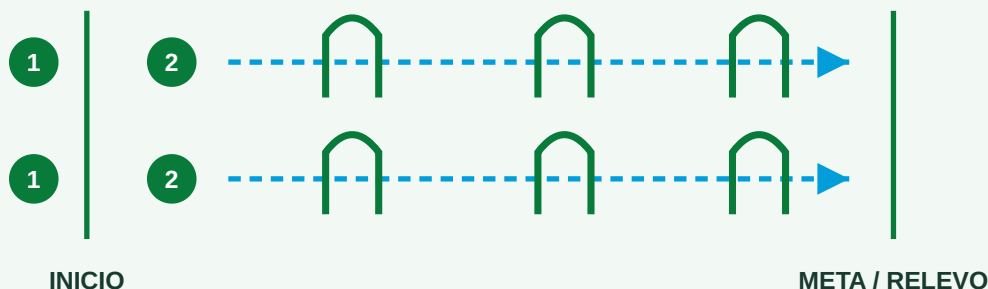
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Dos estudiantes forman un arco con los brazos y los demás pasan en fila siguiendo una versión oral conocida.
- 02 Al llegar a una palabra acordada, la fila se detiene; la persona bajo el arco elige uno de dos equipos.
- 03 Continúen hasta distribuir al grupo.
- 04 Como cierre propuesto, cada equipo construye una figura con sus integrantes. El arco se señala sin apretar ni encerrar al participante.

Lo que necesitamos

Dos conos para señalar el paso.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Seguir secuencias y tomar decisiones.

Otra forma de participar

Reemplacen los brazos por una puerta de conos y permitan pasar con apoyos de movilidad.

El profesor

Controla el ritmo y evita presión sobre cabeza o cuello.

Los estudiantes

Esperan el paso libre y aceptan la elección de cada compañero.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [UNILIBRE] Gutiérrez Herrera, M. G. (2010). Escuela de familias: un proyecto transversal de la básica primaria en las instituciones educativas. U...

¿El lobo está?

048

EDAD ORIENTATIVA

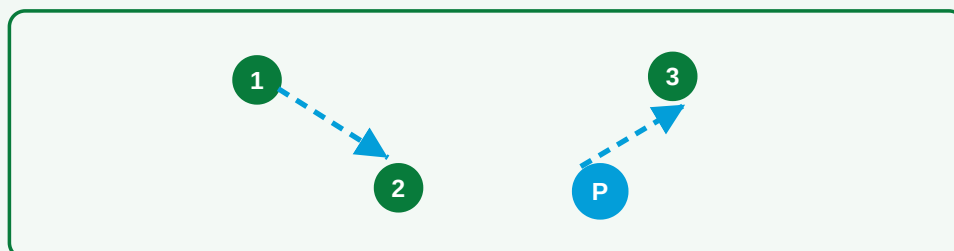
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 18

TIEMPO PROPUESTO

12 min



P: persigue • toque suave y cambio de papel

Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Elijan al lobo y un refugio amplio. El grupo camina por el espacio y pregunta qué está haciendo.
- 02 El lobo representa acciones como ponerse los zapatos o peinarse; los demás pueden imitarlas.
- 03 Cuando anuncia que sale a buscar, todos intentan llegar al refugio y el lobo toca suavemente a un participante.
- 04 Cambien el personaje después de esa captura o de una persecución breve.

Lo que necesitamos

Conos para un refugio y un distintivo.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Escuchar, representar y anticipar una salida.

Otra forma de participar

Jueguen caminando o conviertan la persecución en mostrar una tarjeta antes de llegar al refugio.

El profesor

Marca el refugio y comprueba que no haya aglomeraciones.

Los estudiantes

Escuchan la señal y dramatizan sin invadir a otros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [LOBO] Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá. Juguemos en el bosque.

7+ años

6 a 16

12 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Lo que necesitamos

- Una ficha grande o flor de tela.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Observar gestos y conservar memoria oral.

Usen una ficha grande, una bandeja o respuestas por señalamiento.

Los estudiantes

Guardan la sorpresa y respetan cada intento.

IER GALLINAZO · JUGUEMOS LA MEMORIA DEL TERRITORIO

Tingo tango

050

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Siéntense en ronda. Una persona, de espaldas, dice «tingo» mientras circula el objeto.
- 02 Al decir «tango», quien lo sostiene muestra un gesto, responde una adivinanza o propone un movimiento breve.
- 03 El grupo puede acompañarlo y luego cambia la persona que dirige la señal.
- 04 No hay penitencias ni obligación de actuar en solitario; se puede pasar el turno.

Lo que necesitamos

Pelota blanda o bolsa de tela.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Atender una señal y expresarse frente al grupo.

Otra forma de participar

Rueden el objeto por una mesa o usen señal visual de parada.

El profesor

Ofrece retos voluntarios y evita preguntas íntimas.

Los estudiantes

Pasan con cuidado y escuchan a quien participa.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [ICBF] ICBF (2025). Tingo, tingo, tango... ¿qué es Bienestar Familiar?

EDAD ORIENTATIVA

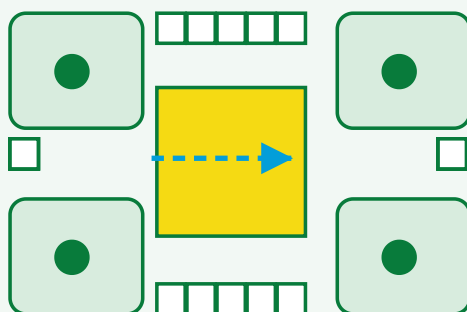
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 4

TIEMPO PROPUESTO

25 min

**PARQUÉS • salida, recorrido y llegada según el tablero**

Esquema orientativo de zonas. Utilicen un tablero de parqués con su recorrido completo.

Así jugamos

- 01 Acuerden una versión antes de empezar: por ejemplo, liberar una ficha al obtener un par en los dados.
- 02 Por turnos, avancen según la tirada y recorran el tablero hacia la llegada propia.
- 03 Si alcanzan una ficha rival fuera de un seguro, esta vuelve a su salida. No cambien las reglas durante la partida.
- 04 Gana quien completa el recorrido con sus fichas; para iniciar, usen una ficha por jugador y luego amplíen.

Lo que necesitamos

Tablero, dados y fichas grandes.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.**Beneficios que buscamos**

Contar y elegir entre alternativas.

Otra forma de participar

Usen dados de lectura grande y un recorrido corto. Un compañero puede mover por indicación del jugador.

El profesor

Explica salida, seguros y llegada según el tablero disponible.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IDRDCOM] IDRD. Juegos Comunes.**Los estudiantes**

Acuerdan reglas, cuentan y justifican sus decisiones.

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

2 a 4

TIEMPO PROPUESTO

20 min



UNE EXTREMOS CON EL MISMO VALOR

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Repartan siete fichas por persona; si sobran, queden como reserva.
- 02 Inicien con el doble más alto disponible. Por turnos, coloquen una ficha cuyo extremo coincida con un extremo libre de la cadena.
- 03 Si no tienen coincidencia, tomen una de la reserva; si no pueden jugar, pasen.
- 04 Gana quien se queda sin fichas. Si el juego se bloquea, gana quien conserve menos puntos.

Lo que necesitamos

Dominó de doble seis y una mesa.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Reconocer cantidades y anticipar posibilidades.

Otra forma de participar

Usen fichas grandes, texturas o imágenes y jueguen con menos piezas.

El profesor

Comprueba que todos identifiquen los extremos habilitados.

Los estudiantes

Respetan el turno y explican la coincidencia elegida.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IDRDCOM] IDRD. Juegos Comunes.

EDAD ORIENTATIVA

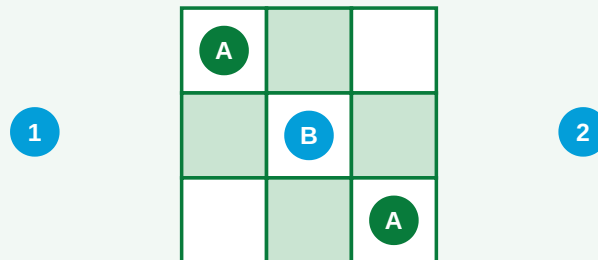
6+ años

PARTICIPANTES

2 por tablero

TIEMPO PROPUESTO

10 min



TABLERO • turnos alternados

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Dibujen una cuadrícula de tres por tres. Cada participante elige un símbolo.
- 02 Alternen la colocación de una ficha en una casilla vacía.
- 03 Gana quien reúne tres símbolos propios en línea horizontal, vertical o diagonal.
- 04 Si se llena el tablero sin una línea, hay empate. Reinicien intercambiando quién empieza y conversen sobre las jugadas que bloquearon una amenaza.

Lo que necesitamos

Cuadrícula de nueve casillas y dos clases de fichas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Anticipar y reconocer patrones.

Otra forma de participar

Hagan un tablero táctil o de gran tamaño; permitan señalar la casilla que otro mueve.

El profesor

Pregunta qué puede ocurrir en el siguiente turno.

Los estudiantes

Observan filas y columnas antes de jugar.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [IDRDV] IDRD. Villa familiar itinerante. Festival de Verano.

EDAD ORIENTATIVA

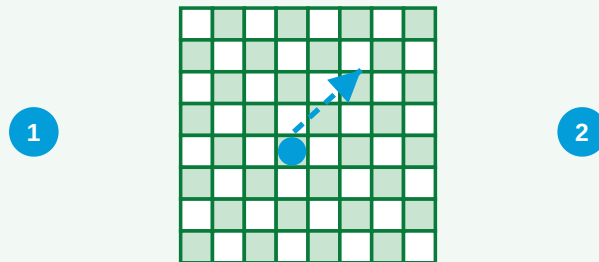
9+ años

PARTICIPANTES

2 por tablero

TIEMPO PROPUESTO

25 min



TABLERO • turnos alternados

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Comiencen reconociendo el movimiento de una pieza por vez: rey, torre, alfil, dama, caballo y peón.
- 02 Formen pequeñas posiciones y alternen movimientos legales. El rey no puede quedar atacado; no se captura como las demás piezas.
- 03 Después, preparen una partida completa y busquen dar jaque mate: atacar al rey sin que exista una respuesta legal.
- 04 Antes de jugar, revisen con el docente enroque, promoción, captura al paso y tablas en la guía de referencia.

Lo que necesitamos

Tablero de ajedrez y piezas; guía de movimientos.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Planear y revisar consecuencias.

Otra forma de participar

Usen tableros grandes y una partida de práctica con pocas piezas. El tiempo de reflexión puede ser libre.

El profesor

Enseña las reglas gradualmente y consulta la guía cuando aparece una duda.

Los estudiantes

Anuncian sus dudas y revisan la legalidad antes de mover.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [FIDE] FIDE (2023). Laws of Chess, reglas básicas, artículos 1 a 5.

EDAD ORIENTATIVA

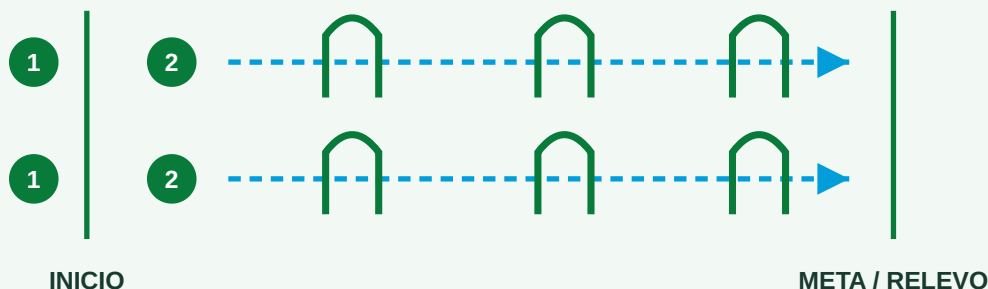
7+ años

PARTICIPANTES

6 a 12

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 La cartilla Inga describe una persecución de lagartija y perro de monte a través de una fila de participantes.
- 02 Para el patio, construyan un recorrido con puertas de conos. Una persona hace de lagartija y otra sigue su ruta con unos pasos de separación.
- 03 El reto es completar el camino sin salirse ni tocar al compañero.
- 04 Alternen los personajes y conversen sobre la diferencia entre la referencia cultural y esta versión escolar.

Lo que necesitamos

Conos o arcos bajos anchos y superficie limpia.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Seguir trayectorias y escuchar una memoria cultural.

Otra forma de participar

Amplíen las puertas y permitan caminar o desplazarse con apoyos; no exijan pasar entre cuerpos.

El profesor

Presenta la procedencia Inga y acompaña un recorrido sin contacto.

Referencia cultural y adaptación escolar. [INGA] Proyecto Cucunubá. Cartilla Inga, pp. 27, 30 y 32. Disponible en MaguaRED.

Los estudiantes

Respetan la ruta y describen lo aprendido sin imitar estereotipos.

La abejita zumbadora

056

EDAD ORIENTATIVA

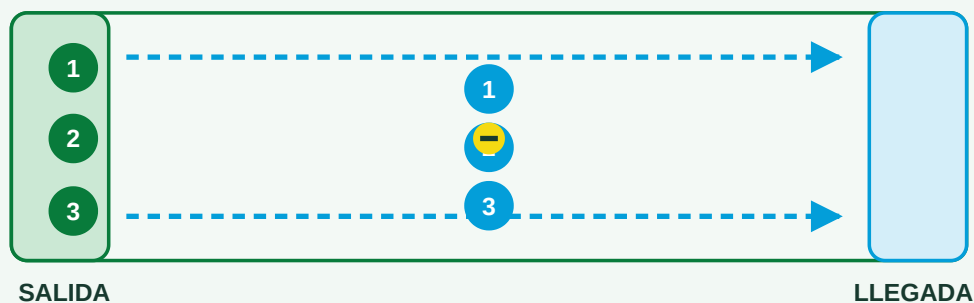
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 18

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 La cartilla Inga presenta una abejita que entra en el campo contrario para tocar jugadores y regresar.
- 02 Formen dos equipos separados por una línea. Una persona entra y trata de tocar suavemente un brazo antes de volver.
- 03 Para esta adaptación, el docente cuenta cinco segundos; se respira normalmente. Un toque con regreso a tiempo vale un punto.
- 04 Alternen equipos y aseguren igual número de intentos.

Lo que necesitamos

Conos y petos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Anticipar y regular el recorrido.

Otra forma de participar

Amplíen el tiempo, reduzcan distancia o sustituyan el toque por recoger una tarjeta del campo rival.

El profesor

Explica la referencia cultural y sustituye la prueba de una bocanada de aire por tiempo visible.

Referencia cultural y adaptación escolar. [INGA] Proyecto Cucunubá. Cartilla Inga, pp. 27, 30 y 32. Disponible en MaguaRED.

Los estudiantes

Respetan los límites y rotan el papel de abejita.

El gallito

057

EDAD ORIENTATIVA

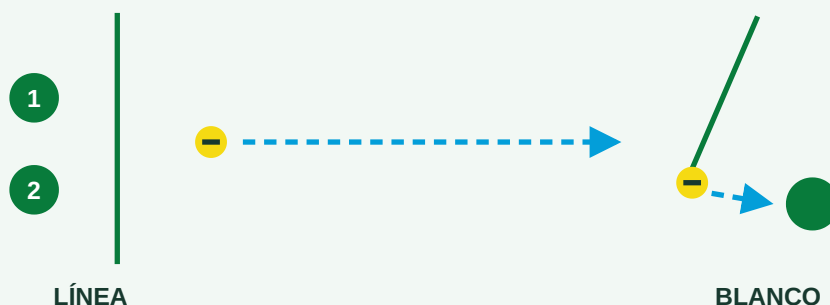
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 6

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 El referente Inga utiliza semillas sujetas a cuerdas para golpear otra semilla dentro de un círculo.
- 02 En esta propuesta escolar, pongan una ficha blanda en el centro y balanceen otra a poca altura para intentar tocarla.
- 03 Cada persona tiene tres intentos y cuenta sus contactos.
- 04 Recojan solo cuando las cuerdas estén quietas. Cambien posiciones y comparen qué distancia resultó más cómoda.

Lo que necesitamos

Fichas de tela con cuerdas cortas y un círculo de tiza.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Ajustar dirección y fuerza.

Otra forma de participar

Usen fichas grandes y un péndulo sobre una mesa. No se tiran cuerdas para romperlas.

El profesor

Distingue el material original de la sustitución escolar y controla el balanceo.

Los estudiantes

Esperan fuera del alcance y registran sus intentos.

Referencia cultural y adaptación escolar. [INGA] Proyecto Cucunubá. Cartilla Inga, pp. 27, 30 y 32. Disponible en MaguaRED.

EDAD ORIENTATIVA

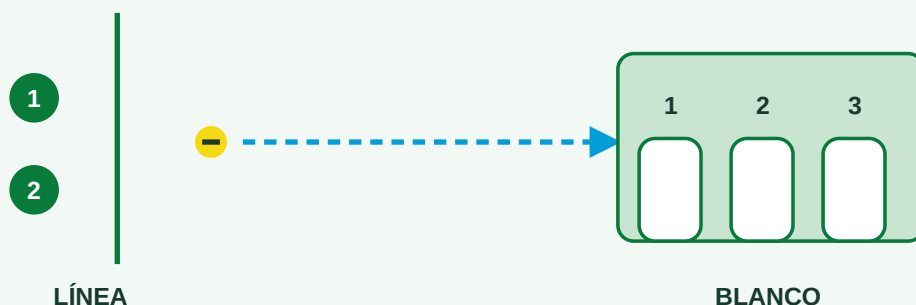
7+ años

PARTICIPANTES

2 a 8

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 El Proyecto Cucunubá presenta este juego en relación con la cultura muisca; también se documentan reinterpretaciones de juguetes en Sibundoy.
- 02 Construyan un tablero escolar sin copiar diseños de artistas.
- 03 Rueden cinco bolas por turno hacia las aberturas; asignen de uno a siete puntos y sumen los aciertos.
- 04 Repitan desde otra distancia y comparen. La puntuación pertenece a esta adaptación, no describe un ritual.

Lo que necesitamos

Caja con siete aberturas, bolas grandes y línea de salida.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Apuntar, contar y distinguir procedencias.

Otra forma de participar

Amplíen las entradas y usen una canaleta de mesa.

El profesor

Explica la referencia muisca y evita atribuir un origen Inga o Kamëntšá al juego.

Los estudiantes

Lanzan por turnos y nombran la fuente cultural.

Referencia cultural y adaptación escolar. [CUCUNUBA] Proyecto Cucunubá. Cartilla Muisca. Disponible en MaguaRED.

Defendiendo territorio

059

EDAD ORIENTATIVA

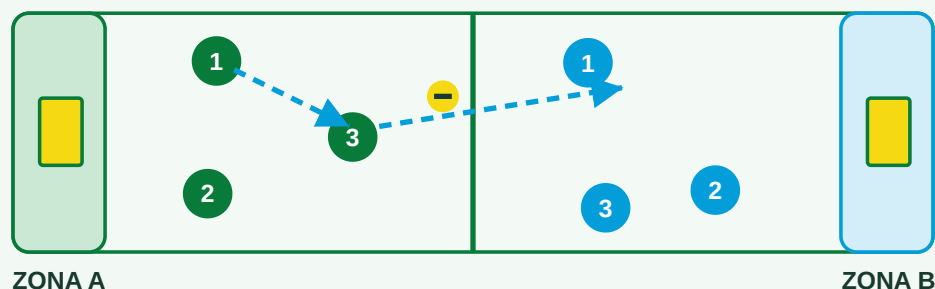
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 La cartilla Inga menciona un juego de defensa del territorio con pelotas.
- 02 Para esta adaptación, dos equipos colocan blancos al fondo de su mitad.
- 03 Mediante lanzamientos controlados, intentan tocar los blancos rivales sin cruzar el centro. Los defensores interceptan a distancia del blanco.
- 04 Jueguen rondas de dos minutos, cuenten aciertos y roten funciones. Los blancos sustituyen los impactos entre participantes.

Lo que necesitamos

Pelotas de espuma, conos y blancos de cartón.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Cooperar y dirigir lanzamientos.

Otra forma de participar

Permitan rodar las pelotas, acerquen los blancos y amplíen el espacio de recepción.

El profesor

Presenta la memoria cultural sin escenificar enfrentamientos entre pueblos.

Los estudiantes

Acuerdan defensa y ataque y respetan la franja central.

Referencia cultural y adaptación escolar. [INGA] Proyecto Cucunubá. Cartilla Inga, pp. 27, 30 y 32. Disponible en MaguaRED.

Me gusta, me encuentro

060

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

10 a 30

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo con una persona en el centro y las demás sobre marcas.
- 02 Quien está dentro dice algo que disfruta: «Me gusta dibujar». Quienes coincidan cambian de lugar.
- 03 La persona del centro busca una marca libre; quien quede sin ella propone otra preferencia.
- 04 Continúen diez cambios, caminando y sin disputar una misma marca.

Lo que necesitamos

Marcas de piso, una menos que participantes.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Reconocer intereses compartidos.

Otra forma de participar

Usen tarjetas de preferencias y marcas amplias.

El profesor

Evita preguntas íntimas y permite pasar el turno.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW0] Playworks. I Love My Neighbor.... Game Library.

Un paseo por el bosque imaginado

061

EDAD ORIENTATIVA

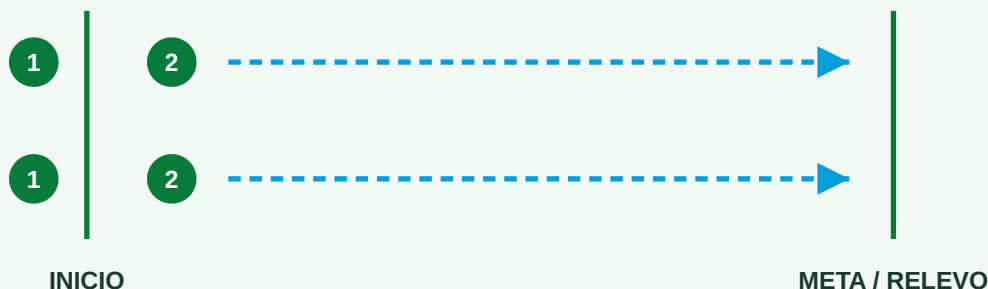
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 30

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Recorran un sendero marcado en el patio, con espacio entre compañeros.
- 02 El narrador describe un bosque imaginario: ramas bajas, charcos dibujados y árboles que se mecen.
- 03 Respondan agachándose, dando pasos amplios o balanceando los brazos. Nadie sale del patio.
- 04 Cambien de narrador y creen una ruta de cinco movimientos que todos puedan seguir.

Lo que necesitamos

Conos y tarjetas de acciones.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Relacionar imaginación y movimiento.

Otra forma de participar

Realicen la historia sentados, con gestos de brazos.

El profesor

Aclara que la travesía ocurre en un espacio escolar controlado.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW2] Playworks. Running Through the Forest. Game Library.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Hormigas sobre el tronco

062

EDAD ORIENTATIVA

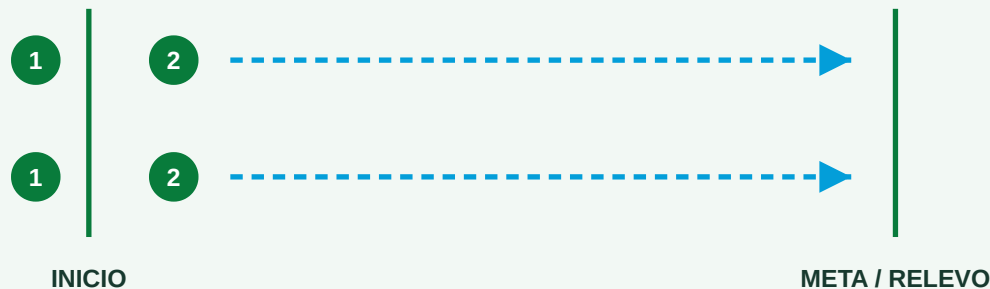
8+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Disposición en fila; la dirección y el relevo se explican en los pasos.

Así jugamos

- 01 Ubíquense en fila sobre la franja, que representa un tronco imaginario.
- 02 El reto consiste en invertir el orden de la fila sin salir de ella.
- 03 Pueden conversar, girar y ceder espacio; no se permite cargar compañeros.
- 04 Si alguien pisa afuera, deténganse, ajusten el plan y reinicien desde la última posición segura.

Lo que necesitamos

Una franja de tiza ancha, a nivel del suelo.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Planear soluciones y negociar el espacio.

Otra forma de participar

Amplíen la franja y permitan zonas de cruce.

El profesor

Mantiene el recorrido en el suelo, sin bancos ni alturas.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW3] Playworks. Ants on a Log. Game Library.

Colas viajeras

063

EDAD ORIENTATIVA

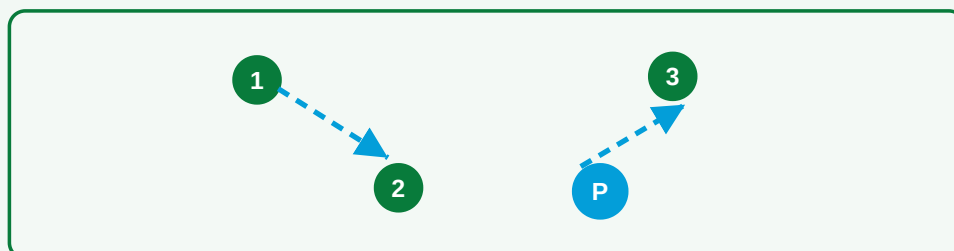
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



P: persigue • toque suave y cambio de papel

Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Cada participante coloca una cinta suelta y visible en la cintura.
- 02 Dentro del área, intenten tomar una cinta ajena mientras conservan la propia. No se sujeta la ropa.
- 03 Quien pierde la cinta va al puesto de reposición, recibe otra y vuelve al juego.
- 04 Al terminar dos minutos, cuentan las cintas recogidas y prueben una ronda caminando.

Lo que necesitamos

Cintas de tela y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Observar el entorno y elegir rutas.

Otra forma de participar

Sustituyan las cintas por un toque acordado y fichas en una mesa.

El profesor

Comprueba que las cintas se desprendan fácilmente.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW4] Playworks. Arena/Flag Tag. Game Library.

Vuelta al mundo de los lanzamientos

064

EDAD ORIENTATIVA

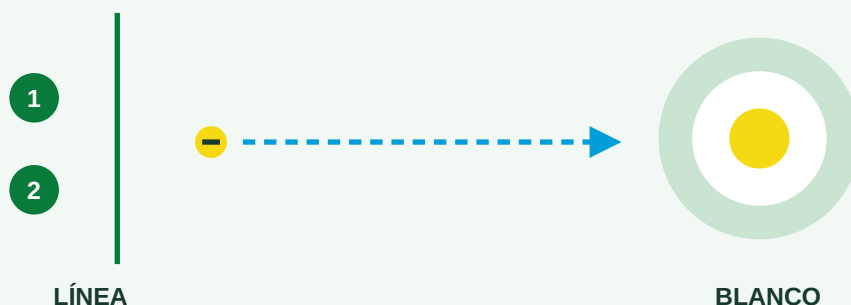
9+ años

PARTICIPANTES

3 a 12

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Marquen cinco posiciones de lanzamiento alrededor del aro.
- 02 Cada jugador comienza en la primera. Si encesta, avanza a la siguiente; si falla, espera su próximo turno en esa posición.
- 03 Recorran las cinco estaciones sin adelantarse ni lanzar al mismo tiempo.
- 04 El desafío es completar la vuelta; después comparen su propio recorrido con un segundo intento.

Lo que necesitamos

Balón, aro de baloncesto y cinco marcas.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Regular fuerza y dirección.

Otra forma de participar

Acerquen las marcas o usen un recipiente amplio y bajo.

El profesor

Organiza una única zona de lanzamiento y otra de espera.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW5] Playworks. Around the World. Game Library.

La pelota conoce nuestros nombres

065

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, pasen la pelota nombrando antes a quien la recibirá.
- 02 Construyan una secuencia que incluya a todos una sola vez y vuelva al inicio.
- 03 Repitan el mismo recorrido intentando recordarlo sin ayuda. Si cae, retomen desde ese punto.
- 04 Midan una ronda y propongan cómo hacer el pase más claro, sin sacrificar el cuidado por la rapidez.

Lo que necesitamos

Pelota blanda.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Recordar nombres y coordinarse.

Otra forma de participar

Rueden la pelota y acompañen el nombre con una señal.

El profesor

Comprueba que nadie quede por fuera de la secuencia.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW7] Playworks. Ball Toss Race. Game Library.

La lleva de las curitas

066

EDAD ORIENTATIVA

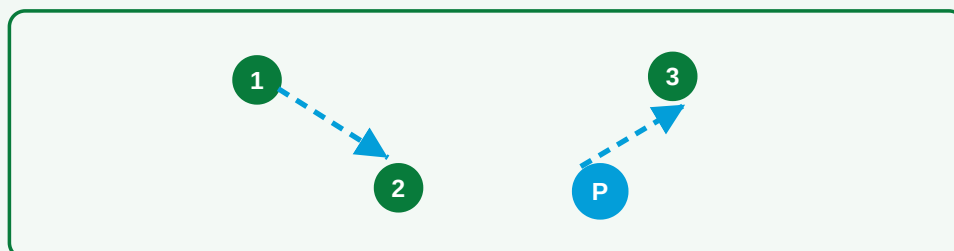
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



P: persigue • toque suave y cambio de papel

Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Todos pueden dar un toque suave en un brazo; ese toque representa una curita imaginaria.
- 02 Quien recibe el primero apoya una mano en el sitio señalado, sin apretarlo. Con el segundo, usa la otra mano.
- 03 Al tercero, camina a la zona de recuperación, cuenta hasta diez y vuelve sin curitas.
- 04 Jueguen rondas cortas y mantengan las manos libres para protegerse si pierden equilibrio.

Lo que necesitamos

Conos y una zona de recuperación.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Seguir reglas simultáneas.

Otra forma de participar

Lleven la cuenta con números dichos en voz alta, sin inmovilizar manos.

El profesor

Detiene cualquier toque en cabeza o contacto brusco.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW8] Playworks. Bandage Tag. Game Library.

Encesta y rueda

067

EDAD ORIENTATIVA

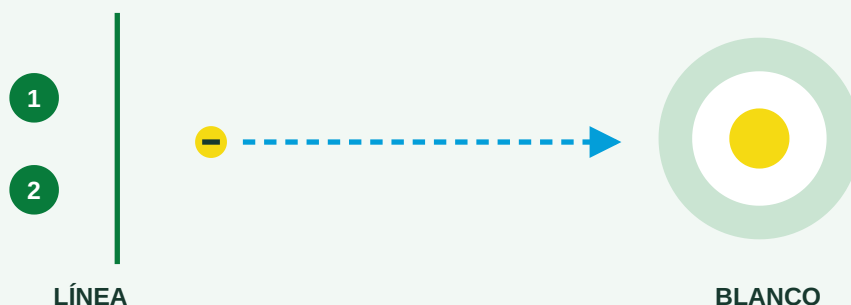
9+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Una persona lanza al aro mientras las demás esperan detrás de una línea.
- 02 Si encesta, toma la pelota de espuma y anuncia «quietos». Los compañeros se detienen en lugares separados.
- 03 Desde una marca fija, intenta rodarla hacia los pies de un compañero; solo se permiten pasos laterales cortos para esquivar.
- 04 Cambien de lanzador después de cada intento, haya o no acierto.

Lo que necesitamos

Aro, balón de baloncesto y pelota de espuma.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Combinar puntería y atención.

Otra forma de participar

Dirijan el rodamiento hacia conos personales en lugar de personas.

El profesor

Separa el balón de encestar de la pelota blanda para rodar.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW11] Playworks. Basketball Bowling. Game Library.

Semillas en movimiento

068

EDAD ORIENTATIVA

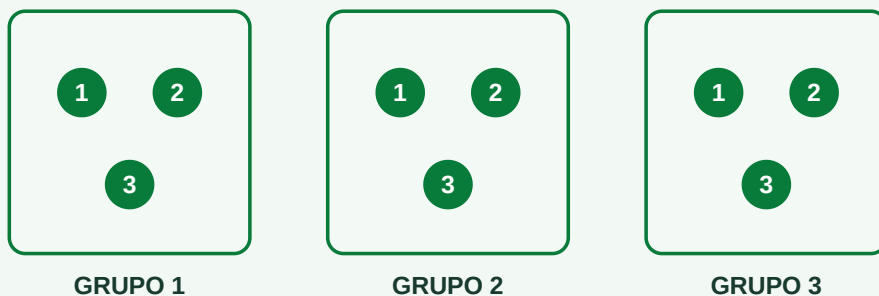
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 30

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Acuerden cuatro claves: semilla es encogerse; tallo, estirarse; árbol, abrir brazos; lluvia, mover dedos.
- 02 El guía muestra o dice una clave y todos representan la acción.
- 03 Combinen dos o tres claves y recuerden su orden.
- 04 Cada grupo inventa una nueva secuencia y la enseña; el reto es seguirla juntos, sin eliminar a quien se confunda.

Lo que necesitamos

Tarjetas: semilla, tallo, árbol y lluvia.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Asociar claves y secuencias corporales.

Otra forma de participar

Ofrezcan movimientos equivalentes desde una silla.

El profesor

Deja suficiente separación para extender los brazos.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW12] Playworks. Beans on Toast. Game Library.

El equipo que crece al fondo

069

EDAD ORIENTATIVA

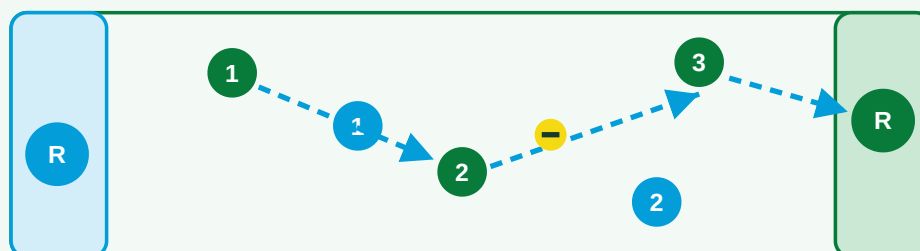
9+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

18 min



VERDE ATACA HACIA LA DERECHA • AZUL DEFIENDE

R: receptor en la franja final.

Así jugamos

- 01 Dos equipos se pasan la pelota; cada uno tiene un receptor en una zona al fondo del campo contrario.
- 02 No se corre con la pelota ni se arrebatan de las manos. La defensa intercepta pases.
- 03 Cuando el receptor atrapa un pase, quien lo envió se une a la zona final como nuevo receptor.
- 04 Gana la ronda el equipo que traslada a todos sus jugadores. Reinicien y cambien posiciones.

Lo que necesitamos

Pelota blanda, petos y zonas finales.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Distribuir pases y ocupar espacios.

Otra forma de participar

Permitan un bote antes de recibir y amplíen la zona final.

El profesor

Usa zonas a ras del suelo, en lugar de bancos elevados.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW13] Playworks. Benchball. Game Library.

Nidos con tesoros

070

EDAD ORIENTATIVA

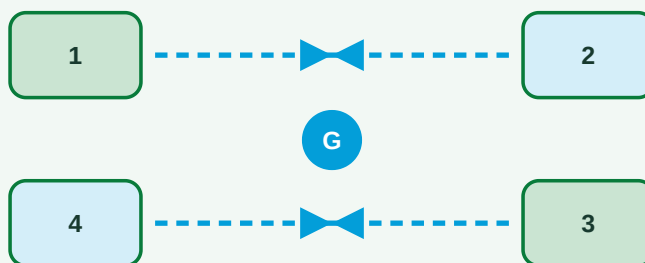
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

15 min



ESTACIONES / REFUGIOS • G: guía cuando corresponda

Vista superior • cuatro referencias; ajusten su uso a los pasos de la ficha.

Así jugamos

- 01 Formen cuatro equipos, cada uno con un nido en una esquina y un tesoro común en el centro.
- 02 Por turnos, sale una persona por equipo, recoge una bolsita y la lleva a su nido.
- 03 Cuando se vacía el centro, pueden tomar una bolsita de otro nido; nadie bloquea ni empuja.
- 04 El primer equipo con seis anuncia el logro. Ajusten la cantidad según los materiales y vuelvan a jugar.

Lo que necesitamos

Bolsitas de tela y cuatro aros.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Planear recorridos y relevarse.

Otra forma de participar

Reduzcan distancias o transporten objetos en una bandeja.

El profesor

Organiza entradas y salidas para evitar cruces de frente.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW14] Playworks. Bird's Nest. Game Library.

Figuras con una cuerda

071

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Todos sostienen suavemente una cuerda formando un círculo.
- 02 El docente propone un triángulo, cuadrado o rectángulo. El grupo conversa y se reorganiza hasta dibujarlo.
- 03 Comprueben la figura mirando sus lados y vértices.
- 04 Repitan con una persona dando indicaciones desde afuera; si quieren, algunos miran hacia abajo, sin vendarse ni desplazarse a ciegas.

Lo que necesitamos

Cuerda larga sin nudos cerrados.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Comunicar posiciones y reconocer formas.

Otra forma de participar

Apoyen la cuerda sobre mesas o formen figuras con tiras separadas.

El profesor

Evita que la cuerda se tense alrededor del cuerpo.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW17] Playworks. Blindfold Building. Game Library.

Lluvia de pañuelos

072

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En un espacio amplio, lancen un pañuelo hacia arriba y recójalo antes de que toque el suelo.
- 02 Añadan otro cuando el grupo resuelva el primero. Cada persona puede ayudar con cualquiera.
- 03 Si uno cae, recojan todos y acuerden dónde ubicarse para la siguiente ronda.
- 04 Busquen la mayor cantidad que puedan mantener en movimiento durante diez segundos.

Lo que necesitamos

Pañuelos livianos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar ayudas y anticipar caídas.

Otra forma de participar

Usen telas grandes y permitan atraparlas sobre una bandeja.

El profesor

Evita choques al mirar hacia arriba.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW19] Playworks. Blizzard. Game Library.

Defensores del cuadrado

073

EDAD ORIENTATIVA

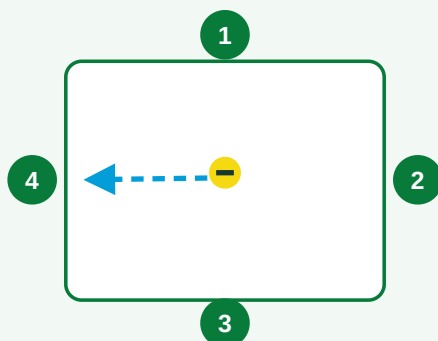
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Cuatro lados defendidos, sin casillas interiores.

Así jugamos

- 01 Dividan el borde de un cuadrado entre cuatro equipos. Cada uno protege un lado.
- 02 Golpeen la pelota suavemente con la palma para que ruede hacia otro lado; no se levanta ni se retiene.
- 03 Si cruza una línea, el equipo de ese lado cambia al siguiente integrante.
- 04 Jueguen cinco minutos y cuenten las defensas logradas, sin cerrar el espacio con el cuerpo.

Lo que necesitamos

Pelota blanda y un cuadrado marcado.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Orientar rodadas y cubrir espacios.

Otra forma de participar

Amplíen los lados o permitan detener y luego impulsar.

El profesor

Limita la fuerza y mantiene la pelota a ras del suelo.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW21] Playworks. Blocker Ball. Game Library.

El conejito escondido

074

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo, con una persona observando desde el centro.
- 02 Los demás pasan el objeto detrás de sus espaldas o simulan hacerlo. Mantengan las manos a una altura cómoda.
- 03 La persona del centro tiene tres oportunidades para señalar dónde está el conejito.
- 04 Al encontrarlo o agotar los intentos, cambien de observador y de sentido de circulación.

Lo que necesitamos

Objeto pequeño de tela.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Observar gestos y disimular movimientos.

Otra forma de participar

Pasen el objeto bajo una tela sobre la mesa.

El profesor

Usa un objeto blando y permite mirar desde fuera del círculo.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW22] Playworks. Bob the Bunny. Game Library.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Río que corre

075

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, una persona se acerca a un compañero y dice «río que corre».
- 02 El compañero debe responder «río» antes de que termine la frase.
- 03 Si el guía dice solamente «río», la respuesta correcta es guardar silencio.
- 04 Después de tres encuentros, cambien de guía. Ante un error, repitan despacio y continúen sin eliminar.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Distinguir señales parecidas.

Otra forma de participar

Usen dos tarjetas y respuestas gestuales.

El profesor

Modela ambas señales antes de aumentar el ritmo.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW25] Playworks. Boppity Bop Bop Bop. Game Library.

Proa y popa en el patio

076

EDAD ORIENTATIVA

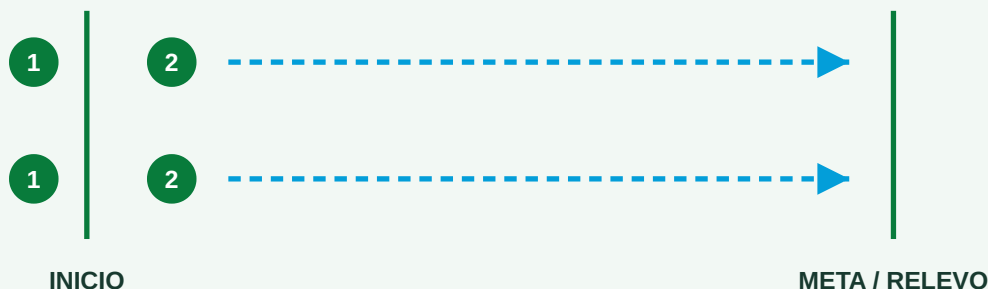
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 30

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Marquen proa en un extremo y popa en el otro.
- 02 El capitán nombra un extremo y todos se desplazan hacia él, sin correr de frente contra quienes regresan.
- 03 Añadan «ancla» para detenerse y «tripulación de tres» para formar pequeños grupos.
- 04 Cambien de capitán y creen una secuencia que todos puedan completar; cualquier grupo incompleto recibe compañeros de apoyo.

Lo que necesitamos

Dos letreros y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Orientarse y escuchar consignas.

Otra forma de participar

Muestren letreros y permitan desplazamientos cortos.

El profesor

Espera a que todos terminen antes de dar otra orden.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW27] Playworks. Bow, Stern. Game Library.

Puentes que defienden

077

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

6 a 14

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, separen los pies a una distancia cómoda, dejando un pequeño arco.
- 02 Con las manos abiertas, rueden la pelota hacia el arco de otro compañero.
- 03 Cada jugador protege el propio desviando la pelota con suavidad; los pies permanecen en su marca.
- 04 Si cruza un arco, anoten un punto colectivo y continúen. Cambien posiciones al llegar a diez.

Lo que necesitamos

Pelota de espuma.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Regular rodamiento y reacción.

Otra forma de participar

Usen arcos de conos y jueguen sentados.

El profesor

Evita flexiones forzadas y pelotas duras.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW29] Playworks. Bridge Ball. Game Library.

Burbujas que no caen

078

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Siéntense en un círculo amplio, sobre una superficie limpia.
- 02 Impulsen suavemente la pelota hacia otro compañero para mantenerla en el aire.
- 03 Nadie la toca dos veces seguidas. Cuenten los contactos hasta que caiga.
- 04 Comenten dónde faltó una ayuda y busquen superar su marca en tres intentos.

Lo que necesitamos

Pelota de playa.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Anticipar y repartir la participación.

Otra forma de participar

Permitan un bote o una recepción breve.

El profesor

Elige una pelota ligera y ofrece sillas a quien las requiera.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW30] Playworks. Bubbles. Game Library.

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, dispongan las manos de modo que una palma quede cerca de la del vecino, sin sujetarla.
- 02 Un toque suave recorre el grupo al ritmo de una cuenta de diez.
- 03 Al llegar a diez, quien recibiría el toque puede retirar la mano; el compañero frena si ya no hay palma.
- 04 Cambien el punto de inicio y acuerden una nueva cuenta, sin golpes ni eliminación.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Seguir pulso y anticipar turnos.

Otra forma de participar

Transmitan el ritmo con palmas propias y una mirada.

El profesor

Demuestra la fuerza mínima y permite jugar sin contacto.

Los estudiantes

Escuchan el pulso y ajustan sus movimientos al ritmo colectivo.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW31] Playworks. Bullfrog Game. Game Library.

Nombres a izquierda y derecha

080

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo y repasen los nombres de sus vecinos.
- 02 Desde el centro, el guía señala a alguien y dice «izquierda», «derecha» o «tú».
- 03 La persona nombrada responde con el nombre correspondiente antes de una cuenta pausada de cinco.
- 04 Cada tres preguntas cambien de guía; después mezclen los lugares para conocer a otros compañeros.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Relacionar nombres y orientación.

Otra forma de participar

Usen tarjetas con nombres y concedan más tiempo.

El profesor

Comprueba primero que el grupo conoce ambos lados.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW32] Playworks. Bumpity Bump Bump. Game Library.

Castillos de aros

081

EDAD ORIENTATIVA

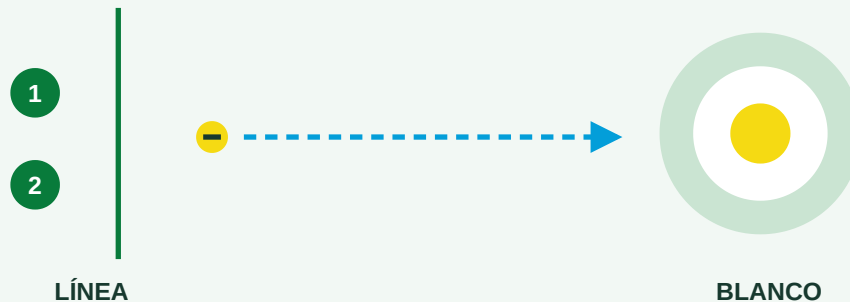
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Construyan dos pequeños castillos de aros y marquen una línea de lanzamiento frente a cada uno.
- 02 Los equipos intentan derribar el castillo contrario con pelotas blandas, lanzadas desde detrás de la línea.
- 03 No se permite ocupar la zona de impacto ni proteger el castillo con el cuerpo.
- 04 Si cae, detengan todos los lanzamientos, reconstruyan y cambien funciones.

Lo que necesitamos

Aros livianos, conos y pelotas de espuma.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Ajustar puntería y coordinar reconstrucciones.

Otra forma de participar

Construyan torres de vasos grandes o botellas vacías.

El profesor

Autoriza la recogida solo cuando todas las pelotas están quietas.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW35] Playworks. Castle Ball. Game Library.

Cuatro cuadros con recepción

082

EDAD ORIENTATIVA

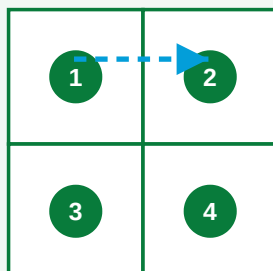
8+ años

PARTICIPANTES

4 a 16

TIEMPO PROPUESTO

15 min



CUATRO CUADROS

Un participante por cuadro. La ficha indica si se atrapa o solo se golpea.

Así jugamos

- 01 Una persona ocupa cada cuadro; las demás esperan una rotación.
- 02 Quien inicia hace botar la pelota hacia otro cuadro. El receptor la atrapa después de un bote y la devuelve del mismo modo.
- 03 Si hay dos botes o sale del área, ese jugador pasa a la fila y entra otro.
- 04 Cambien también al cumplir un minuto, para repartir los turnos.

Lo que necesitamos

Pelota y cuatro cuadrados numerados.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Preparar recepción y dirección del pase.

Otra forma de participar

Permitan dos botes y cuadros más cercanos.

El profesor

Explica que aquí sí se atrapa; contrasta con la variante de golpeo.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW38] Playworks. Catch and Drop. Game Library.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Voleibol con atrape

083

EDAD ORIENTATIVA

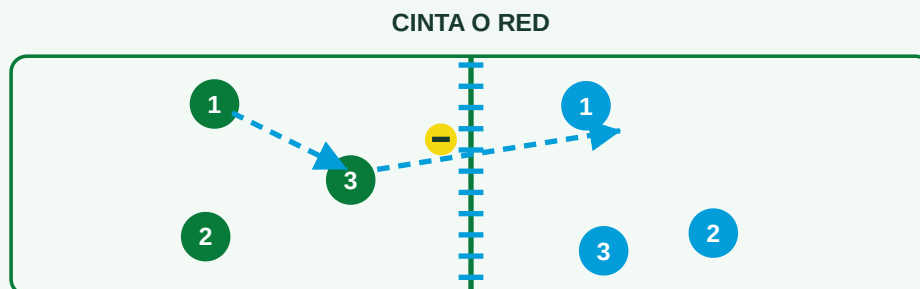
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen dos equipos separados por una cinta; la pelota debe pasar por encima.
- 02 Cada equipo puede realizar hasta tres contactos. En esta variante se permite atrapar y lanzar, sin caminar con la pelota.
- 03 Si cae dentro del campo o un lanzamiento sale, el otro equipo suma un punto y reinicia.
- 04 Cambien posiciones cada tres puntos y busquen una jugada que incluya tres personas.

Lo que necesitamos

Pelota blanda y cinta alta visible.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Construir pases antes del envío.

Otra forma de participar

Bajen la cinta y permitan un bote.

El profesor

Ajusta la altura y evita que alguien pase por debajo durante la jugada.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW39] Playworks. Catch and Pass Volleyball. Game Library.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

La silla también juega

084

EDAD ORIENTATIVA

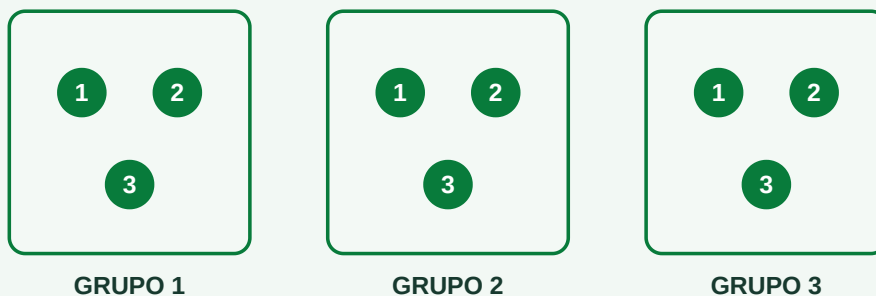
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 25

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Siéntense con los pies apoyados y espacio para mover los brazos.
- 02 El guía presenta tres acciones: palmas, brazos al frente y toque suave en muslos.
- 03 Un equipo propone una secuencia de cuatro acciones; otro la reproduce y añade una más.
- 04 Intercambien secuencias y comprueben cuántas recuerdan, adaptando cualquier gesto incómodo.

Lo que necesitamos

Sillas firmes sin ruedas y tarjetas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Recordar secuencias y expresarse con el cuerpo.

Otra forma de participar

Usen solo manos, mirada o tarjetas.

El profesor

Comprueba la estabilidad de las sillas y no pide ponerse de pie sobre ellas.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW42] Playworks. Chair Aerobics. Game Library.

Relevo de mímica

085

EDAD ORIENTATIVA

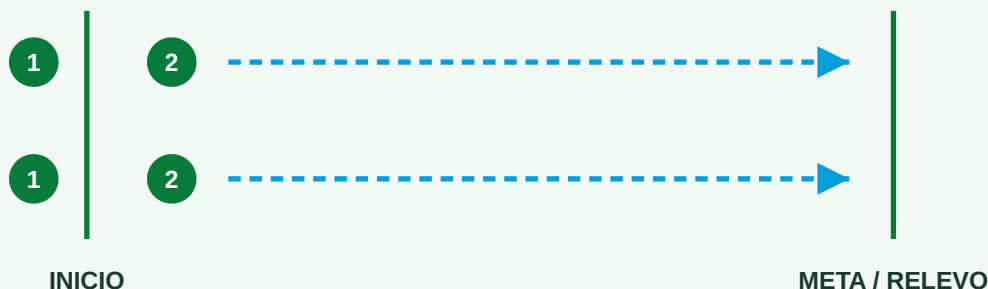
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Organicen equipos y una lista de tarjetas por grupo.
- 02 El primer actor mira una tarjeta y la representa sin hablar; su equipo intenta descubrirla.
- 03 Al acertar o después de un minuto, entra otro actor con una tarjeta nueva.
- 04 Completen una ronda en la que todos representen algo y cuenten los aciertos colectivos.

Lo que necesitamos

Tarjetas de oficios, animales y acciones.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Comunicar ideas con gestos.

Otra forma de participar

Acepten dibujos o apoyos visuales en lugar de actuar.

El profesor

Selecciona situaciones conocidas y evita caricaturizar comunidades.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW45] Playworks. Charades Relay. Game Library.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Lanza, reúne y pasa

086

EDAD ORIENTATIVA

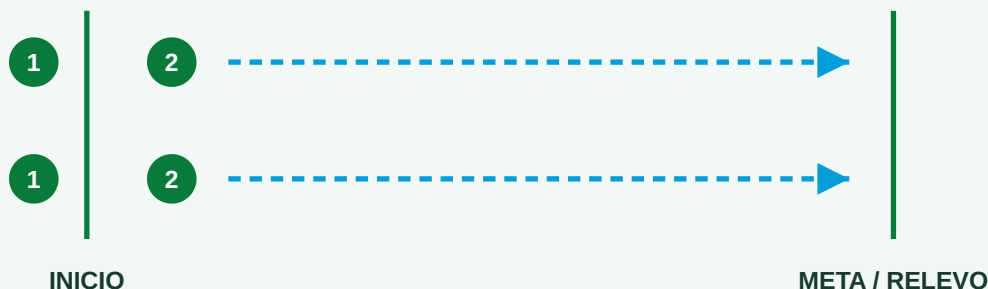
9+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Disposición en fila; la dirección y el relevo se explican en los pasos.

Así jugamos

- 01 Un equipo lanza la bolsita hacia una zona libre. Mientras el otro la recoge, forma un círculo y una persona da vueltas por fuera contando recorridos.
- 02 El equipo que recupera la bolsita se ordena en fila y la pasa por encima y por debajo, alternadamente.
- 03 Cuando llega al final, anuncia «listo» y termina la cuenta de vueltas.
- 04 Intercambien tareas y procuren organizarse mejor en la siguiente ronda.

Lo que necesitamos

Bolsita blanda y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar dos tareas colectivas.

Otra forma de participar

Caminen y pasen la bolsita por los costados.

El profesor

Separa la zona de carrera del lugar donde se organiza la fila.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW48] Playworks. Chuck the Chicken. Game Library.

Animales entre tres

087

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

9 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo y acuerden figuras de tres personas: una representa el centro y sus vecinos completan alas, patas u orejas.
- 02 El guía señala a alguien y nombra un animal.
- 03 Los tres compañeros construyen la figura, sin cargarse ni apoyarse con fuerza.
- 04 Inventen cinco animales, expliquen cada postura y cambien de guía.

Lo que necesitamos

Tarjetas de animales.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Crear representaciones compartidas.

Otra forma de participar

Realicen las figuras sentados o con tarjetas.

El profesor

Evita presentar las figuras inventadas como danzas o tradiciones indígenas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW49] Playworks. Circle Animal. Game Library.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Tres palmas para cruzar

088

EDAD ORIENTATIVA

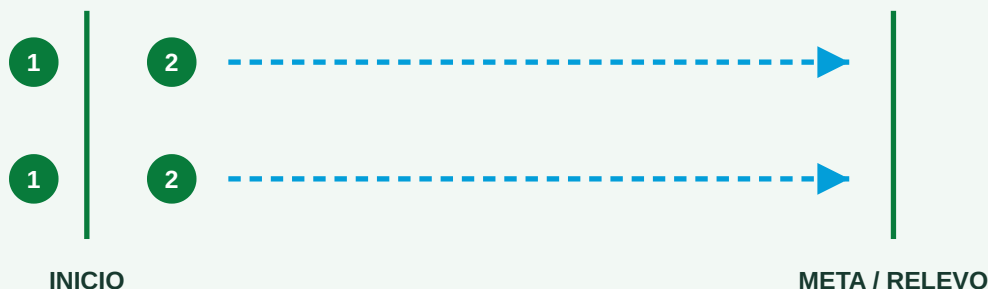
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Esperen detrás de la línea de salida. El guía anuncia una forma de moverse: caminar, pasos laterales o saltos cortos.
- 02 Salgan únicamente después de escuchar tres palmas completas.
- 03 Crucen hasta la otra línea manteniendo distancia; si salen antes, vuelvan caminando y prueben otra vez.
- 04 Cambien de guía cuando todos hayan completado cuatro recorridos.

Lo que necesitamos

Dos líneas y conos.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Esperar señales y controlar la salida.

Otra forma de participar

Sustituyan las palmas por tarjetas numeradas.

El profesor

No usa amagos demasiado rápidos ni desplazamientos de espaldas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW51] Playworks. Clap and Move. Game Library.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Cada cosa a su lado

089

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

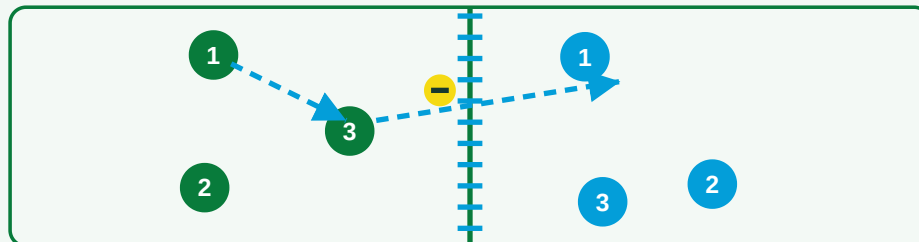
PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min

CINTA O RED



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Dividan el espacio en dos mitades, con igual número de pelotas y participantes.
- 02 A la señal, rueden las pelotas hacia el otro lado; nadie cruza la línea.
- 03 Después de un minuto, todos se detienen y cuentan cuántas quedaron en cada campo.
- 04 Cambien de lado y repitan buscando organizar la recogida y el envío, sin lanzar a personas.

Lo que necesitamos

Pelotas de espuma y línea central.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Coordinar acciones y conteo.

Otra forma de participar

Usen menos pelotas y rodamiento con canaletas.

El profesor

Da una señal clara de alto y evita acumulaciones junto a la línea.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW52] Playworks. Clean Your Room!. Game Library.

La lleva de los colores

090

EDAD ORIENTATIVA

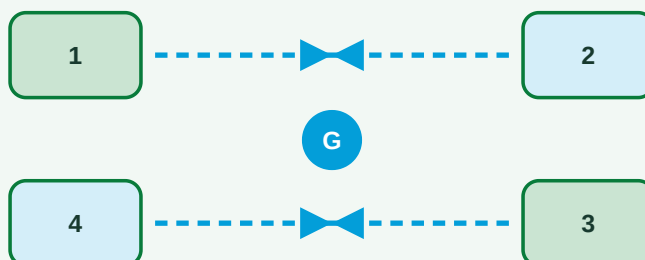
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



ESTACIONES / REFUGIOS • G: guía cuando corresponda

Vista superior • cuatro referencias; ajusten su uso a los pasos de la ficha.

Así jugamos

- 01 Cada participante espera en un refugio. Quien lleva se ubica en el centro.
- 02 Al nombrar un color, sus ocupantes deben cambiar a otro refugio mientras el perseguidor intenta tocarlos.
- 03 Quien recibe un toque acompaña al docente durante una salida y luego vuelve como nuevo perseguidor.
- 04 Todos los colores deben ser llamados antes de repetir uno.

Lo que necesitamos

Cuatro refugios con color y símbolo.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Relacionar señales y desplazamiento.

Otra forma de participar

Combinen color con figura y permitan caminar.

El profesor

Limita el número de participantes por refugio.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW53] Playworks. Color Tag. Game Library.

Palabras que viajan con la pelota

091

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Acuerden una categoría, por ejemplo alimentos o animales.
- 02 Quien recibe la pelota dice una palabra de esa categoría y la pasa a otra persona.
- 03 No repitan palabras dentro de la ronda; si alguien se queda sin idea, el grupo ofrece una pista.
- 04 Cambien de categoría después de que todos hayan participado y prueben recordar la lista.

Lo que necesitamos

Pelota blanda.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Evocar vocabulario y escuchar.

Otra forma de participar

Den tiempo adicional o muestren un banco de imágenes.

El profesor

Evita convertir la dificultad para hablar en motivo de eliminación.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW55] Playworks. Concentration Ball. Game Library.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Números que se llaman

092

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Cada persona recibe un número y lo muestra al grupo.
- 02 El número uno dice el suyo y llama a otro: «uno, siete».
- 03 La persona siete responde «siete, tres», y así continúa la cadena.
- 04 Tras veinte llamadas, mezclen las tarjetas y repitan. Si hay confusión, pausen para ubicar el número correcto.

Lo que necesitamos

Tarjetas numéricas.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Mantener atención y cambiar de referencia.

Otra forma de participar

Dejen las tarjetas visibles y respondan señalando.

El profesor

Mantiene un ritmo en el que todos puedan responder.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW56] Playworks. Concentration Crunch. Game Library.

Fútbol de tres blancos

093

EDAD ORIENTATIVA

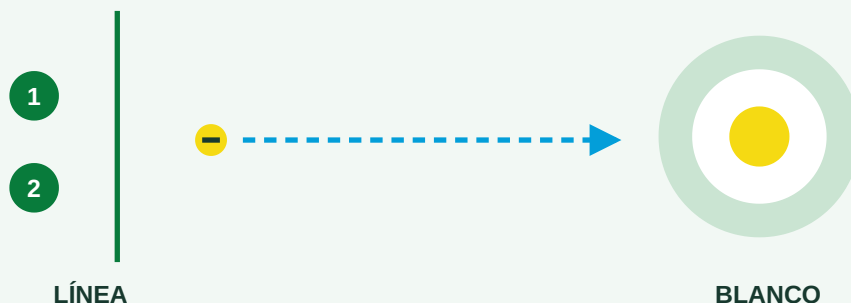
10+ años

PARTICIPANTES

9 a 18

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Ubíquense en tres sectores alrededor de un balón grande situado en el centro.
- 02 Desde sus sectores, pateen pelotas pequeñas para impulsar el balón central hacia una de las metas contrarias.
- 03 Nadie toca directamente el balón grande ni entra a recoger durante el envío.
- 04 Al marcar o terminar un minuto, hagan una pausa para recuperar pelotas y reiniciar.

Lo que necesitamos

Pelotas pequeñas blandas, balón grande y tres metas.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Regular golpeo y anticipar trayectorias.

Otra forma de participar

Usen manos o rampas para enviar las pelotas pequeñas.

El profesor

Separa claramente el momento de lanzar y el de recoger.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW57] Playworks. Crossfire Soccer. Game Library.

Abre una puerta al círculo

094

EDAD ORIENTATIVA

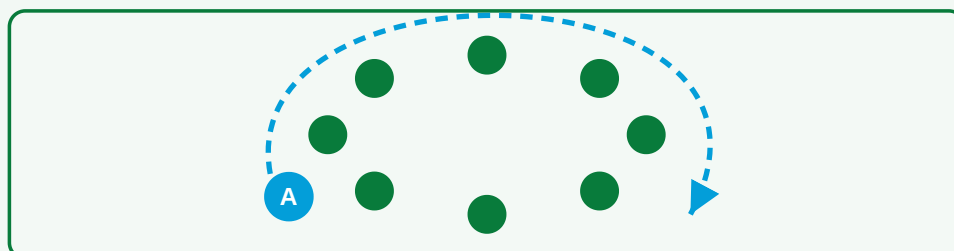
8+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Una pareja camina por fuera de un círculo de compañeros y elige una puerta entre dos personas.
- 02 Al avisar, esas dos personas salen como pareja por el carril señalado; la pareja que eligió recorre el otro carril en sentido contrario.
- 03 Ambas buscan regresar a la puerta sin cruzarse ni empujar.
- 04 La pareja que llega después elige la siguiente puerta. Jueguen caminando al comenzar.

Lo que necesitamos

Conos para dos carriles exteriores.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinarse en pareja y reconocer recorridos.

Otra forma de participar

Usen una sola vuelta corta y marcha cómoda.

El profesor

Demuestra carriles separados para evitar encuentros de frente.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW59] Playworks. Cut the Cake. Game Library.

Estatuas con música

095

EDAD ORIENTATIVA

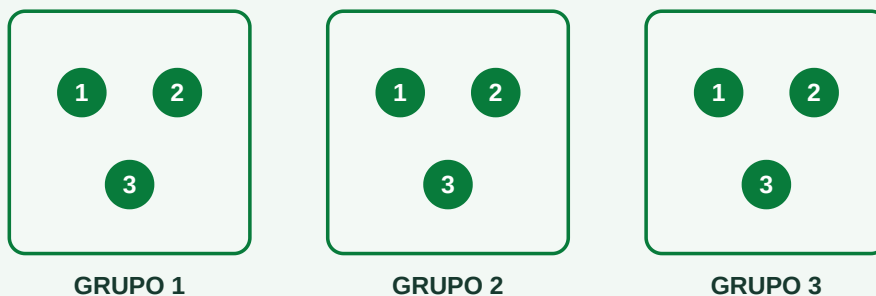
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 30

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Muévase libremente dentro del área mientras suena la música.
- 02 Cuando pare, construyan una estatua estable, sin tocar a otros.
- 03 Quien se mueva puede cambiar su estatua y continuar; no sale del juego.
- 04 Propongan temas como herramientas, animales o formas y alternen quién controla la música.

Lo que necesitamos

Música y espacio libre.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Explorar movimientos y detenerse con control.

Otra forma de participar

Usen una señal visual simultánea y gestos sentados.

El profesor

Regula el volumen y ofrece una zona de menor estímulo.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW61] Playworks. Dance Freeze. Game Library.

Peces dormidos

096

EDAD ORIENTATIVA

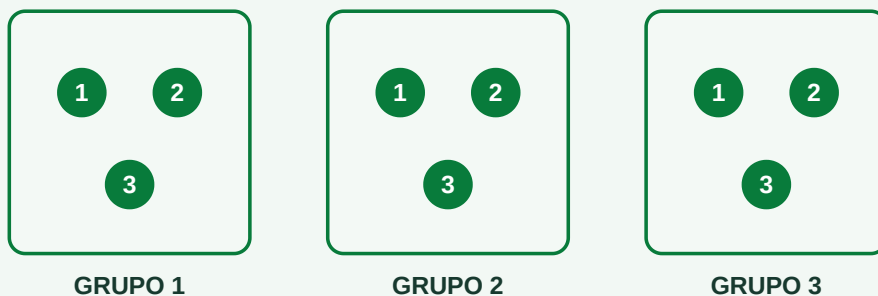
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Desplácense como peces imaginarios, con pasos suaves y brazos cerca del cuerpo.
- 02 Al escuchar «el río descansa», adopten una postura quieta y cómoda.
- 03 El observador recorre el grupo y reconoce tres estatuas distintas, sin tocar ni hacer cosquillas.
- 04 Con «el río despierta» todos se mueven otra vez; cambien al observador.

Lo que necesitamos

Conos y tarjetas de peces.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Pasar del movimiento a la calma.

Otra forma de participar

Mantengan posturas sentadas; no es necesario acostarse.

El profesor

Comprueba que el suelo permita las posturas elegidas.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW63] Playworks. Dead Fish. Game Library.

¿Quién falta en la foto?

097

EDAD ORIENTATIVA

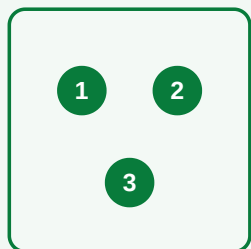
7+ años

PARTICIPANTES

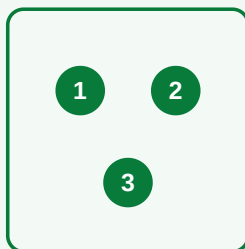
8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

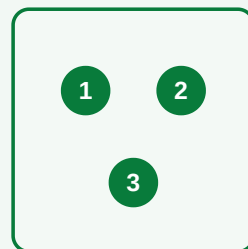
12 min



GRUPO 1



GRUPO 2



GRUPO 3

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Un observador mira al grupo durante treinta segundos y luego gira la espalda.
- 02 Una persona pasa a una zona de espera supervisada, mientras las demás cambian de lugar.
- 03 El observador vuelve a mirar e intenta identificar quién falta.
- 04 Con tres pistas como máximo resuelvan el misterio y cambien de observador; nadie se esconde fuera del área.

Lo que necesitamos

Biombo o zona visible de espera.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Recordar personas y posiciones.

Otra forma de participar

Usen grupos pequeños o fotografías de objetos.

El profesor

Mantiene a la persona escondida siempre bajo supervisión.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW65] Playworks. Detective. Game Library.

La rana secreta

098

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Elijan en secreto una rana y un detective; el resto forma un círculo.
- 02 La rana envía una señal discreta acordada, como mostrar brevemente la lengua. Quien la ve simula dormirse, sentado o con la cabeza inclinada.
- 03 El detective observa y dispone de tres intentos para descubrir a la rana.
- 04 Revelen el papel al terminar y elijan nuevos participantes.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Observar señales y sostener un papel.

Otra forma de participar

Cambien la señal por un gesto de mano visible.

El profesor

Acuerda gestos cómodos y evita teatralizar lesiones.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW66] Playworks. Detective Frog. Game Library.

La serpiente busca su cola

099

EDAD ORIENTATIVA

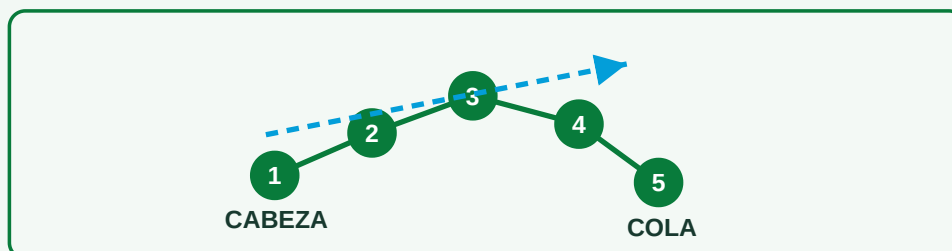
8+ años

PARTICIPANTES

6 a 18

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen filas de cuatro a seis personas, con contacto ligero acordado entre vecinos.
- 02 La última lleva una cinta suelta. La primera intenta alcanzarla mientras la fila se curva sin romperse.
- 03 Si alguien pierde el contacto o el equilibrio, todos se detienen y reorganizan.
- 04 Tras treinta segundos, cambien cabeza y cola; el reto es moverse juntos, no tirar de los compañeros.

Lo que necesitamos

Una cinta y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar giros y ritmo colectivo.

Otra forma de participar

Siguen una cuerda floja sostenida sin atarse, o jueguen sin contacto.

El profesor

Usa filas cortas y comienza caminando.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW70] Playworks. Dog Chases It's Tail. Game Library.

La camiseta viajera

100

EDAD ORIENTATIVA

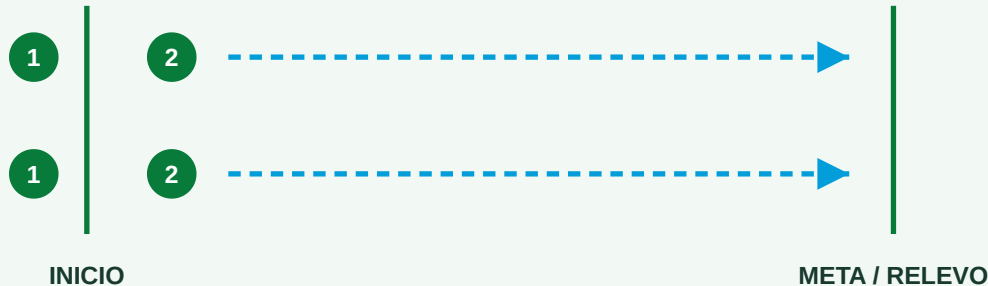
9+ años

PARTICIPANTES

6 a 12

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Así jugamos

- 01 En una fila corta, dos vecinos mantienen un contacto ligero de manos.
- 02 El reto es trasladar una camiseta amplia de los brazos de una persona a los de la siguiente sin soltar ese contacto.
- 03 Conversen antes de moverla y deténganse si queda ajustada. No cubran la cara ni tiren de los brazos.
- 04 Continúen hasta el final y expliquen qué acuerdo facilitó el traslado.

Lo que necesitamos

Camiseta amplia y limpia.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Resolver una tarea compartida.

Otra forma de participar

Hagan el traslado entre figuras de cartón sujetas por cada jugador.

El profesor

Permite soltar las manos de inmediato ante incomodidad.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW73] Playworks. Dress Me. Game Library.

Dos cuadros, un rebote

101

EDAD ORIENTATIVA

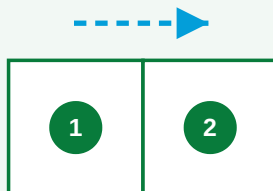
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

12 min



DOS CUADROS

Un participante por cuadro. La ficha indica si se atrapa o solo se golpea.

Así jugamos

- 01 Una persona ocupa cada cuadro y comienza enviando la pelota con la palma hacia el otro.
- 02 La pelota debe botar una vez antes de cada devolución; no se atrapa.
- 03 Dos botes, retenerla o enviarla fuera dan un punto al compañero.
- 04 Cambien de pareja después de tres puntos y registren la jugada más larga.

Lo que necesitamos

Pelota de caucho blando y dos cuadros.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Ajustar golpeo y posición.

Otra forma de participar

Permitan atrapar antes de devolver.

El profesor

Adecua el tamaño del cuadro a la fuerza del grupo.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW74] Playworks. Drop and Hit 2-Square. Game Library.

Pato, pato, ganso

102

EDAD ORIENTATIVA

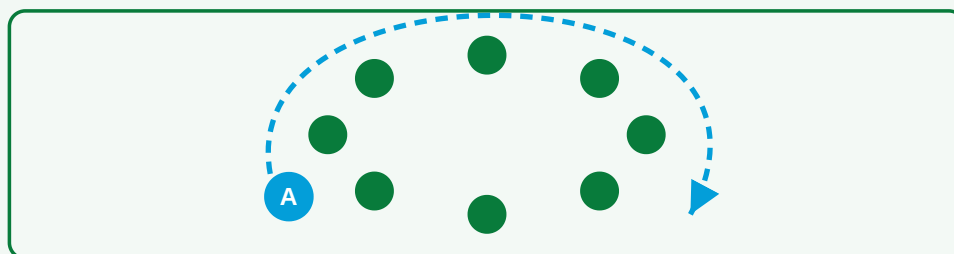
6+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Siéntense en círculo dejando un carril exterior.
- 02 Quien camina por fuera señala compañeros diciendo «pato»; al elegir «ganso», ese compañero se levanta y lo sigue.
- 03 Ambos recorren el círculo en el mismo sentido. Quien iba caminando intenta llegar al puesto libre antes del toque.
- 04 Si lo logra, el ganso toma el papel; si no, repite una vez y luego rota.

Lo que necesitamos

Círculo marcado.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Atender señales y seguir un recorrido.

Otra forma de participar

Caminen y señalen sin tocar la cabeza.

El profesor

Deja libre el carril y demuestra cómo levantarse con espacio.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW76] Playworks. Duck, Duck, Goose. Game Library.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

¿Eso sí vuela?

103

EDAD ORIENTATIVA

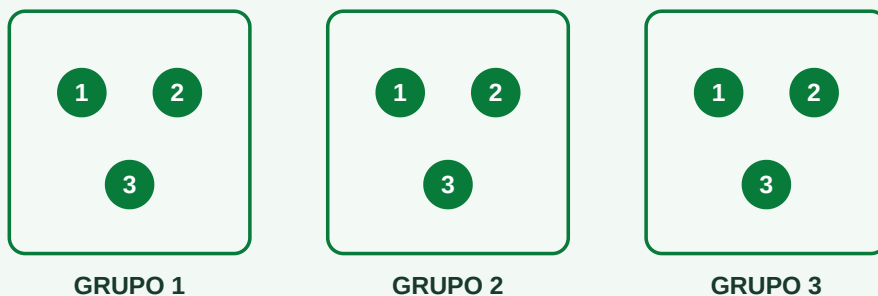
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 El guía dice «vuela, vuela» y nombra un ser u objeto.
- 02 Si puede volar, todos mueven brazos como alas; si no, permanecen quietos.
- 03 Ante una duda, detengan el juego y conversen: un avión vuela, una piedra lanzada no vuela por sí misma.
- 04 Cada participante propone un ejemplo y explica la respuesta.

Lo que necesitamos

Tarjetas de animales y objetos.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Clasificar y justificar decisiones.

Otra forma de participar

Respondan levantando tarjetas de sí o no.

El profesor

Verifica los ejemplos que generen dudas antes de calificarlos.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW77] Playworks. Ducks Fly. Game Library.

La pareja que libera

104

EDAD ORIENTATIVA

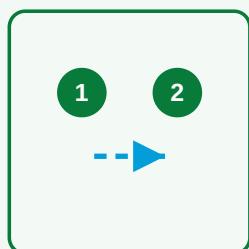
8+ años

PARTICIPANTES

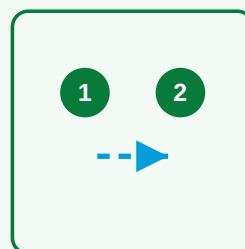
10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

15 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Distribuyan parejas quietas por el campo, dejando pasillos. Una persona persigue y otra escapa.
- 02 Quien escapa se sitúa al lado de una pareja y anuncia «cambio».
- 03 El integrante del extremo contrario sale como nuevo corredor; quien llegó queda quieto.
- 04 Si recibe un toque antes de unirse, intercambia función con quien perseguía.

Lo que necesitamos

Conos y marcas para parejas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Elegir apoyos y reaccionar a cambios.

Otra forma de participar

Unirse mediante una señal a distancia, sin enlazar brazos.

El profesor

Limita la velocidad y mantiene libres los pasillos.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW79] Playworks. Elbow Tag. Game Library.

Estatuas de emociones

105

EDAD ORIENTATIVA

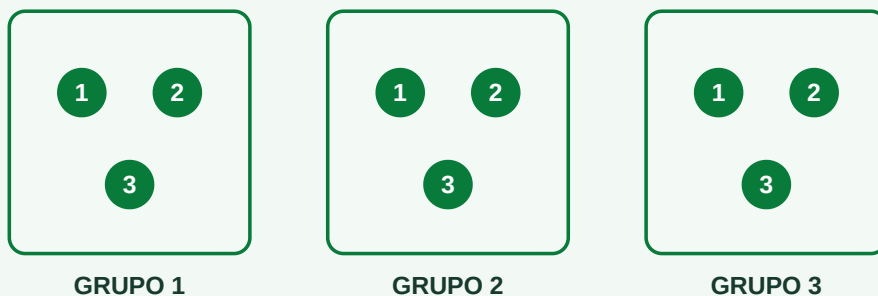
7+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Acuerden gestos respetuosos para alegría, sorpresa, calma y preocupación.
- 02 Al escuchar una señal, cada persona elige uno y forma su estatua.
- 03 El guía muestra una tarjeta y quienes la eligieron se encuentran en un pequeño grupo.
- 04 Cada grupo propone una situación ficticia para ese gesto; después cambien las tarjetas.

Lo que necesitamos

Cuatro tarjetas de emociones.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Ampliar formas de expresión.

Otra forma de participar

Respondan con imágenes y permitan no representar una emoción.

El profesor

No interpreta los gestos como un diagnóstico personal.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW80] Playworks. Emotion Freeze. Game Library.

EDAD ORIENTATIVA

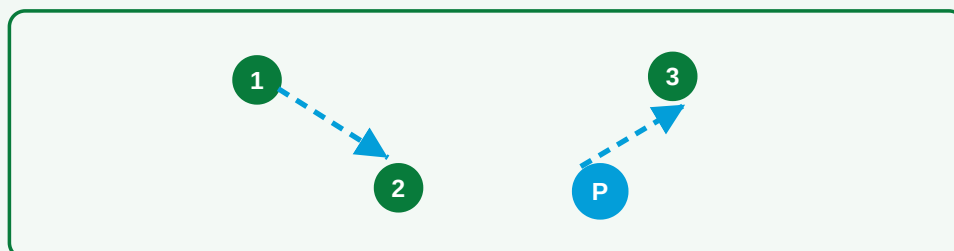
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



P: persigue • toque suave y cambio de papel

Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Todos pueden perseguir y tocar suavemente un brazo.
- 02 Después de dar o recibir un toque, separen unos pasos y busquen otro compañero. No se devuelven el toque inmediatamente.
- 03 Cada persona cuenta sus encuentros durante un minuto, sin detenerse a discutir cifras.
- 04 Repitan caminando y comenten cómo cambia la elección de rutas.

Lo que necesitamos

Conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Atender simultáneamente a varias personas.

Otra forma de participar

Usen parejas de persecución en áreas pequeñas.

El profesor

Frena los grupos que corren sin mirar el espacio.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW81] Playworks. Everyone's It Tag. Game Library.

Escalera de personajes

107

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Acuerden cuatro niveles ficticios: semilla, explorador, navegante y narrador.
- 02 Empiecen en el primero y busquen alguien del mismo nivel para jugar piedra, papel o tijera.
- 03 Quien gana avanza un nivel; el compañero permanece y busca otra pareja. En empate repiten.
- 04 Al llegar arriba, ayuden a organizar nuevos encuentros. Cambien las figuras en otra ronda.

Lo que necesitamos

Cuatro tarjetas de personajes.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Recordar reglas y asumir cambios de papel.

Otra forma de participar

Avancen ambos al explicar correctamente el resultado.

El profesor

Aclara que la secuencia es imaginaria, no una explicación de evolución biológica.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW82] Playworks. Evolution. Game Library.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

El amague

108

EDAD ORIENTATIVA

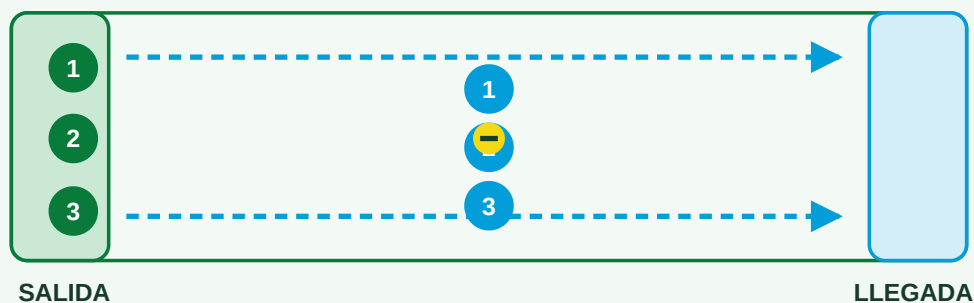
9+ años

PARTICIPANTES

2 a 16

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 En parejas, una persona protege una línea y otra intenta cruzarla.
- 02 El atacante puede amagar hacia un lado; el defensor solo se mueve dentro de su franja.
- 03 Cruzar sin recibir un toque vale un punto; tocar suavemente antes del cruce lo da al defensor.
- 04 Tras tres intentos intercambien funciones y cambien de pareja.

Lo que necesitamos

Dos líneas y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Leer movimientos y cambiar de dirección.

Otra forma de participar

Amplíen el paso y comiencen caminando.

El profesor

Evita bloqueos con el cuerpo y sujetar al atacante.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW83] Playworks. Fake Out. Game Library.

Cuatro cuadros de golpeo

109

EDAD ORIENTATIVA

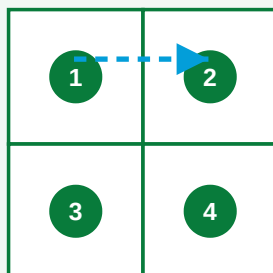
9+ años

PARTICIPANTES

4 a 16

TIEMPO PROPUESTO

15 min



CUATRO CUADROS

Un participante por cuadro. La ficha indica si se atrapa o solo se golpea.

Así jugamos

- 01 Ocupen un cuadro por persona y numérenlos del uno al cuatro.
- 02 Desde el cuatro, envíen la pelota con la palma hacia otro cuadro. Cada receptor devuelve después de un solo bote, sin atraparla.
- 03 Quien permite dos botes o envía fuera rota a la fila; los demás avanzan de posición.
- 04 Cambien también cada minuto y cuenten intercambios largos, además de puntos.

Lo que necesitamos

Pelota blanda y cuatro cuadros.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Controlar dirección y rebote.

Otra forma de participar

Permitan un segundo bote como apoyo.

El profesor

Contrasta esta regla con la ficha que permite recibir con las manos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW85] Playworks. Foursquare. Game Library.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

El zorro y el conejo de pelota

110

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, una pelota representa al conejo y otra al zorro.
- 02 El conejo empieza pasando de mano en mano; unos lugares después sale el zorro en el mismo sentido.
- 03 Intenten que el zorro alcance al conejo, sin lanzar por encima de otros ni saltar turnos.
- 04 Cuando ambas llegan a la misma persona, cambien el punto de salida y el sentido.

Lo que necesitamos

Dos pelotas blandas diferentes.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar pases y atención compartida.

Otra forma de participar

Usen rodamiento sobre una mesa.

El profesor

Escoge objetos distinguibles por textura y color.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW87] Playworks. Fox and the Rabbit. Game Library.

Ranas de isla en isla

111

EDAD ORIENTATIVA

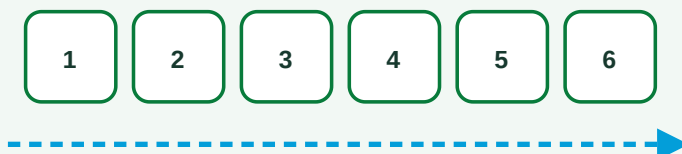
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



APOYOS O CASILLAS • elijan una distancia cómoda

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Los aros representan islas; las bolsitas, alimento que las ranas llevan a su refugio.
- 02 Una persona cuida el espacio entre islas e intenta tocar a quienes transportan alimento.
- 03 Quien recibe un toque devuelve la bolsita y reinicia desde el refugio. En cada viaje se lleva solo una.
- 04 Cambien al cuidador cada minuto y cuenten los alimentos reunidos.

Lo que necesitamos

Aros separados, bolsitas y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Planear cruces y controlar apoyos.

Otra forma de participar

Caminen entre islas más cercanas.

El profesor

Evita saltos largos y no permite disputar un aro ocupado.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW90] Playworks. Frog Catcher. Game Library.

La canasta de frutas cruzadas

112

EDAD ORIENTATIVA

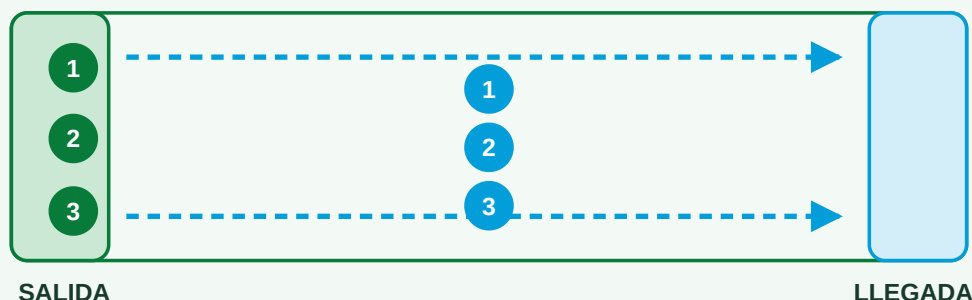
8+ años

PARTICIPANTES

12 a 28

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Repartan al grupo en cuatro frutas, ubicadas en extremos del campo.
- 02 El guía llama una fruta y sus integrantes cruzan hacia el lado opuesto. Un perseguidor intenta tocarlos.
- 03 Los tocados quedan como árboles en una marca, con brazos cerca del cuerpo; pueden tocar a quien pase cerca sin moverse.
- 04 Al completar todas las frutas, liberen los árboles y cambien perseguidor.

Lo que necesitamos

Cuatro zonas con frutas y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Leer señales y elegir trayectorias.

Otra forma de participar

Hagan cruces de un grupo a la vez y caminen.

El profesor

Separa recorridos para evitar cruces simultáneos de frente.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW91] Playworks. Fruit Basket. Game Library.

Gigantes, magos y duendes

113

EDAD ORIENTATIVA

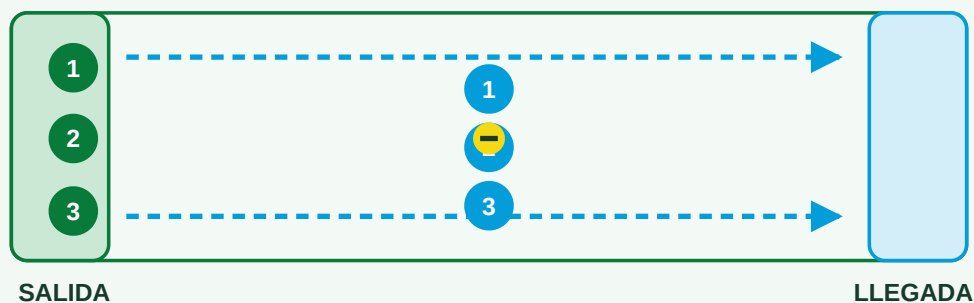
9+ años

PARTICIPANTES

10 a 30

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Acuerden un ciclo: gigantes vencen duendes, duendes vencen magos y magos vencen gigantes.
- 02 Cada equipo elige en secreto un personaje y ambos lo muestran al mismo tiempo en el centro.
- 03 El equipo vencedor persigue al otro hasta su refugio, tocando suavemente. Si coinciden, elijan otra vez.
- 04 Cuenten toques y cambien de lado en la siguiente ronda.

Lo que necesitamos

Dos refugios y tarjetas de relaciones.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Decidir en grupo y recordar relaciones.

Otra forma de participar

Muestren el ciclo en un cartel y jueguen caminando.

El profesor

Da la señal de salida después de reconocer el resultado.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW94] Playworks. Giants, Wizards, Elves. Game Library.

Nos vamos de paseo

114

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, la primera persona dice su nombre y un alimento que llevaría a un paseo.
- 02 La siguiente recuerda esa combinación y añade la suya; continúen formando una lista.
- 03 Cuando alguien necesite ayuda, el dueño del alimento ofrece una pista.
- 04 Después de una vuelta, reconstruyan entre todos la canasta y agrupen sus alimentos.

Lo que necesitamos

Ninguno o tarjetas de alimentos.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Relacionar nombres y palabras.

Otra forma de participar

Limiten la memoria a las dos intervenciones anteriores.

El profesor

Acepta vocabulario familiar y no juzga las comidas elegidas.

Los estudiantes

Comparten pistas y comprueban la secuencia con sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW95] Playworks. Going on a Picnic. Game Library.

Atrapa la señal

115

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, cada persona ofrece una palma abierta y acerca un dedo a la palma del vecino, sin apoyar peso.
- 02 Con la señal acordada, intenten tocar suavemente el dedo vecino mientras retiran el propio.
- 03 Las manos no se cierran ni sujetan dedos.
- 04 Cambien de lado y de señal después de cinco intentos; comparen qué ayudó a escuchar.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Responder a una señal simultánea.

Otra forma de participar

Usen dos fichas sobre una mesa: tocar una y retirar otra.

El profesor

Demuestra que se trata de tocar, no de apretar.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW96] Playworks. Gotcha!. Game Library.

La tienda de frutas

116

EDAD ORIENTATIVA

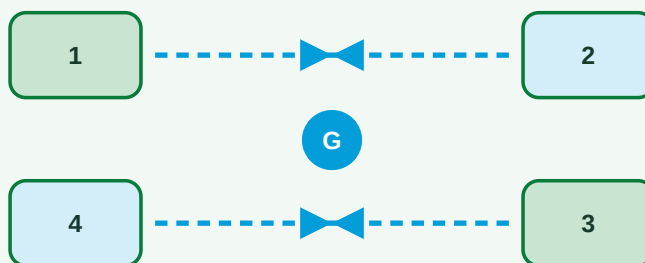
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



ESTACIONES / REFUGIOS • G: guía cuando corresponda

Vista superior • cuatro referencias; ajusten su uso a los pasos de la ficha.

Así jugamos

- 01 Cada puesto recibe un nombre de fruta. Un comprador espera en el centro.
- 02 Cuando anuncia una fruta, sus integrantes cambian al puesto vacío acordado.
- 03 El comprador intenta dar un toque durante el viaje; quien lo recibe se convierte en ayudante durante la siguiente salida.
- 04 Cambien comprador y puestos después de tres llamadas.

Lo que necesitamos

Tres puestos señalados y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Asociar nombres y desplazamientos.

Otra forma de participar

Usen dibujos grandes y recorridos cortos.

El profesor

Explica antes de cada ronda cuál será el puesto de llegada.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW97] Playworks. Grocery Store. Game Library.

Contemos sin turnarnos

117

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 El grupo intenta contar en voz alta del uno al diez.
- 02 Cualquiera puede decir el siguiente número, pero no se acuerda un orden ni se dan señales.
- 03 Si dos personas hablan al tiempo, respiren, escuchen y comiencen de nuevo.
- 04 Al lograrlo, prueben hasta quince y comenten cómo cedieron la palabra.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Escuchar y esperar oportunidades.

Otra forma de participar

Permitan señales visibles como primera etapa.

El profesor

Evita culpar a quien coincide con otro al hablar.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW98] Playworks. Group Count. Game Library.

Cabeza, hombros y cono

118

EDAD ORIENTATIVA

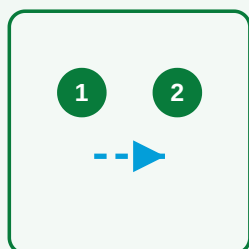
7+ años

PARTICIPANTES

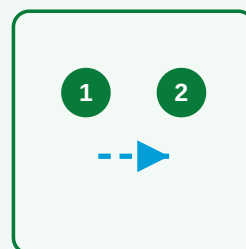
6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Cada pareja se ubica frente a frente, con un cono al centro y distancia suficiente.
- 02 El guía nombra cabeza, hombros o rodillas; cada persona toca esa parte de su propio cuerpo.
- 03 Al escuchar «cono», ambos intentan tocar su lado de la base, sin levantarlo ni golpear manos.
- 04 Reinicien después de cada señal y cambien quién dirige.

Lo que necesitamos

Un cono por pareja y marcas.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Diferenciar una señal entre varias.

Otra forma de participar

Coloquen dos tarjetas separadas para evitar disputar el cono.

El profesor

Supervisa manos y no acelera más de lo que el grupo controla.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW101] Playworks. Head, Shoulders, Knees, Cone. Game Library.

Cara o sello: corre la señal

119

EDAD ORIENTATIVA

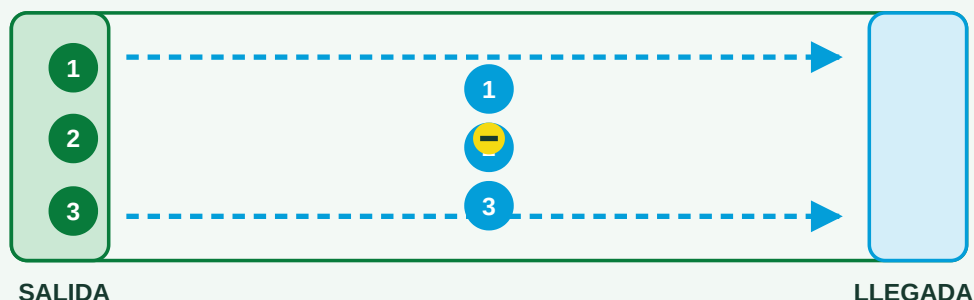
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen parejas en una línea central, un equipo cara y otro sello.
- 02 El guía lanza una moneda y anuncia el resultado de forma visible y oral.
- 03 El equipo nombrado persigue a su pareja; el otro busca su refugio. Solo cuenta un toque antes de la línea.
- 04 Regresen caminando y jueguen seis lanzamientos, cambiando los lados a la mitad.

Lo que necesitamos

Moneda, dos refugios y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Atender una señal y arrancar con control.

Otra forma de participar

Reemplacen la carrera por pasos rápidos o recorrido corto.

El profesor

Comprueba que haya espacio para frenar detrás de cada refugio.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW102] Playworks. Heads or Tails. Game Library.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

El helicóptero bajito

120

EDAD ORIENTATIVA

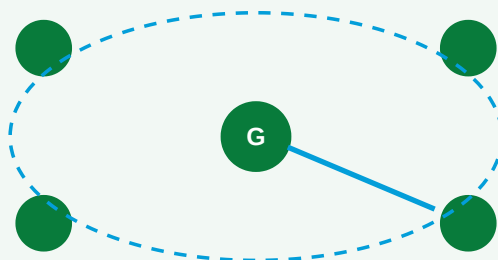
8+ años

PARTICIPANTES

4 a 12

TIEMPO PROPUESTO

10 min



CUERDA BAJA • círculo amplio

Movimiento orientativo de la cuerda; mantener la altura indicada en las reglas.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo amplio alrededor de quien mueve la cuerda.
- 02 El guía la hace girar lentamente y rozando el piso; los demás la saltan cuando se acerca a su lugar.
- 03 Si toca un pie, detengan el giro y ajusten separación o velocidad.
- 04 Cambien al guía y busquen completar una vuelta entre todos sin contacto.

Lo que necesitamos

Cuerda blanda corta y marcas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Calcular el momento de saltar.

Otra forma de participar

Pasen una cinta por debajo de una barra que cada persona levanta.

El profesor

No añade pesos a la cuerda ni la eleva hacia las piernas.

Los estudiantes

Eligen un reto posible y observan sus avances entre intentos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW105] Playworks. Helicopter. Game Library.

La lleva de las manos amigas

121

EDAD ORIENTATIVA

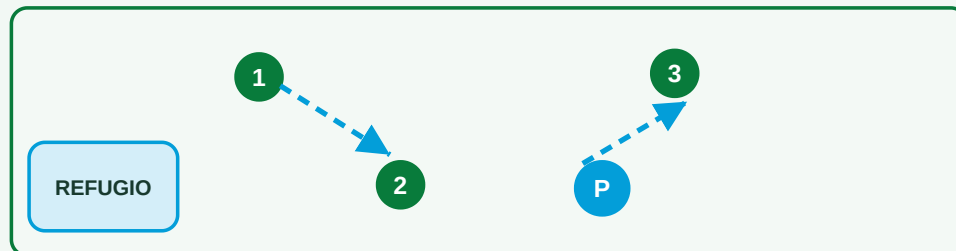
8+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



P: persigue • toque suave y cambio de papel

Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Dos perseguidores intentan dar un toque suave; quien lo recibe queda quieto y levanta una mano.
- 02 Dos compañeros libres se acercan y le ofrecen acompañamiento.
- 03 Los tres caminan juntos al refugio, protegidos de la captura durante ese trayecto, y luego regresan.
- 04 Cambien perseguidores cada dos minutos y cuenten rescates logrados.

Lo que necesitamos

Petos y refugio.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Reconocer y organizar ayudas.

Otra forma de participar

Hagan el rescate con señales, sin tomarse de las manos.

El profesor

Mantiene despejado el camino al refugio.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW106] Playworks. Helping Hands Tag. Game Library.

Pelota de aro en aro

122

EDAD ORIENTATIVA

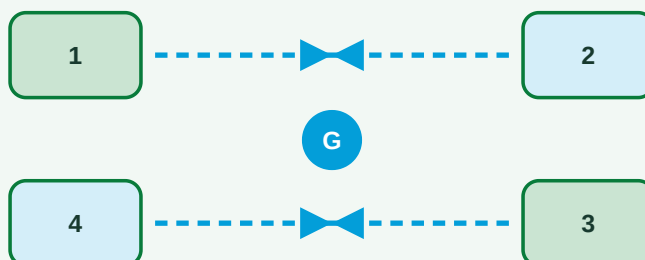
8+ años

PARTICIPANTES

4 a 12

TIEMPO PROPUESTO

12 min



ESTACIONES / REFUGIOS • G: guía cuando corresponda

Vista superior • cuatro referencias; ajusten su uso a los pasos de la ficha.

Así jugamos

- 01 Cada jugador se sitúa detrás de un aro colocado en el suelo.
- 02 Envía la pelota con un bote dentro del aro de un compañero, quien la recibe y escoge otro destino.
- 03 Si falla el aro o cae antes de la recepción, la pareja repite con menor distancia.
- 04 Intenten una secuencia que pase por los cuatro aros y cambien posiciones.

Lo que necesitamos

Cuatro aros y pelota blanda.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Ajustar rebote hacia un blanco.

Otra forma de participar

Permitan rodar la pelota por el aro.

El profesor

Separa los aros para que nadie pise el de otra persona.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW108] Playworks. Hula Ball. Game Library.

El aro que recorre el grupo

123

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo con contacto de manos acordado y coloquen un aro entre dos vecinos.
- 02 Intenten pasarlo de una persona a la siguiente, moviendo brazos y cuerpo sin tirar.
- 03 Pueden conversar y detenerse para buscar otra forma de pasar.
- 04 Completen una vuelta; luego prueben en sentido contrario y expliquen la estrategia.

Lo que necesitamos

Aro grande.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar movimientos y ofrecer ayuda.

Otra forma de participar

Usen una cuerda abierta o desplacen el aro solo entre manos.

El profesor

Permite soltar el contacto cuando sea necesario.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW109] Playworks. Hula Hoop Challenge. Game Library.

Yo veo un movimiento

124

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 El guía dice «yo veo» y describe una acción imaginaria: hojas que caen, una canoa que avanza o alguien que siembra.
- 02 Todos representan la acción desde su espacio.
- 03 Un compañero añade una nueva escena, conectada con la anterior.
- 04 Construyan una historia de seis escenas y repítanla entre todos, con un inicio y un cierre.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Conectar narración y expresión corporal.

Otra forma de participar

Representen con manos, sonidos o tarjetas.

El profesor

Distingue la historia inventada de prácticas culturales documentadas.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW113] Playworks. I See, I See!. Game Library.

Algo que no sabías de mí

125

EDAD ORIENTATIVA

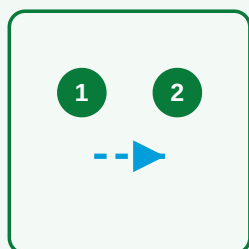
9+ años

PARTICIPANTES

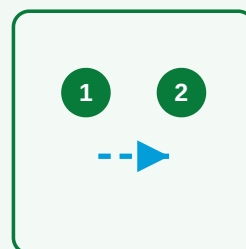
6 a 30

TIEMPO PROPUESTO

12 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En parejas, una persona comparte durante un minuto algo sencillo que disfruta aprender o hacer.
- 02 La otra escucha sin interrumpir; después cambian. Cualquiera puede elegir otra pregunta o pasar.
- 03 Cada pareja busca un interés en común y decide si quiere compartirlo con el grupo.
- 04 Cierren recordando qué gesto ayudó a escuchar.

Lo que necesitamos

Tarjetas de temas opcionales.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Practicar escucha y conocimiento mutuo.

Otra forma de participar

Respondan dibujando o eligiendo imágenes.

El profesor

No solicita secretos, experiencias dolorosas ni información familiar privada.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW114] Playworks. If You Really Knew Me.... Game Library.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

El telón de los nombres

126

EDAD ORIENTATIVA

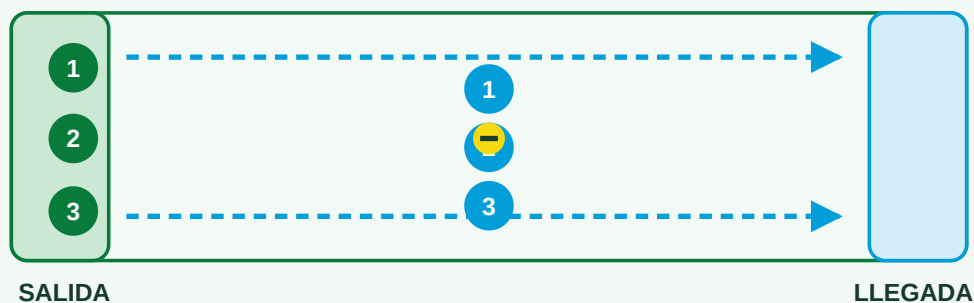
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Dos equipos se ubican a lados de una tela sostenida por adultos o apoyada con estabilidad.
- 02 Cada equipo envía una persona al frente, sin que el otro la vea.
- 03 Al bajar la tela, ambos dicen el nombre de su compañero.
- 04 Tras cada encuentro vuelven a sus equipos y salen otros. El desafío es recordar todos los nombres.

Lo que necesitamos

Tela o biombo liviano.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Reconocer compañeros con rapidez.

Otra forma de participar

Muestren tarjetas con nombres y permitan señalar.

El profesor

No usa telas que puedan enredarse ni soportes inestables.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW117] Playworks. Instant ID. Game Library.

Pase bajo vigilancia

127

EDAD ORIENTATIVA

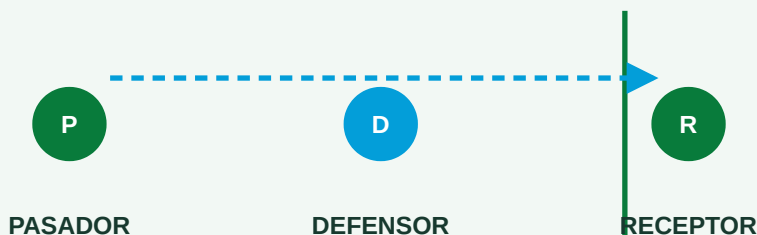
9+ años

PARTICIPANTES

6 a 18

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Un trío: pase, interceptación y recepción. Roten los tres papeles.

Así jugamos

- 01 Formen tríos: pasador, receptor y defensor. El receptor espera detrás de una línea.
- 02 El pasador intenta enviar una pelota que el receptor pueda atrapar sin salir de su zona.
- 03 El defensor intercepta en el espacio intermedio, sin tocar cuerpos ni arrebatar.
- 04 Después de cinco pases roten los tres papeles y ajusten la distancia según los aciertos.

Lo que necesitamos

Pelota, conos y petos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Encontrar líneas de pase.

Otra forma de participar

Amplíen la zona receptora o usen pelota más grande.

El profesor

Mantiene al defensor separado del punto de recepción.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW118] Playworks. Interception. Game Library.

Laboratorio para inventar un juego

128

EDAD ORIENTATIVA

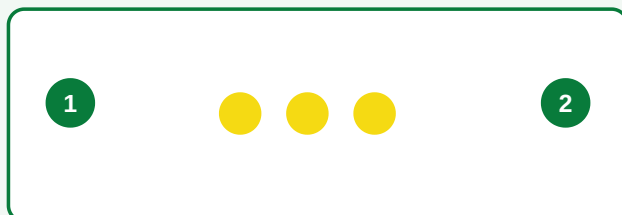
9+ años

PARTICIPANTES

6 a 30

TIEMPO PROPUESTO

25 min



MESA DE JUEGO • materiales al alcance

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Cada grupo recibe tres materiales, por ejemplo pelota, cuerda y conos.
- 02 Diseña un reto con objetivo, turnos, límites y una forma clara de terminar; escriban cuatro reglas.
- 03 Otro grupo lo prueba durante tres minutos y cuenta qué entendió y qué cambiaría.
- 04 Ajusten una regla, vuelvan a probar y pongan un nombre al juego creado.

Lo que necesitamos

Tres materiales sencillos por equipo y papel.

Espacio: Mesa o rincón de juego despejado.

Beneficios que buscamos

Diseñar, probar y revisar acuerdos.

Otra forma de participar

Permitan explicar el juego mediante dibujos o demostración.

El profesor

Revisa espacio, contacto y materiales antes de la prueba.

Los estudiantes

Escriben, prueban y modifican reglas a partir de la experiencia.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW119] Playworks. Invent a Game. Game Library.

Cruzar el río de cuerda

129

EDAD ORIENTATIVA

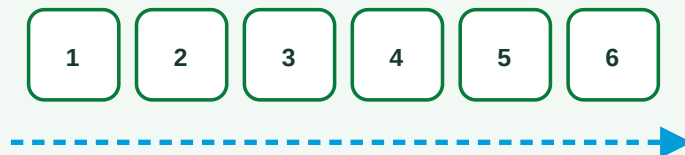
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



APOYOS O CASILLAS • elijan una distancia cómoda

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01** Las cuerdas representan las orillas de un río imaginario. Empiecen con una distancia corta.
- 02** Cada persona cruza con un paso amplio o un salto que pueda controlar.
- 03** Cuando todos terminan, ajusten el ancho por parejas, según la comodidad de cada una.
- 04** El reto es elegir una distancia propia y aterrizar estable, sin competir por el salto más largo.

Lo que necesitamos

Dos cuerdas colocadas en el piso.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Calcular distancias y controlar apoyos.

Otra forma de participar

Añadan piedras de cartón para cruzar caminando.

El profesor

Mantiene el juego en suelo firme, lejos de corrientes de agua reales.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW124] Playworks. Jump the River. Game Library.

Los estudiantes

Eligen un reto posible y observan sus avances entre intentos.

Ruta de los animales viajeros

130

EDAD ORIENTATIVA

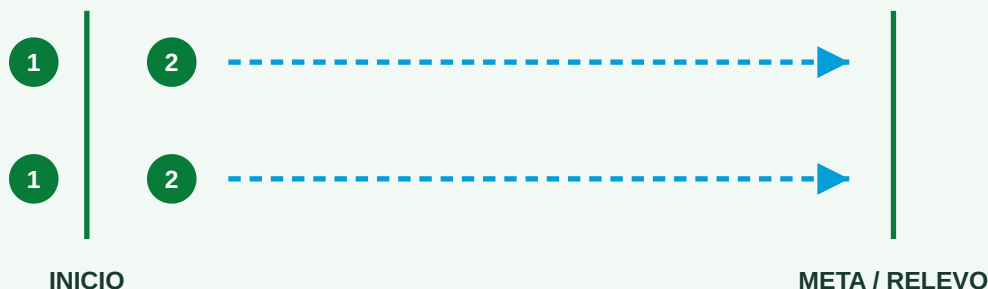
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 18

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Siguen un camino de huellas hasta una estación con figuras de animales.
- 02 Escojan una figura y regresen llevándola de manera estable, sin correr.
- 03 Cada viaje propone una forma de caminar distinta: pasos cortos, laterales o siguiendo una curva.
- 04 Completen la colección del equipo y ordenen las figuras al llegar.

Lo que necesitamos

Huellas de cartón, aros y figuras de animales.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Seguir rutas y transportar objetos.

Otra forma de participar

Usen huellas cercanas y objetos fáciles de sujetar.

El profesor

Ofrece opciones de marcha, sin exigir imitar posturas incómodas.

Los estudiantes

Eligen un reto posible y observan sus avances entre intentos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW125] Playworks. Jungle Race. Game Library.

Rondo de pases con el pie

131

EDAD ORIENTATIVA

10+ años

PARTICIPANTES

4 a 12

TIEMPO PROPUESTO

15 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Tres jugadores se ubican alrededor de un defensor en un cuadrado.
- 02 Se pasan el balón con el pie, buscando conservarlo dentro del área.
- 03 El defensor intenta interceptar; no hay barridas, empujones ni golpes al pie del otro.
- 04 Al recuperar el balón, cambia con quien dio el último pase. Cuenten la secuencia más larga.

Lo que necesitamos

Balón blando y conos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Abrir líneas de pase y apoyar.

Otra forma de participar

Amplíen el cuadrado o jueguen con un defensor que camina.

El profesor

Ajusta número de toques y distancia según la habilidad.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW126] Playworks. Keep Away Soccer. Game Library.

EDAD ORIENTATIVA

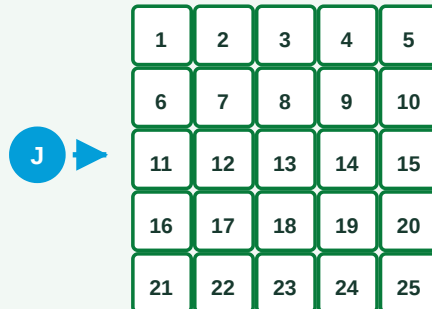
9+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Ejemplo de distribución del teclado: solo una persona dentro cada vez.

Así jugamos

- 01 Distribuyan los números dentro de un área que representa un teclado.
- 02 El equipo debe tocarlos en orden, del uno al veinticinco. Solo puede haber una persona dentro cada vez.
- 03 Quien entra toca uno o varios números y sale para relevarse; todos deben participar.
- 04 Si omiten un número, regresen al anterior. Planifiquen otro intento y comparen tiempos.

Lo que necesitamos

Tarjetas del uno al veinticinco y un borde marcado.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Organizar una secuencia y repartir tareas.

Otra forma de participar

Usen menos números, grandes y al alcance sobre una mesa.

El profesor

Comprueba que las tarjetas no resbalen.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW127] Playworks. Key Punch. Game Library.

El pescador distraído

133

EDAD ORIENTATIVA

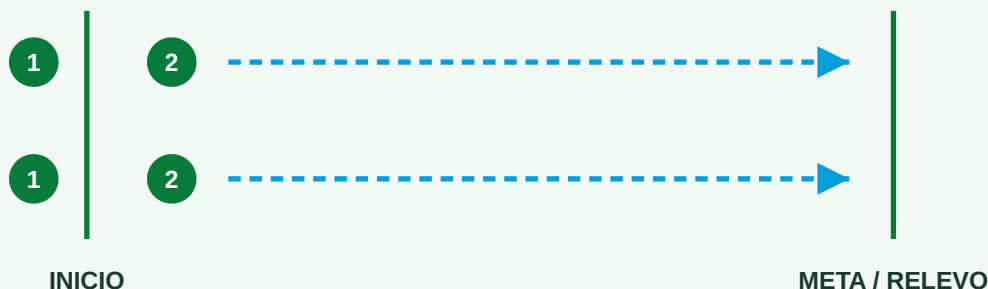
8+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 El pescador mira hacia el fondo; los demás avanzan desde la salida hacia un objeto situado cerca de él.
- 02 Cuando gira, todos se quedan quietos. Si ve a alguien moverse, esa persona retrocede dos pasos.
- 03 Quien recoge el objeto lo oculta entre el grupo; todos regresan hacia la salida siguiendo las mismas pausas.
- 04 El pescador tiene tres intentos para descubrir quién lo lleva antes de que lleguen.

Lo que necesitamos

Objeto blando y dos líneas.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Coordinar pausas y ocultamiento compartido.

Otra forma de participar

Reduzcan la distancia y permitan manos visibles sobre una bandeja cubierta.

El profesor

No permite arrebatarse el objeto ni revisar ropa.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW129] Playworks. Let's Go Fishing. Game Library.

Fila sin palabras

134

EDAD ORIENTATIVA

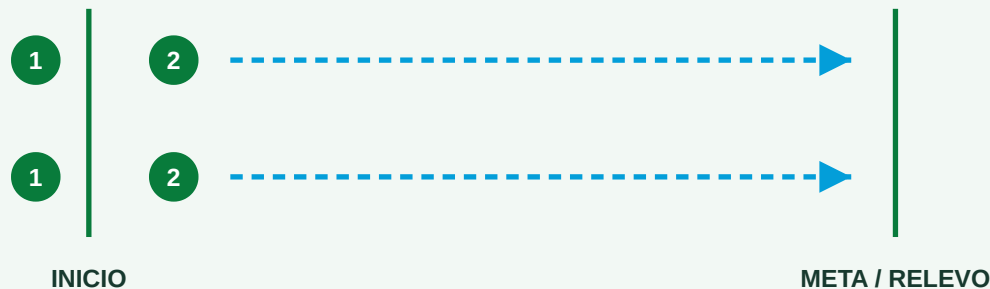
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Así jugamos

- 01 El grupo se organiza en fila según un criterio, como mes de cumpleaños, sin hablar.
- 02 Pueden señalar, mostrar números con los dedos o usar tarjetas.
- 03 Cuando crean haber terminado, cada persona dice su dato y revisan el orden.
- 04 Prueben otro criterio elegido por el grupo y expliquen qué señales funcionaron.

Lo que necesitamos

Tarjetas opcionales.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Crear códigos y acordar posiciones.

Otra forma de participar

Usen un tablero de orden para evitar desplazamientos.

El profesor

Elige datos voluntarios y evita ordenar por apariencia física.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW131] Playworks. Line of Silence. Game Library.

Miradas que se encuentran

135

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen dos círculos y miren inicialmente hacia el piso o una marca.
- 02 A la señal, cada persona dirige la mirada hacia un compañero de su círculo.
- 03 Si dos coinciden, se saludan y cambian juntos al otro círculo.
- 04 Repitan hasta compartir espacio con personas distintas, sin dejar a nadie solo.

Lo que necesitamos

Dos círculos marcados.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Reconocer señales y ampliar encuentros.

Otra forma de participar

Sustituyan la mirada directa por señalar una tarjeta personal.

El profesor

Respetar a quien prefiera evitar contacto visual.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW132] Playworks. Look Up. Game Library.

La pelota imaginaria cambia

136

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, comiencen pasando una pelota real o imaginaria.
- 02 Quien la recibe le atribuye una cualidad: pesa mucho, es pegajosa o parece liviana como una pluma.
- 03 La pasa con gestos acordes y el siguiente conserva o transforma esa cualidad.
- 04 Al final, recuerden los cambios y creen una secuencia colectiva.

Lo que necesitamos

Una pelota blanda opcional.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Representar cualidades con el cuerpo.

Otra forma de participar

Nombren o dibujen la cualidad en vez de actuar.

El profesor

Evita que la actuación implique lanzar con fuerza un objeto real.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW133] Playworks. Magic Ball. Game Library.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Cambia de puesto con una mirada

137

EDAD ORIENTATIVA

9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo con una persona en el centro y las demás sobre marcas.
- 02 Dos compañeros del borde acuerdan cambiar de puesto mediante una señal visual.
- 03 Durante el cambio, quien está en el centro intenta ocupar una marca libre, caminando.
- 04 Quien queda sin puesto toma el centro. Continúen con nuevos acuerdos, sin empujar ni bloquear.

Lo que necesitamos

Marcas de piso.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Interpretar señales y anticipar movimientos.

Otra forma de participar

Usen nombres o tarjetas para acordar el cambio.

El profesor

Amplía los pasillos y ofrece señales distintas de la mirada.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW135] Playworks. Magic Mind Trick. Game Library.

La lleva del laberinto vivo

138

EDAD ORIENTATIVA

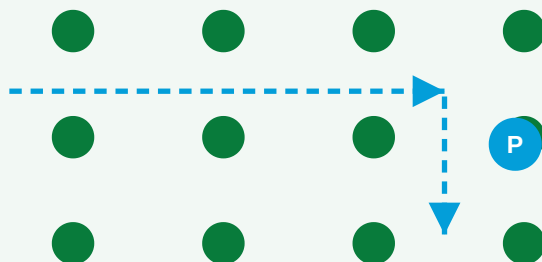
9+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Personas quietas en marcas; los pasillos quedan libres para los relevos.

Así jugamos

- 01 Algunos jugadores permanecen en marcas que forman pasillos; otro persigue a un corredor.
- 02 El corredor puede detenerse junto a una marca y dar la señal de relevo acordada.
- 03 Su ocupante sale como nuevo corredor y quien llegó toma su lugar.
- 04 Un toque del perseguidor intercambia sus papeles; roten también cada minuto para repartir oportunidades.

Lo que necesitamos

Marcas separadas y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Encontrar rutas y cambiar de función.

Otra forma de participar

Caminen y amplíen los pasillos.

El profesor

Comprueba que nadie use su cuerpo para bloquear.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW139] Playworks. Maze Tag. Game Library.

Cruza entre dos colores

139

EDAD ORIENTATIVA

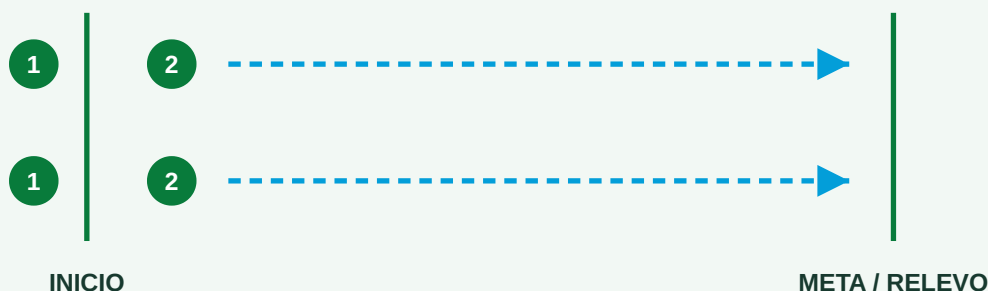
9+ años

PARTICIPANTES

6 a 18

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Una persona se desplaza entre dos conos separados; otra rueda una pelota desde una marca lateral.
- 02 El corredor intenta llegar al color anunciado antes de que la pelota cruce su trayectoria.
- 03 Si la pelota toca los pies, se reinicia desde el cono anterior; no se lanza por el aire.
- 04 Después de cinco envíos cambian las funciones.

Lo que necesitamos

Dos conos de color y pelota de espuma.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Anticipar trayectorias y frenar.

Otra forma de participar

Rueden hacia un cono que el corredor protege con distancia.

El profesor

Controla la fuerza y conserva una franja de separación.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW141] Playworks. Mix It Up. Game Library.

Patea, llega y vuelve

140

EDAD ORIENTATIVA

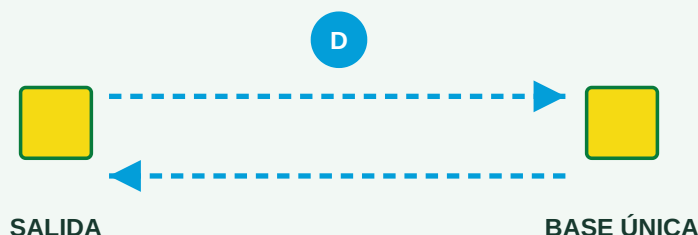
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Una única base: ida y regreso. D: defensa; no lanzar contra el corredor.

Así jugamos

- 01 Un equipo patea y el otro ocupa el campo. El docente rueda la pelota al pateador.
- 02 Después de patear al sector válido, corre hasta la única base y regresa; completar el recorrido suma una carrera.
- 03 La defensa busca atrapar al aire o tocar suavemente al corredor con la pelota sostenida. No se lanza contra él.
- 04 Cambien cuando todos hayan pateado y sumen las carreras de cada ronda.

Lo que necesitamos

Pelota blanda, salida y una base.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Decidir cuándo avanzar y cooperar en defensa.

Otra forma de participar

Permitan detenerse en la base o eliminen los outs.

El profesor

Separa el corredor de quienes esperan turno.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW143] Playworks. Mountain Ball. Game Library.

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 La mitad del grupo forma una ratonera con un círculo de brazos elevados; los demás son ratones.
- 02 Los ratones caminan entrando y saliendo por las puertas, sin correr.
- 03 A la señal, el círculo baja los brazos lentamente y los ratones se detienen, sin quedar sujetos.
- 04 Cuenten quiénes estaban dentro, abran las puertas y cambien los papeles.

Lo que necesitamos

Círculo marcado.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Atender señales y ocupar espacios.

Otra forma de participar

Dibujen puertas en el suelo y ciérrenlas con una tarjeta.

El profesor

Evita bajar brazos sobre cabeza, cuello o espalda.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW144] Playworks. Mouse Trap. Game Library.

Mi nombre tiene movimiento

142

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, una persona dice su nombre y realiza un gesto breve.
- 02 Todos repiten el nombre y el gesto, respetando la forma que su compañero eligió.
- 03 Continúen hasta completar el grupo y luego intenten recordar tres gestos sin ayuda.
- 04 Formen pequeñas secuencias con nombres, sin comparar quién actúa mejor.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Vincular nombre, memoria y expresión.

Otra forma de participar

Usen una tarjeta, un sonido o un movimiento de mano.

El profesor

Acepta gestos mínimos y participación voluntaria.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW146] Playworks. Movement Name Game. Game Library.

¿Qué animal soy?

143

EDAD ORIENTATIVA

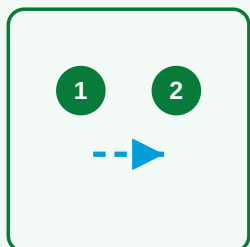
8+ años

PARTICIPANTES

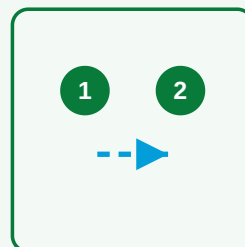
6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

15 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Cada persona recibe una tarjeta que pueden ver sus compañeros, pero ella no.
- 02 Por turnos, hace preguntas que se respondan con sí o no: «¿Tengo plumas?».
- 03 Después de tres preguntas propone una respuesta o pide una pista.
- 04 Cuando lo descubre, ayuda a otro compañero y cambia de tarjeta para una segunda ronda.

Lo que necesitamos

Tarjetas de animales.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Clasificar mediante preguntas.

Otra forma de participar

Muestren tres opciones y eviten tarjetas sobre la frente.

El profesor

Escoge animales conocidos y verifica sus características.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW148] Playworks. Mystery Creature. Game Library.

Pares contra impares

144

EDAD ORIENTATIVA

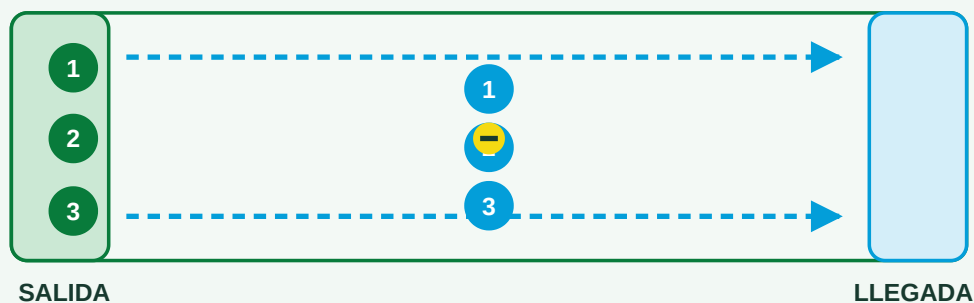
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Dos equipos esperan frente a frente: pares e impares.
- 02 El guía presenta una suma sencilla y concede tiempo para resolverla.
- 03 Si el resultado es par, ese equipo persigue al otro hasta su refugio; si es impar, ocurre lo contrario.
- 04 Tras cada salida, expliquen la operación y cambien de lado a la mitad de la ronda.

Lo que necesitamos

Tarjetas de operaciones y dos refugios.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Relacionar cálculo y respuesta motriz.

Otra forma de participar

Muestren el resultado y concéntrense solo en clasificarlo.

El profesor

Confirma la respuesta antes de autorizar la persecución.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW151] Playworks. Odds and Evens Tag. Game Library.

Por arriba y por abajo

145

EDAD ORIENTATIVA

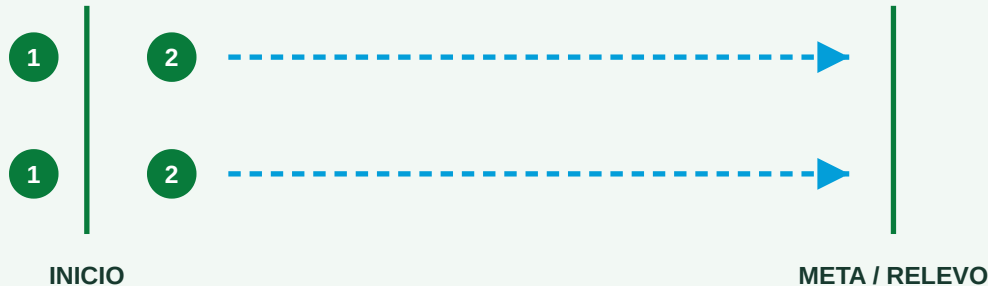
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Disposición en fila; la dirección y el relevo se explican en los pasos.

Así jugamos

- 01 Formen filas de cuatro a seis, dejando espacio entre compañeros.
- 02 La primera persona pasa la pelota por encima de su cabeza; la siguiente, por abajo, sin forzar la espalda.
- 03 Alternen hasta el final. El último camina al inicio y repite la secuencia.
- 04 Completen una vuelta de todos los integrantes y busquen un ritmo compartido.

Lo que necesitamos

Pelota blanda por fila.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar entregas y recordar alternancia.

Otra forma de participar

Pasen por derecha e izquierda a la altura de la cintura.

El profesor

No permite que alguien corra entre las piernas de otros.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW153] Playworks. Over Under. Game Library.

Conos que se defienden

146

EDAD ORIENTATIVA

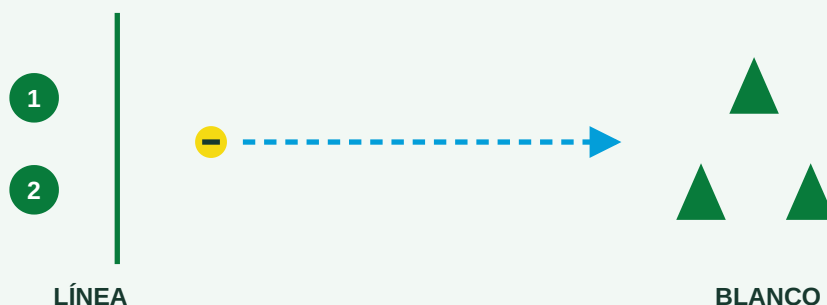
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Cada equipo distribuye conos en su mitad del campo.
- 02 Desde detrás de una línea, rueden pelotas para derribar los conos contrarios.
- 03 Los defensores pueden desviar las pelotas con otra pelota sostenida o con la palma, manteniendo distancia del blanco.
- 04 Los conos caídos permanecen acostados hasta terminar la ronda; gana quien derriba todos o más en dos minutos.

Lo que necesitamos

Conos, pelotas de espuma y línea central.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Orientar envíos y organizar defensa.

Otra forma de participar

Retiren defensores y aumenten el tamaño del blanco.

El profesor

Prohíbe lanzamientos altos y pausa antes de recoger.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW156] Playworks. Pin Down. Game Library.

Entrega de pizzas

147

EDAD ORIENTATIVA

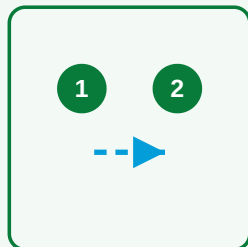
7+ años

PARTICIPANTES

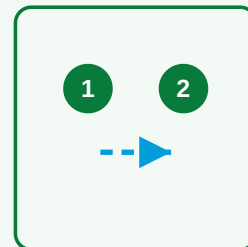
6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En parejas, una persona lleva una bolsita sobre la palma: es la pizza. La otra sostiene un aro bajo alrededor de su espacio, sin encerrarla.
- 02 Caminen juntos hasta el punto de entrega procurando que la pizza no caiga.
- 03 Si cae, deténganse, recojan y retomen desde allí.
- 04 Cambien funciones y prueben una ruta con una curva amplia.

Lo que necesitamos

Aros y bolsitas de tela.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar ritmo y transporte.

Otra forma de participar

Lleven la bolsita sobre una bandeja; prescindan del aro.

El profesor

Comprueba que el aro no golpee las piernas ni limite la salida.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW157] Playworks. Pizza Delivery. Game Library.

Desliza hacia el puntaje

148

EDAD ORIENTATIVA

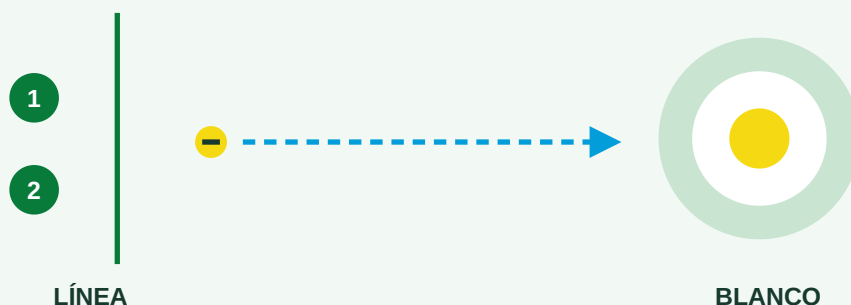
7+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Marquen tres franjas de puntaje en una superficie lisa.
- 02 Desde una línea, cada jugador desliza tres bolsitas intentando dejarlas dentro de las franjas.
- 03 La bolsita que toca dos zonas recibe el valor menor; la que sale no suma.
- 04 Recojan al terminar todos los envíos, registren el total y ajusten la distancia para otra ronda.

Lo que necesitamos

Bolsitas de tela y zonas de uno, dos y tres puntos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Regular fuerza y sumar resultados.

Otra forma de participar

Deslicen sobre una mesa o con una pala corta.

El profesor

Verifica que nadie pise la zona de deslizamiento.

Los estudiantes

Esperan detrás de la línea, registran intentos y recogen a la señal.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW158] Playworks. Playground Shuffleboard. Game Library.

Pelota con palmas

149

EDAD ORIENTATIVA

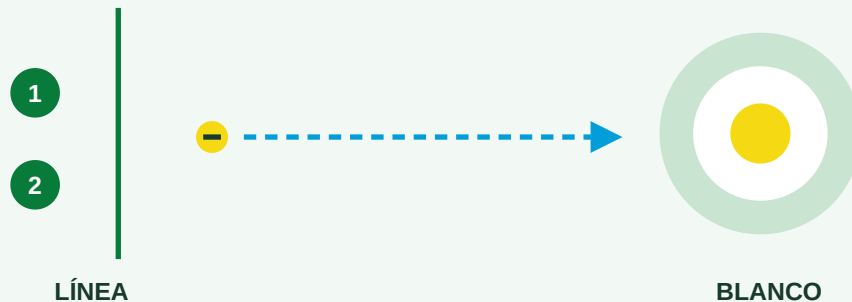
7+ años

PARTICIPANTES

2 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Lancen la pelota a poca altura y atrápenla con ambas manos.
- 02 Añadan una palmada antes de recibir; cuando salga con control, intenten dos.
- 03 Cada persona elige una cantidad posible y registra tres intentos.
- 04 En parejas, una observa y ofrece una sugerencia concreta antes de cambiar de función.

Lo que necesitamos

Pelota blanda por persona o pareja.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Calcular tiempo de vuelo y recepción.

Otra forma de participar

Usen un pañuelo o permitan un bote.

El profesor

Evita lanzamientos altos cerca de techos o compañeros.

Los estudiantes

Eligen un reto posible y observan sus avances entre intentos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW161] Playworks. Popcorn. Game Library.

El mensaje eléctrico

150

EDAD ORIENTATIVA

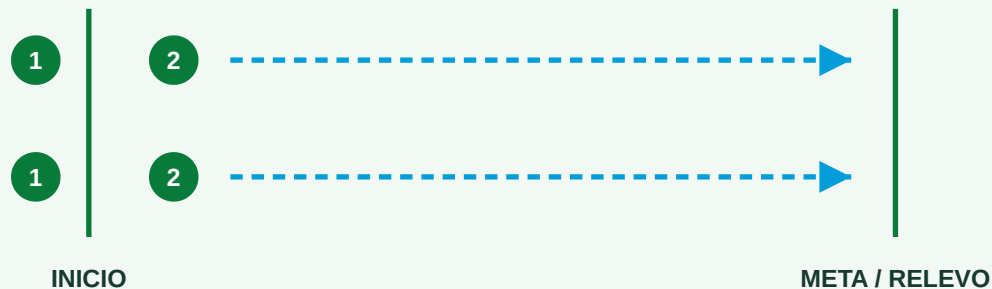
8+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Disposición en fila; la dirección y el relevo se explican en los pasos.

Así jugamos

- 01 Formen dos filas iguales; solo las primeras personas miran una moneda que muestra el docente.
- 02 Si sale cara, transmiten una señal suave de mano al vecino; con sello, esperan.
- 03 El mensaje avanza hasta el último, quien toca el objeto de su propia meta.
- 04 Comprueben si la salida fue correcta y roten el primer lugar después de cada intento.

Lo que necesitamos

Moneda y objeto de meta.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Transmitir una señal con precisión.

Otra forma de participar

Usen un gesto visible o toque sobre una mesa, sin contacto corporal.

El profesor

Acuerda una señal sin apretones y concede tiempo para comprenderla.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW164] Playworks. Pulse. Game Library.

Grande como calabaza, pequeño como pasa

151

EDAD ORIENTATIVA
6+ años

PARTICIPANTES
6 a 24

TIEMPO PROPUESTO
10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 A la señal «calabaza», amplíen suavemente su postura; con «pasa», háganla pequeña.
- 02 Cambien entre las dos formas sin contener la respiración ni forzar articulaciones.
- 03 El guía combina tamaños con alturas cómodas: grande y sentado, pequeño y de pie.
- 04 Cada pareja crea tres cambios y los comparte.

Lo que necesitamos

Tarjetas de dos tamaños.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Explorar amplitud y contraste corporal.

Otra forma de participar

Realicen el contraste solo con manos o expresión facial.

El profesor

Ofrece movimientos cómodos y evita tensar al máximo.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW165] Playworks. Pumpkin Face, Raisin Face. Game Library.

Atrapa al contrario

152

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

4 a 16

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Un guía envía una pelota suave a cada participante mientras dice «atrapa» o «devuelve».
- 02 La regla es responder al contrario: con «atrapa», devolver con un toque; con «devuelve», recibir con las manos.
- 03 Después de cinco envíos cambien de guía. Ante una confusión, repitan despacio.
- 04 Intenten una vuelta completa de respuestas correctas.

Lo que necesitamos

Pelota de espuma.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Cambiar una respuesta habitual.

Otra forma de participar

Usen tarjetas y pelota rodada.

El profesor

Practica primero cada respuesta por separado.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW166] Playworks. Push-Catch. Game Library.

Suma de dedos

153

EDAD ORIENTATIVA

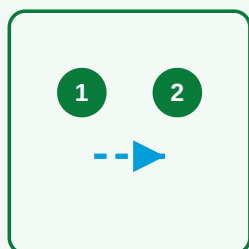
7+ años

PARTICIPANTES

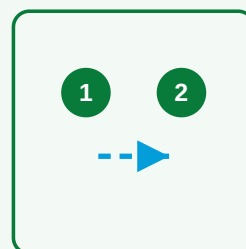
2 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En parejas, escondan una mano y cuenten juntos hasta tres.
- 02 Muestren entre uno y cinco dedos al mismo tiempo.
- 03 Cada persona calcula la suma; comprueben juntos el resultado antes de otro intento.
- 04 Después de cinco rondas, cambien de pareja o acuerden restar el menor del mayor.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Calcular y verificar con otro.

Otra forma de participar

Usen fichas grandes o tarjetas numéricas.

El profesor

Prioriza la explicación del resultado sobre la velocidad.

Los estudiantes

Explican sus decisiones y revisan los resultados por turnos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW170] Playworks. Quick Count. Game Library.

La pista y los rodadores

154

EDAD ORIENTATIVA

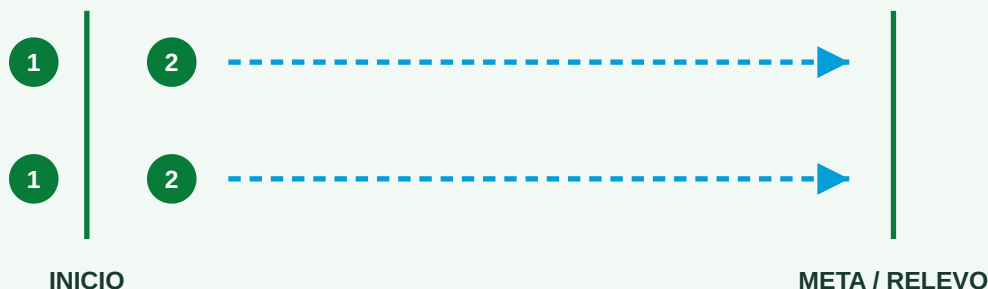
10+ años

PARTICIPANTES

12 a 24

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Un equipo recorre una pista marcada; otro rueda pelotas desde un lateral; un tercero recoge al otro lado.
- 02 Los corredores intentan completar vueltas, mientras los rodadores buscan tocar sus pies con envíos suaves.
- 03 Un toque suma al equipo que rueda, sin eliminar al corredor.
- 04 Cada minuto detengan todo, recojan las pelotas y roten las tres funciones.

Lo que necesitamos

Pelotas de espuma, circuito y franjas laterales.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Anticipar trayectorias y coordinar tareas.

Otra forma de participar

Usen blancos móviles arrastrados por una cuerda corta, sin tocar personas.

El profesor

Mantiene las pelotas rodadas y la recogida fuera de la pista.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y roten las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW171] Playworks. Race Track. Game Library.

EDAD ORIENTATIVA

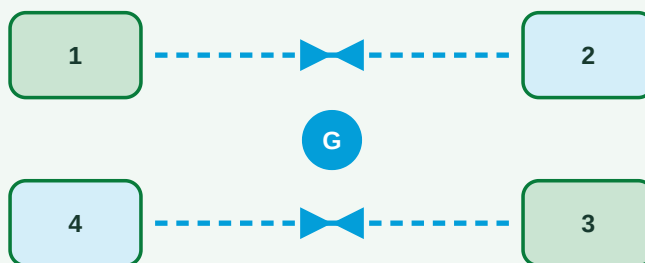
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



ESTACIONES / REFUGIOS • G: guía cuando corresponda

Vista superior • cuatro referencias; ajusten su uso a los pasos de la ficha.

Así jugamos

- 01 Distribuyan estaciones de colores con símbolos distintos.
- 02 El guía anuncia una secuencia de tres estaciones y el grupo la recorre en ese orden.
- 03 Al volver al inicio, un participante propone otra secuencia y los demás la repiten.
- 04 Aumenten o reduzcan la cantidad de estaciones según la memoria del grupo.

Lo que necesitamos

Conos de colores y símbolos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Recordar rutas y orientarse.

Otra forma de participar

Usen una tarjeta de ruta y recorridos cortos.

El profesor

Combina color con símbolos y evita aglomeraciones.

Los estudiantes

Eligen un reto posible y observan sus avances entre intentos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW172] Playworks. Rainbow Run. Game Library.

EDAD ORIENTATIVA

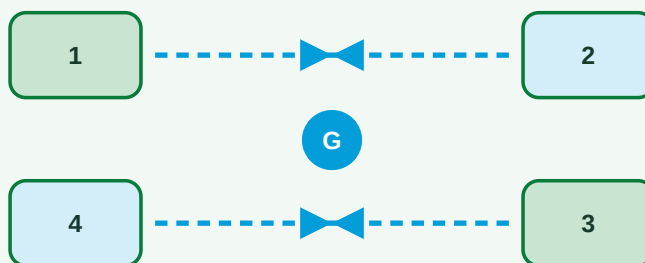
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



ESTACIONES / REFUGIOS • G: guía cuando corresponda

Vista superior • cuatro referencias; ajusten su uso a los pasos de la ficha.

Así jugamos

- 01 El guía combina una parte del cuerpo con un color: «mano al azul» o «codo al verde».
- 02 Cada persona busca un objeto de ese color y lo toca suavemente con la parte indicada.
- 03 No se usan cuerpos de compañeros como blancos ni objetos altos o frágiles.
- 04 Alternen guías y busquen varias soluciones para la misma consigna.

Lo que necesitamos

Objetos de colores accesibles.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Relacionar lenguaje y esquema corporal.

Otra forma de participar

Permitan señalar el objeto o elegir otra parte del cuerpo.

El profesor

Selecciona previamente objetos estables y al alcance.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW174] Playworks. Red Elbow. Game Library.

Semáforo del patio

157

EDAD ORIENTATIVA

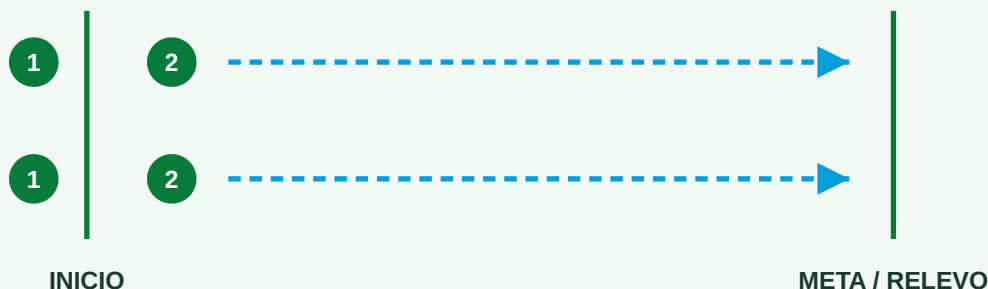
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Esperen en la salida y observen al guía situado al fondo.
- 02 Con verde, avancen caminando; con rojo, deténganse.
- 03 Si alguien continúa, vuelve un paso y retoma en la siguiente señal.
- 04 Al llegar todos, cambien al guía y prueben pasos laterales o una secuencia más larga.

Lo que necesitamos

Tarjetas verde y roja, con símbolos.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Regular avance y detención.

Otra forma de participar

Usen señales orales y visuales simultáneas.

El profesor

Deja una zona amplia para frenar al final.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW175] Playworks. Red Light, Green Light. Game Library.

Detectives del ritmo

158

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Un detective mira hacia otro lado mientras el grupo elige un líder secreto.
- 02 Todos copian sus movimientos rítmicos: palmas, dedos o toques suaves en muslos.
- 03 El líder cambia de movimiento y el detective observa para descubrirlo en tres intentos.
- 04 Revelen el papel y cambien ambos participantes.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Seguir ritmo y observar cambios.

Otra forma de participar

Usen movimientos lentos y visibles.

El profesor

Escoge acciones que el grupo pueda hacer sin dolor ni esfuerzo forzado.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW177] Playworks. Rhythm Detective. Game Library.

Los estudiantes

Escuchan el pulso y ajustan sus movimientos al ritmo colectivo.

Sardinas a la vista del profe

159

EDAD ORIENTATIVA

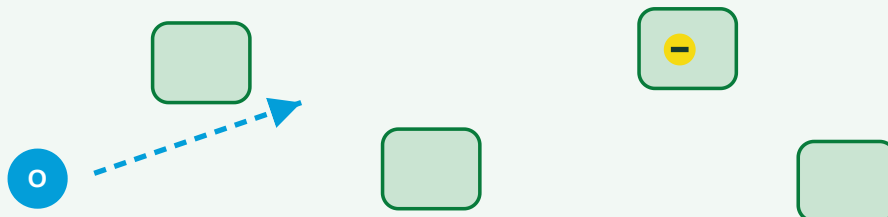
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

15 min



O: observa • área de búsqueda previamente revisada

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Una persona se esconde en un lugar autorizado mientras el grupo espera.
- 02 Los demás buscan individualmente; quien la encuentra se queda cerca, sin anunciarlo.
- 03 Continúen hasta que todos descubran el lugar o termine el tiempo acordado.
- 04 Cambien de escondido y comenten qué pistas ayudaron. No se usan armarios, huecos ni espacios cerrados.

Lo que necesitamos

Área delimitada y lugares revisados.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Observar pistas y compartir un descubrimiento.

Otra forma de participar

Dejen una parte del objeto o jugador visible y reduzcan el área.

El profesor

Mantiene supervisados todos los escondites y evita amontonamientos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW180] Playworks. Sardines. Game Library.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Golf de patio

160

EDAD ORIENTATIVA

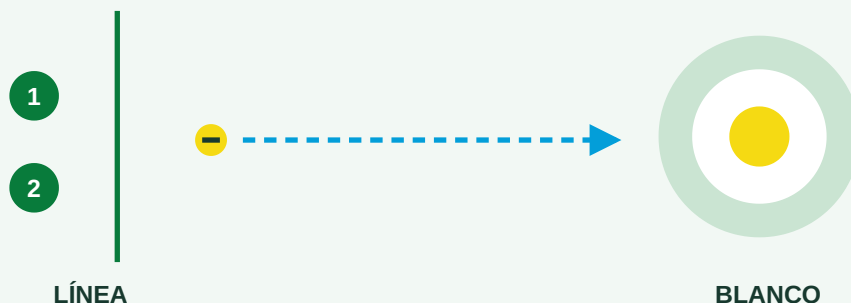
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 16

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Diseñen una ruta de tres metas amplias sobre el suelo.
- 02 Desde la salida, impulsen la pelota suavemente hasta entrar en la primera meta; cuenten cada golpe.
- 03 Continúen hacia las demás, esperando a que el área esté libre antes de golpear.
- 04 Registren su total y repitan intentando elegir mejor fuerza y dirección.

Lo que necesitamos

Pelota blanda, palo liviano y metas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Planear golpes y regular fuerza.

Otra forma de participar

Rueden con la mano o usen una rampa.

El profesor

Limita el movimiento del palo por debajo de la cintura.

Los estudiantes

Esperan detrás de la línea, registran intentos y recogen a la señal.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW181] Playworks. School Yard Golf. Game Library.

Toca en este orden

161

EDAD ORIENTATIVA

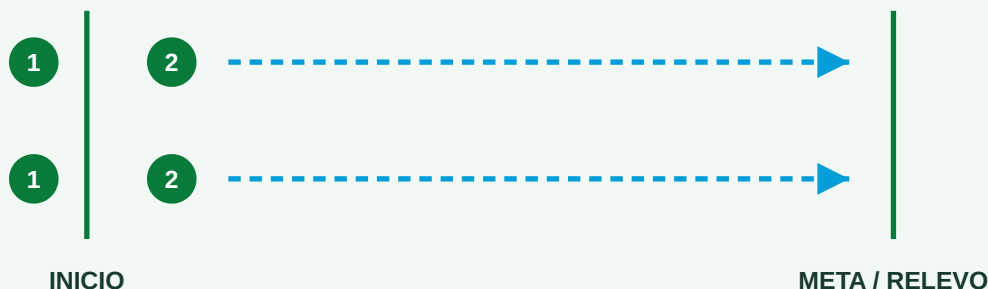
7+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 El guía nombra tres estaciones y muestra su ubicación.
- 02 Cada participante las toca en el orden indicado y regresa a la salida.
- 03 Antes de una segunda ronda, el grupo recuerda la secuencia en voz alta.
- 04 Cambien el orden o añadan una estación; el reto es acertar el recorrido, sin necesidad de correr.

Lo que necesitamos

Tres a cinco objetos o estaciones.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Recordar y ejecutar secuencias.

Otra forma de participar

Entreguen una ruta dibujada y objetos al alcance.

El profesor

Verifica que el trayecto permita circular sin choques.

Los estudiantes

Comparten pistas y comprueban la secuencia con sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW184] Playworks. Sequence Touch. Game Library.

El siete cambia la cuenta

162

EDAD ORIENTATIVA

9+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, cuenten por turnos desde uno.
- 02 Cada vez que llegue un múltiplo de siete, sustituyan el número por una palmada.
- 03 Si hay un error, nombren juntos el número que correspondía y continúen desde allí.
- 04 Cuando dominen la regla, prueben otro múltiplo y comparen la dificultad.

Lo que necesitamos

Cartel con la regla.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Relacionar conteo y regularidades.

Otra forma de participar

Empiecen con múltiplos de dos y una tabla visible.

El profesor

Introduce una sola regla cada vez.

Los estudiantes

Explican sus decisiones y revisan los resultados por turnos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW185] Playworks. Seven. Game Library.

Figuras entre todos

163

EDAD ORIENTATIVA

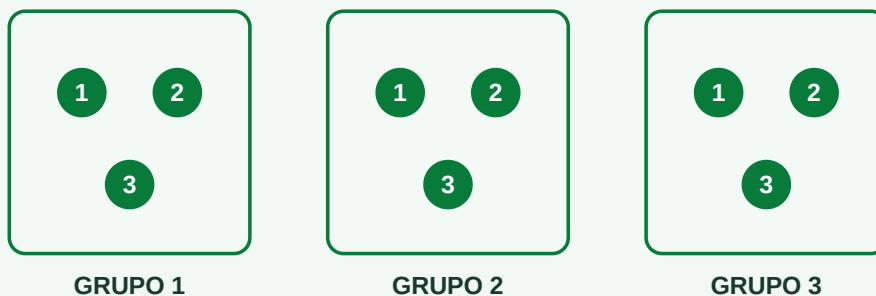
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 El guía muestra una figura, como triángulo o rectángulo.
- 02 Cada equipo organiza sus posiciones para dibujar su contorno sobre el patio. No necesita acostarse ni tocar a otros.
- 03 Otro equipo observa y nombra lados y vértices.
- 04 Cambien de figura y busquen una manera distinta de representarla.

Lo que necesitamos

Tarjetas geométricas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Relacionar geometría y organización espacial.

Otra forma de participar

Usen objetos o tarjetas en una mesa.

El profesor

Evita posturas sostenidas incómodas y respeta distancias.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW186] Playworks. Shape Shifter. Game Library.

Tiburones y pececitos

164

EDAD ORIENTATIVA

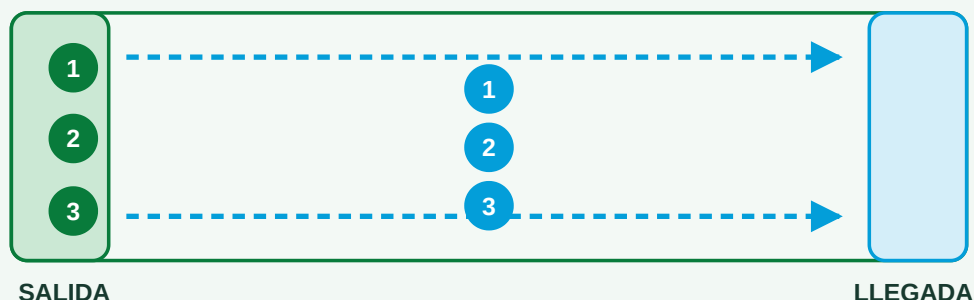
8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • verde: participantes • azul: perseguidor o equipo contrario.

Así jugamos

- 01 Los pececitos esperan en una orilla y un tiburón ocupa el centro.
- 02 A la señal, cruzan hasta la otra orilla mientras el tiburón intenta tocarlos.
- 03 Los tocados se convierten en tiburones para la siguiente salida, moviéndose por separado.
- 04 Terminen cuando todos hayan cambiado de papel y elijan otro inicio. A diferencia de Basurita, aquí no se forma cadena.

Lo que necesitamos

Dos orillas y conos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Elegir trayectorias y responder a cambios.

Otra forma de participar

Caminen y limiten la cantidad de tiburones activos.

El profesor

Organiza salidas simultáneas solo cuando todos estén listos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW187] Playworks. Sharks and Minnows. Game Library.

Los estudiantes

Reconocen los toques, respetan refugios y cambian de papel sin discutir.

Tripulación en acción

165

EDAD ORIENTATIVA

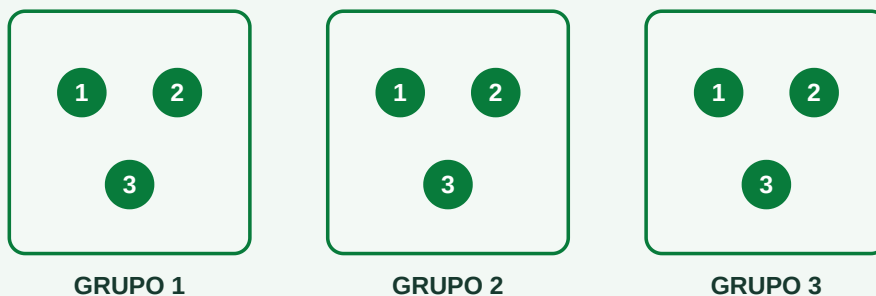
8+ años

PARTICIPANTES

10 a 30

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 El capitán anuncia tareas de un barco imaginario: vigilar en parejas, remar de a tres o formar un ancla de cuatro.
- 02 Los participantes forman el grupo indicado y representan la tarea sin cargarse.
- 03 Quienes queden sin grupo se integran como ayudantes; ninguna tarea deja gente afuera.
- 04 Cambien de capitán y creen una nueva consigna que todos comprendan.

Lo que necesitamos

Tarjetas de tareas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Agruparse y coordinar representaciones.

Otra forma de participar

Permitan grupos de tamaños flexibles.

El profesor

Comprueba que las figuras no requieran equilibrarse sobre compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW188] Playworks. Shipwreck. Game Library.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

La pelota silenciosa

166

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo y acuerden jugar sin hablar durante una ronda breve.
- 02 Antes de pasar, busquen una señal de que el receptor está preparado.
- 03 Si cae la pelota o alguien habla, hagan una pausa y reinicien desde esa persona, sin excluirla.
- 04 Cuenten cuántos pases logran y conversen al final sobre las señales usadas.

Lo que necesitamos

Pelota blanda.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Atender comunicación no verbal.

Otra forma de participar

Rueden la pelota y permitan un gesto de petición claro.

El profesor

Aclara que se puede hablar de inmediato si alguien necesita ayuda.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW191] Playworks. Silent Ball. Game Library.

EDAD ORIENTATIVA

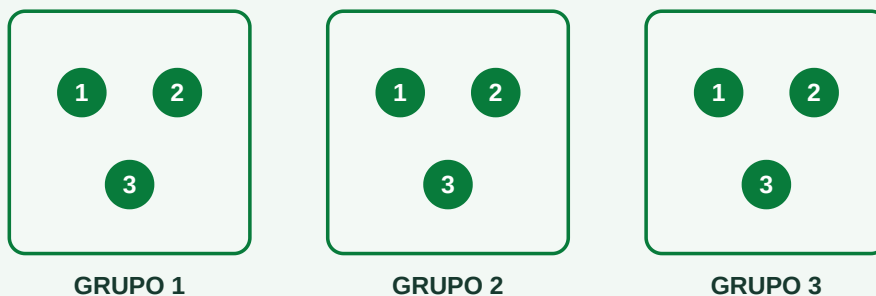
6+ años

PARTICIPANTES

6 a 30

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 El guía propone acciones, pero solo deben hacerse si empiezan con «Simón dice».
- 02 Si dice únicamente «levanten una mano», todos esperan; si incluye la frase, la levantan.
- 03 Ante una confusión, repitan la señal correcta y sigan jugando.
- 04 Cambien de guía tras cinco consignas y creen movimientos cómodos para todo el grupo.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Escuchar una condición antes de actuar.

Otra forma de participar

Usen una tarjeta que indique cuándo realizar la acción.

El profesor

Evita consignas humillantes o físicamente exigentes.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW193] Playworks. Simon Says. Game Library.

La culebrita de cuerda

168

EDAD ORIENTATIVA

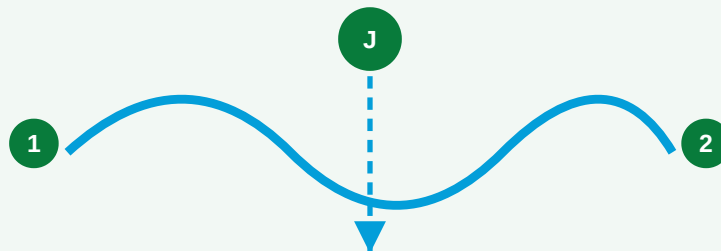
6+ años

PARTICIPANTES

4 a 16

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Movimiento orientativo de la cuerda; mantener la altura indicada en las reglas.

Así jugamos

- 01 Dos personas sujetan los extremos y mueven la cuerda suavemente sobre el suelo, como una culebra.
- 02 Los demás cruzan por turnos con un paso amplio o salto corto, sin pisarla.
- 03 Si hay contacto, detengan y vuelvan a intentar con movimiento más lento.
- 04 Roten a quienes sostienen la cuerda y prueben distintas anchuras.

Lo que necesitamos

Cuerda blanda.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Ajustar el paso a un objeto móvil.

Otra forma de participar

Dejen la cuerda quieta y caminen sobre marcas laterales.

El profesor

Mantiene la cuerda a ras del piso y sin tirones.

Los estudiantes

Eligen un reto posible y observan sus avances entre intentos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW195] Playworks. Snake. Game Library.

Tesoros que cambian de casa

169

EDAD ORIENTATIVA

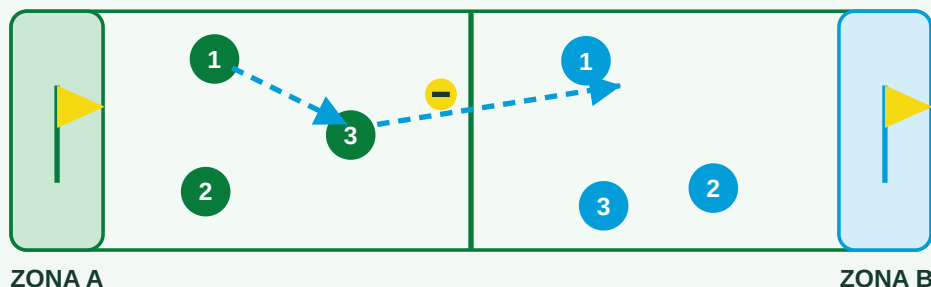
9+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Cada equipo guarda bolsitas en su depósito y busca traer las del rival.
- 02 Se transporta una por viaje. En campo contrario, un defensor puede tocar suavemente al visitante.
- 03 El tocado devuelve la bolsita y espera en una zona de rescate; un compañero libre lo acompaña de regreso para liberarlo.
- 04 Tras cuatro minutos, cuentan los tesoros y cambian de campo.

Lo que necesitamos

Diez bolsitas por equipo, petos y dos depósitos.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Combinar ataque, rescate y defensa.

Otra forma de participar

Reduzcan el campo y permitan refugios intermedios.

El profesor

Impide custodiar de cerca la zona de rescate.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW196] Playworks. Sneak. Game Library.

Fútbol escolar de pases

170

EDAD ORIENTATIVA

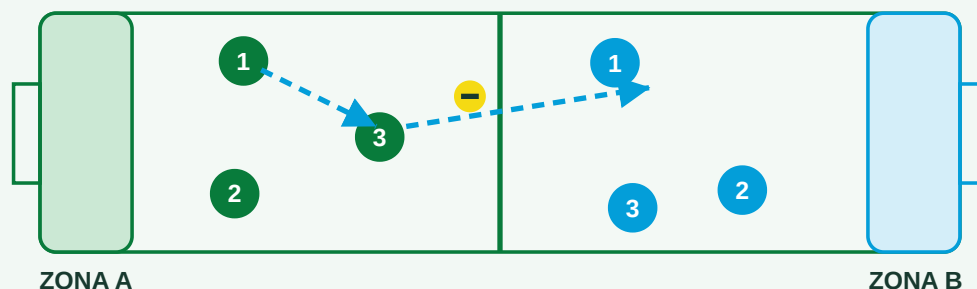
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

20 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen dos equipos pequeños y acuerden metas, límites y reinicio desde el centro.
- 02 Avancen mediante pases con el pie y busquen enviar el balón entre los conos de la meta contraria.
- 03 Si sale, reinicien con pase desde el lugar de salida. No se permiten barridas ni contacto corporal para quitarlo.
- 04 Jueguen dos periodos cortos y roten posiciones, incluyendo la defensa.

Lo que necesitamos

Balón, dos metas y petos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Dar apoyos y decidir en equipo.

Otra forma de participar

Amplíen metas y permitan más tiempo para controlar.

El profesor

Presenta estas reglas como una simplificación escolar.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW198] Playworks. Soccer. Game Library.

Derriba conos con el pie

171

EDAD ORIENTATIVA

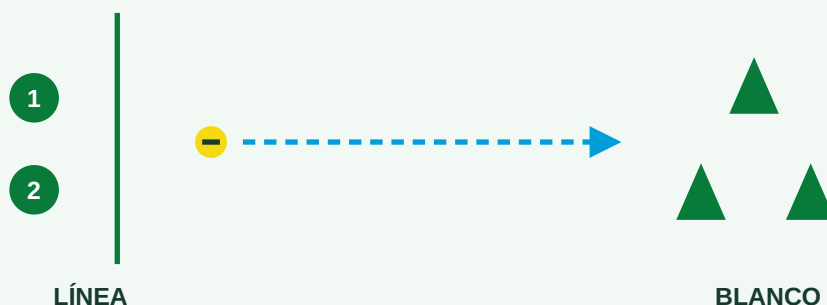
9+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

15 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Cada persona protege un cono situado en una zona amplia.
- 02 Desde fuera de la zona del cono ajeno, intenten derribarlo con un pase raso.
- 03 Si cae el propio, levántenlo cuando la pelota esté lejos y cambien de ubicación.
- 04 Cuenten aciertos durante un minuto y después jueguen por parejas, una enviando y otra defendiendo.

Lo que necesitamos

Balones blandos y un cono por jugador.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Orientar pases y proteger un espacio.

Otra forma de participar

Retiren la defensa o permitan empujar el balón con una rampa.

El profesor

Evita remates fuertes y la disputa cercana al pie.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW199] Playworks. Soccer Smash. Game Library.

Agáchate y nombra

172

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, el guía señala a una persona, que flexiona un poco las rodillas o baja una tarjeta.
- 02 Sus dos vecinos dicen el nombre del otro lo antes posible.
- 03 Comprueben los nombres y cambien la persona señalada. Nadie queda eliminado.
- 04 Tras cinco encuentros, un nuevo guía dirige y el grupo cambia posiciones.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Reconocer vecinos y responder por turnos.

Otra forma de participar

Usen tarjetas de nombres y postura sentada.

El profesor

Evita gestos de armas y agachamientos bruscos.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW202] Playworks. Splat. Game Library.

Tenemos algo en común

173

EDAD ORIENTATIVA

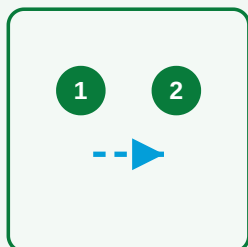
8+ años

PARTICIPANTES

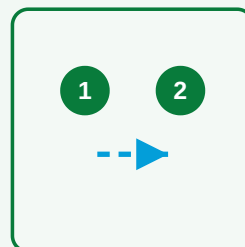
8 a 30

TIEMPO PROPUESTO

12 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Conversen en parejas para encontrar tres gustos o experiencias cotidianas compartidas, como leer cuentos o cuidar plantas.
- 02 Elijan una coincidencia que ambos quieran contar.
- 03 Al escucharla, quienes también coincidan hacen un gesto acordado desde su lugar.
- 04 Formen otra pareja y busquen un interés nuevo, sin repetir el anterior.

Lo que necesitamos

Tarjetas de temas.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Conocer afinidades y escuchar.

Otra forma de participar

Respondan con imágenes o dibujos.

El profesor

Evita preguntas sobre dinero, creencias o información privada.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW205] Playworks. Superstar. Game Library.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

Pelota de toques y pases

174

EDAD ORIENTATIVA

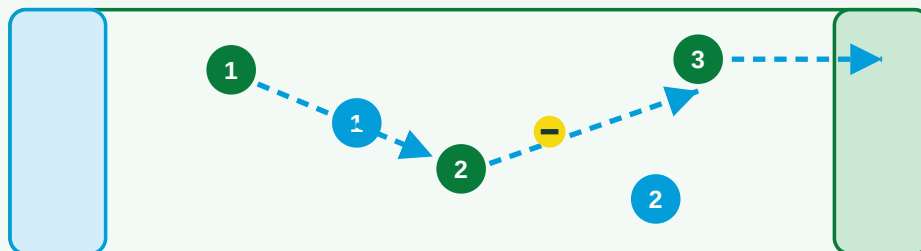
10+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

18 min



VERDE ATACA HACIA LA DERECHA • AZUL DEFIENDE

Vista superior: pases entre compañeros y llegada a la zona final.

Así jugamos

- 01 Dos equipos intentan llevar la pelota a una zona final mediante pases.
- 02 Quien la tiene puede darle un toque hacia arriba antes de pasar, pero permanece en su sitio.
- 03 Acuerden completar tres pases entre personas distintas antes del envío final. Atrapar dentro de la zona suma un punto.
- 04 Si cae o sale, reinicia el otro equipo desde el lugar; cambien de campo a mitad de la ronda.

Lo que necesitamos

Pelota ligera, petos y zonas finales.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Combinar control y apoyo colectivo.

Otra forma de participar

Permitan recibir sin toque previo y amplíen la zona final.

El profesor

Evita choques en recepciones y prohíbe arrebatarse de las manos.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW210] Playworks. Tap Ball. Game Library.

Transportadores de pelota

175

EDAD ORIENTATIVA

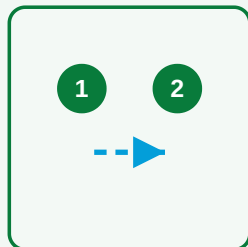
8+ años

PARTICIPANTES

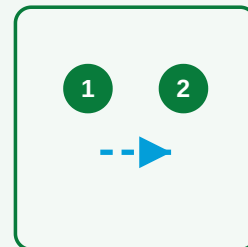
8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Grupos de cuatro rodean una pelota y acuerdan cómo sostenerla entre sus espaldas o costados, sin apretar.
- 02 Intentan transportarla caminando hasta una meta cercana.
- 03 Si cae o alguien pierde comodidad, paran, ajustan y reinician desde allí.
- 04 Prueben una segunda forma de llevarla y comparen la coordinación necesaria.

Lo que necesitamos

Pelota blanda por grupo y dos líneas.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Ajustar ritmo y comunicar necesidades.

Otra forma de participar

Lleven la pelota sobre una tela sostenida por todos.

El profesor

Descarta cualquier posición que obligue a torcerse o empujar.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW212] Playworks. Team Ball Race, Game Library.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Béisbol desde soporte

176

EDAD ORIENTATIVA

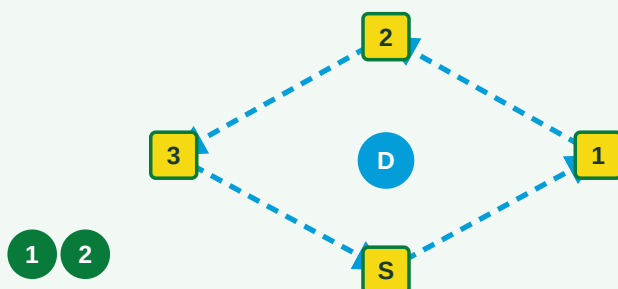
9+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

20 min



RECORRIDO DE BASES • S: salida • D: defensa

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Un equipo batea desde un soporte estable y el otro ocupa el campo.
- 02 Después del golpe al sector válido, se deja el bate y se recorren las bases en orden.
- 03 La defensa puede lograr out atrapando al aire o llegando con pelota a una base forzada antes del corredor. No lanza a personas.
- 04 Cuando todos hayan bateado, cambien funciones y sumen carreras completas.

Lo que necesitamos

Pelota blanda, bate liviano, soporte y cuatro bases.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Relacionar golpeo y recorrido de bases.

Otra forma de participar

Acerquen las bases y jueguen primero sin outs.

El profesor

Delimita una amplia zona de exclusión alrededor del bateador.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW213] Playworks. Tee Ball. Game Library.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Béisbol con raqueta

177

EDAD ORIENTATIVA

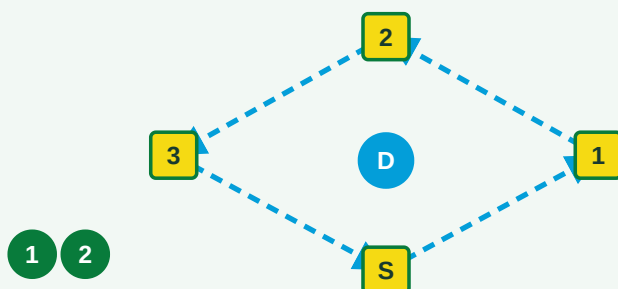
10+ años

PARTICIPANTES

10 a 24

TIEMPO PROPUESTO

20 min



RECORRIDO DE BASES • S: salida • D: defensa

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 El docente envía una pelota con un bote cómodo al golpeador.
- 02 Tras enviarla al campo con la raqueta, este la deja en el suelo y corre las bases en orden.
- 03 La defensa busca atrapados al aire o llegar a una base forzada antes del corredor, sin lanzar contra él.
- 04 Cambien cuando todos hayan golpeado; una vuelta completa suma una carrera.

Lo que necesitamos

Raqueta liviana, pelota blanda y cuatro bases.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Coordinar golpe y decisión de avance.

Otra forma de participar

Golpeen una pelota sostenida sobre soporte.

El profesor

Controla la distancia entre raqueta, lanzador y fila de espera.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW215] Playworks. Tennis Baseball. Game Library.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

¿Quién tomó el hueso?

178

EDAD ORIENTATIVA

7+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Una persona se sienta mirando hacia otro lado, con el objeto detrás y al alcance seguro.
- 02 El guía elige a alguien que se acerca en silencio, recoge el objeto y vuelve a su lugar.
- 03 Quien cuidaba escucha y dispone de tres intentos para identificar al visitante.
- 04 Revelen dónde está el objeto y cambien papeles; no hace falta vendar los ojos.

Lo que necesitamos

Objeto de tela.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Escuchar indicios y controlar el movimiento.

Otra forma de participar

Permitan mirar pistas parciales o usar objetos sonoros.

El profesor

Mantiene despejada la ruta de acercamiento.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW217] Playworks. The Bone. Game Library.

El camino secreto

179

EDAD ORIENTATIVA

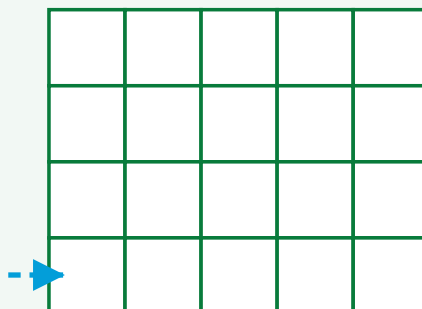
8+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

15 min



EL GUÍA GUARDA LA RUTA; EL GRUPO LA DESCUBRE

Ejemplo de cuadrícula. No se dibuja la respuesta secreta en el suelo.

Así jugamos

- 01 El guía guarda una ruta que atraviesa la cuadrícula por casillas vecinas.
- 02 Un jugador entra y prueba la siguiente casilla; el guía indica si pertenece al camino.
- 03 Ante un error, sale y entra otro, que retoma desde el inicio recordando los aciertos.
- 04 El equipo puede dar pistas verbales. Terminen cuando todos hayan recorrido la ruta descubierta.

Lo que necesitamos

Cuadrícula de piso y una ruta dibujada para el guía.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Construir memoria compartida.

Otra forma de participar

Usen una cuadrícula sobre mesa y fichas.

El profesor

Permite un solo jugador en la cuadrícula cada vez.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW218] Playworks. The Maze Game. Game Library.

La ola del círculo

180

EDAD ORIENTATIVA

6+ años

PARTICIPANTES

8 a 30

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Formen un círculo con separación cómoda.
- 02 Una persona levanta y baja sus brazos; su vecino repite cuando ve empezar el movimiento.
- 03 La ola recorre el grupo hasta volver al inicio.
- 04 Cambien sentido, velocidad o gesto, buscando que la secuencia fluya sin saltarse a nadie.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Seguir un ritmo y observar al vecino.

Otra forma de participar

Hagan la ola con una mano, tarjeta o mirada.

El profesor

No exige enlazar brazos ni realizar movimientos bruscos.

Los estudiantes

Escuchan el pulso y ajustan sus movimientos al ritmo colectivo.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW219] Playworks. The Wave. Game Library.

Esto es un objeto viajero

181

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 El guía entrega un objeto diciendo «esto es una pelota». Quien recibe pregunta «¿qué es?» y escucha la respuesta antes de pasarlo.
- 02 Repitan ese diálogo en cada entrega hasta completar la vuelta.
- 03 Incorporen otro objeto en sentido contrario, con su propio nombre.
- 04 Cuando coincidan ambos, resuelvan un diálogo a la vez y continúen.

Lo que necesitamos

Dos objetos blandos distintos.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Sostener secuencias de comunicación.

Otra forma de participar

Usen solo un objeto o tarjetas con las frases.

El profesor

Introduce el segundo recorrido cuando el primero esté claro.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW220] Playworks. This is a.... Game Library.

Esto es mi nariz

182

EDAD ORIENTATIVA

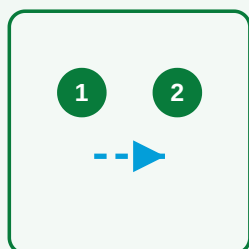
8+ años

PARTICIPANTES

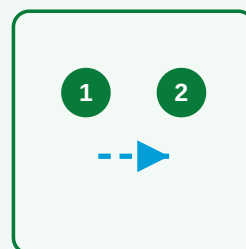
2 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Una persona toca una parte de su propio cuerpo y nombra otra: toca el hombro y dice «esta es mi nariz».
- 02 Su pareja toca la parte nombrada y responde nombrando una diferente.
- 03 Continúen alternando gestos y palabras durante un minuto.
- 04 Si se confunden, deténganse y expliquen la relación antes de seguir.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Separar información visual y verbal.

Otra forma de participar

Usen un dibujo del cuerpo y señalen en él.

El profesor

Limita las opciones a partes cómodas y respetuosas.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW221] Playworks. This is My Nose. Game Library.

Fútbol de tres en tres

183

EDAD ORIENTATIVA

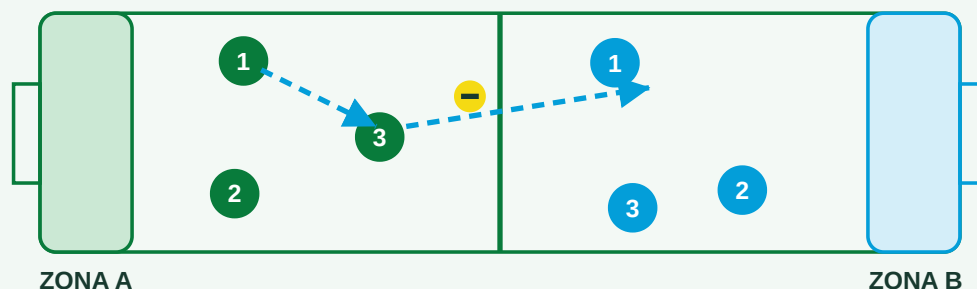
10+ años

PARTICIPANTES

9 a 18

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Vista superior • dos equipos • flecha: pase o envío al campo contrario.

Así jugamos

- 01 Formen equipos de tres; dos juegan y uno espera observando una consigna, como buscar pases de apoyo.
- 02 La ronda termina con un gol o después de dos minutos.
- 03 Sale el equipo que lleva más tiempo en el campo y entra el siguiente, siguiendo una rotación escrita.
- 04 Continúen hasta que todos jueguen igual número de rondas, sin barridas ni contacto para quitar el balón.

Lo que necesitamos

Balón, dos metas y petos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Decidir con pocos compañeros.

Otra forma de participar

Usen metas amplias y permitan un control adicional.

El profesor

Aplica una rotación equitativa, sin dejar al ganador siempre dentro.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW222] Playworks. Three Lines Soccer. Game Library.

Baloncesto de tres en tres

184

EDAD ORIENTATIVA

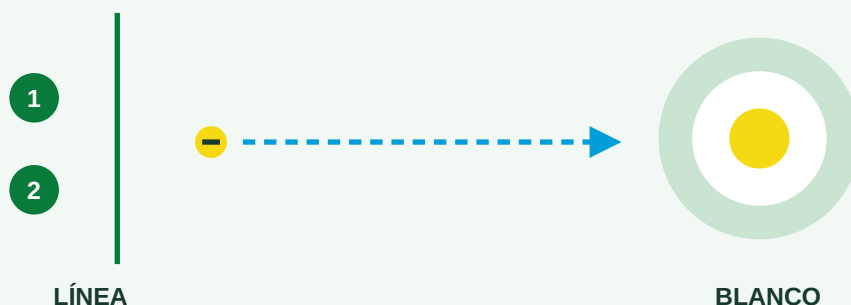
10+ años

PARTICIPANTES

9 a 18

TIEMPO PROPUESTO

18 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Tres equipos esperan su turno para jugar tres contra tres en media cancha.
- 02 Cada posesión comienza desde una marca exterior; al recuperar, saquen la pelota a esa marca antes de atacar.
- 03 Una canasta o dos minutos cierran la ronda. Entra el equipo que esperaba y sale el que lleva más tiempo.
- 04 Rote el grupo completo y prohíban contacto, agarrones y arrebatos de las manos.

Lo que necesitamos

Balón, aro y petos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Crear apoyos y organizar posesiones.

Otra forma de participar

Bajen el blanco y permitan pases sin drible inicial.

El profesor

Explica el reinicio exterior antes de jugar.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW223] Playworks. Three-Lines Basketball. Game Library.

Triqui de relevos

185

EDAD ORIENTATIVA

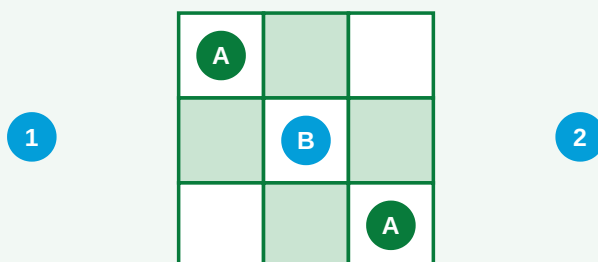
8+ años

PARTICIPANTES

6 a 16

TIEMPO PROPUESTO

15 min



TABLERO • turnos alternados

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Dos equipos esperan detrás de una salida; cada uno tiene tres fichas de un color y símbolo.
- 02 Sale un jugador por equipo, coloca una ficha en una casilla libre y regresa para relevarse.
- 03 Cuando las tres están puestas, cada viaje mueve una ficha propia a otra casilla libre.
- 04 Gana la ronda quien forma una línea de tres; reinicien y conversen la estrategia.

Lo que necesitamos

Cuadrícula de nueve casillas y seis fichas, tres por equipo.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Combinar planificación y relevo.

Otra forma de participar

Caminen y coloquen el tablero sobre una mesa.

El profesor

Permite una sola mano por casilla y pausa ante llegadas simultáneas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW224] Playworks. Tic Tac Toe Relay. Game Library.

Los estudiantes

Explican sus decisiones y revisan los resultados por turnos.

Triqui de lanzamientos

186

EDAD ORIENTATIVA

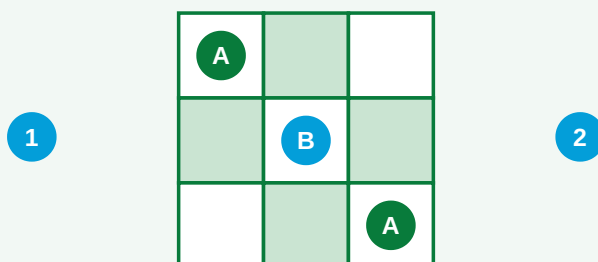
8+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

15 min



TABLERO • turnos alternados

Esquema de casillas. Usen la cantidad y disposición que indica la ficha.

Así jugamos

- 01 Por turnos, lancen una bolsita desde una línea hacia una casilla libre.
- 02 Solo queda ocupada si la bolsita termina completamente dentro; si toca borde, se recoge al finalizar el turno.
- 03 Intenten formar una línea de tres. Si se llena el tablero sin línea, declaren empate.
- 04 Cambien de distancia y repitan; el lanzamiento distingue esta variante del triqui de mesa.

Lo que necesitamos

Cuadrícula grande y bolsitas de dos colores.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Combinar puntería y elección de casilla.

Otra forma de participar

Deslicen las bolsitas por una mesa.

El profesor

Espera a que termine el envío antes de recoger.

Los estudiantes

Esperan detrás de la línea, registran intentos y recogen a la señal.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW225] Playworks. Tic-Tac-Toe Toss. Game Library.

Conos arriba, conos abajo

187

EDAD ORIENTATIVA

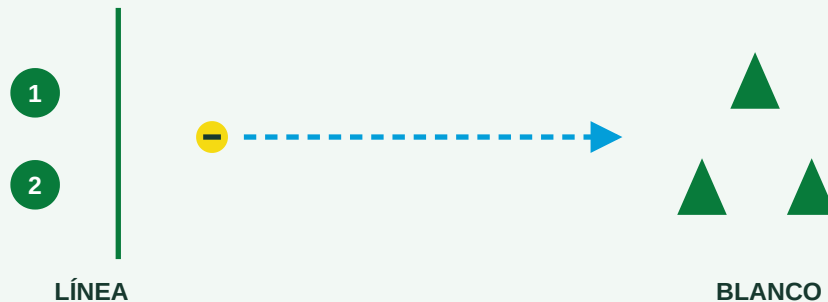
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista orientativa • flecha: dirección del envío • recoger solo a la señal.

Así jugamos

- 01 Dejen la mitad de los conos de pie y la otra mitad acostada.
- 02 Un equipo busca levantarlos y el otro acostarlos, siempre con las manos y uno por vez.
- 03 Nadie protege un cono ni sigue de cerca a otro jugador para deshacer cada acción.
- 04 Después de un minuto, detengan, cuenten y cambien tareas.

Lo que necesitamos

Conos blandos distribuidos en el área.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Agacharse con control y organizar recorridos.

Otra forma de participar

Usen objetos sobre mesas a una altura cómoda.

El profesor

Separa los conos y evita flexiones rápidas repetidas.

Los estudiantes

Eligen un reto posible y observan sus avances entre intentos.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW226] Playworks. Tip It Over, Pick It Up. Game Library.

La respuesta es tomate

188

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

6 a 20

TIEMPO PROPUESTO

10 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Una persona responde preguntas sencillas diciendo únicamente «tomate».
- 02 Sus compañeros preguntan cosas amables, como «¿qué llevas en el bolsillo?», sin burlas ni asuntos personales.
- 03 El reto es sostener el papel durante tres preguntas; reír está permitido y solo reinicia el intento.
- 04 Cambien de participante y elijan otra palabra cotidiana.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Improvisar y sostener un personaje.

Otra forma de participar

Respondan mostrando una tarjeta.

El profesor

Detiene preguntas que expongan o incomoden a alguien.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW228] Playworks. Tomato. Game Library.

El remolino de pases

189

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 El grupo pasa una pelota alrededor del círculo mientras una persona en el centro realiza tres palmadas lentas.
- 02 Al terminar, anuncia «cambio» y quien tiene la pelota entra al centro.
- 03 El grupo reinicia en sentido contrario con otra secuencia corta de palmas.
- 04 Intenten completar una ronda en la que todos ocupen el centro; se reemplazan los giros rápidos por palmas.

Lo que necesitamos

Pelota blanda.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Coordinar ritmo y cambio de función.

Otra forma de participar

Rueden la pelota y usen señales visuales.

El profesor

Evita girar repetidamente para provocar mareo.

Los estudiantes

Prueban acuerdos, piden ayuda y revisan juntos lo que funcionó.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW229] Playworks. Tornado. Game Library.

Ultimate con pelota

190

EDAD ORIENTATIVA

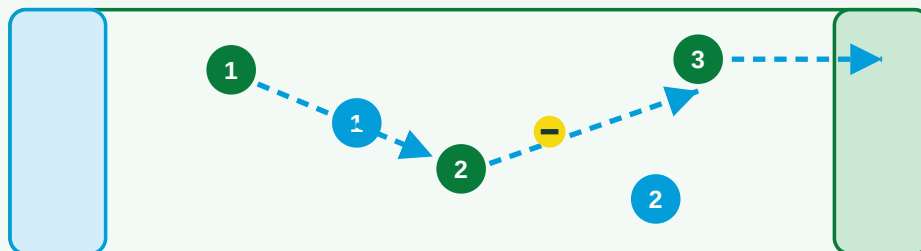
10+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

20 min



VERDE ATACA HACIA LA DERECHA • AZUL DEFIENDE

Vista superior: pases entre compañeros y llegada a la zona final.

Así jugamos

- 01 Dos equipos avanzan mediante pases; quien tiene la pelota mantiene un pie de apoyo y no corre.
- 02 La defensa intercepta sin contacto y deja espacio al pasador.
- 03 Atrapar un pase dentro de la zona final contraria vale un punto. Si cae o sale, cambia la posesión.
- 04 Después de cada punto, reinicien desde la zona propia y roten responsabilidades.

Lo que necesitamos

Pelota blanda, petos y zonas finales.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Ofrecer líneas de pase y respetar espacio.

Otra forma de participar

Permitan un bote o recepción asistida.

El profesor

Ajusta la distancia defensiva y media los desacuerdos.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW231] Playworks. Ultimate Ball. Game Library.

Rugby escolar de pases libres

191

EDAD ORIENTATIVA

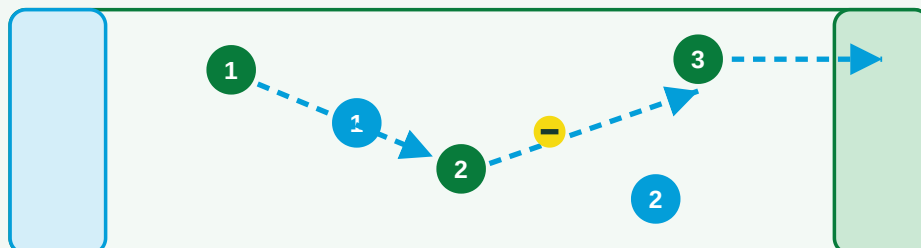
10+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

20 min



VERDE ATACA HACIA LA DERECHA • AZUL DEFIENDE

Vista superior: pases entre compañeros y llegada a la zona final.

Así jugamos

- 01 El equipo intenta llevar la pelota hasta la zona contraria y apoyarla suavemente en el suelo.
- 02 Cada portador puede dar hasta tres pasos antes de pasar; en esta adaptación se permiten pases en cualquier dirección.
- 03 La defensa solo intercepta. Si cae o sale, cambia la posesión desde ese lugar.
- 04 No hay tackles, bloqueos ni empujones; jueguen dos periodos breves y roten.

Lo que necesitamos

Pelota blanda, petos y zonas de llegada.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Encadenar apoyo y desplazamiento.

Otra forma de participar

Permitan entregar la pelota en mano y reduzcan distancias.

El profesor

Aclara que son reglas escolares adaptadas, distintas del rugby reglamentario.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW234] Playworks. Ultimate Rugby. Game Library.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

No llegues al veintiuno

192

EDAD ORIENTATIVA

9+ años

PARTICIPANTES

2 a 12

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En parejas o pequeños grupos, cuenten desde uno.
- 02 Cada turno puede decir uno, dos o tres números consecutivos.
- 03 El reto consiste en dejar al siguiente sin otra opción que decir veintiuno; quien lo dice cierra la ronda.
- 04 Jueguen de nuevo empezando otra persona y expliquen qué números conviene dejar al compañero.

Lo que necesitamos

Fichas o papel.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Anticipar turnos y buscar patrones.

Otra forma de participar

Representen los números con fichas visibles.

El profesor

Invita a justificar estrategias, sin adelantar una solución única.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW235] Playworks. Under Pressure. Game Library.

Los estudiantes

Explican sus decisiones y revisan los resultados por turnos.

Arriba significa abajo

193

EDAD ORIENTATIVA

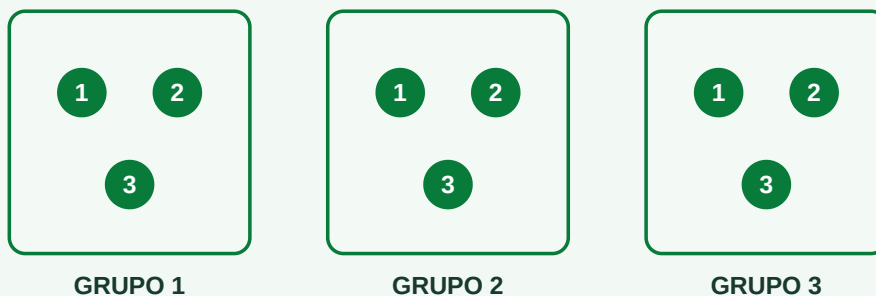
8+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Acuerden respuestas opuestas: arriba es bajar manos, abajo es subirlas, avanza es detenerse y quieto es dar un paso.
- 02 El guía prueba cada pareja de señales lentamente.
- 03 Combine las cuatro; ante una confusión, todos paran y recuerdan la regla.
- 04 Cambien de guía después de cinco señales correctas del grupo.

Lo que necesitamos

Cuatro tarjetas de consignas.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Cambiar de regla y controlar respuestas.

Otra forma de participar

Empiecen con solo dos consignas.

El profesor

Evita agachamientos rápidos y movimientos hacia atrás.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW238] Playworks. Up, Down, Stop, Go. Game Library.

La veleta del patio

194

EDAD ORIENTATIVA

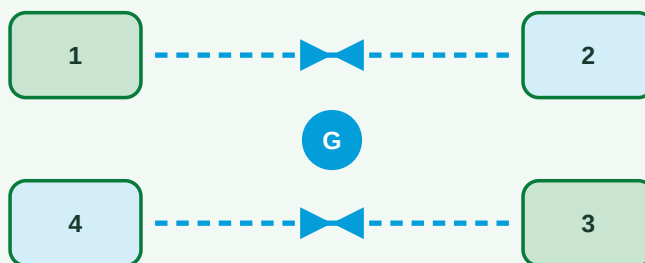
8+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



ESTACIONES / REFUGIOS • G: guía cuando corresponda

Vista superior • cuatro referencias; ajusten su uso a los pasos de la ficha.

Así jugamos

- 01 Señalen cuatro direcciones en el espacio, como referencias del juego.
- 02 Desde una marca personal, cada participante gira o da un paso hacia la dirección nombrada.
- 03 Combinen dos direcciones y regresen a la posición inicial.
- 04 Un compañero propone una ruta corta y los demás la siguen, sin abandonar sus zonas.

Lo que necesitamos

Letreros norte, sur, oriente y occidente.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Usar referencias espaciales.

Otra forma de participar

Señalen con una flecha desde una silla.

El profesor

Distingue las referencias del tablero de la orientación geográfica real si no se ha medido.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW242] Playworks. Weather Vane/Jump Whistle. Game Library.

Los estudiantes

Siguen referencias y ayudan a comprobar el recorrido.

¿Qué estás haciendo?

195

EDAD ORIENTATIVA

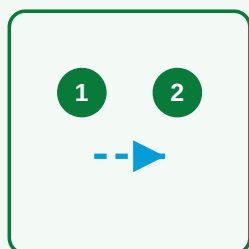
8+ años

PARTICIPANTES

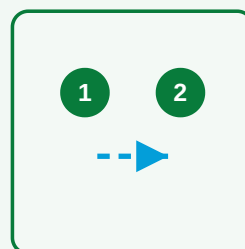
6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



PAREJA 1



PAREJA 2

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Una persona representa una acción, como barrer. Su pareja pregunta «¿qué estás haciendo?».
- 02 Quien actúa nombra una acción diferente, por ejemplo leer.
- 03 La pareja comienza a representar leer y responde con otra acción cuando recibe la pregunta.
- 04 Continúen una secuencia de seis acciones y luego recuerden su orden.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Separar gesto y lenguaje e improvisar.

Otra forma de participar

Usen tarjetas de acciones para elegir.

El profesor

Escoge acciones cotidianas que no ridiculicen oficios o personas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW243] Playworks. What are you doing?. Game Library.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Algo cambió en la escena

196

EDAD ORIENTATIVA

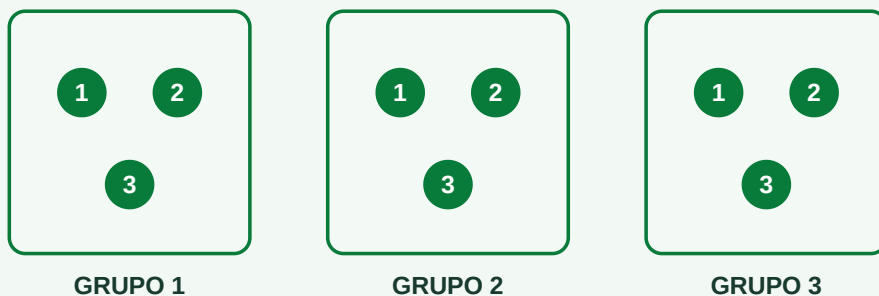
7+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Cuatro personas construyen una escena quieta y cómoda. El resto observa durante veinte segundos.
- 02 Los observadores giran mientras la escena cambia un detalle, como una mano o la posición de un objeto.
- 03 Al volver, buscan el cambio y explican su pista.
- 04 Cambien actores y aumenten a dos detalles cuando la primera tarea resulte sencilla.

Lo que necesitamos

Objetos sencillos opcionales.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Observar y comparar detalles.

Otra forma de participar

Usen una mesa con objetos en vez de posturas.

El profesor

No exige inmovilidad prolongada.

Los estudiantes

Observan la señal, aceptan repetir y ayudan a aclarar las reglas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW244] Playworks. What Changed?. Game Library.

¿Dónde estaba?

197

EDAD ORIENTATIVA

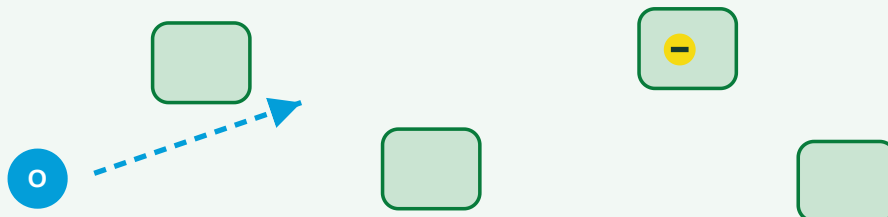
7+ años

PARTICIPANTES

6 a 24

TIEMPO PROPUESTO

10 min



O: observa • área de búsqueda previamente revisada

Organización sugerida. Ajusten las distancias al grupo.

Así jugamos

- 01 Observen el entorno durante treinta segundos sin moverse del lugar.
- 02 Después, cierran los ojos si quieren o miren una tarjeta neutra.
- 03 El guía pregunta dónde estaba un objeto y cada persona señala su ubicación aproximada, sin caminar.
- 04 Vuelvan a mirar, comprueben y cambien de objeto o de punto de observación.

Lo que necesitamos

Objetos visibles del aula o patio.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Construir memoria espacial.

Otra forma de participar

Usen una fotografía grande o menos objetos.

El profesor

Mantiene a todos quietos mientras apartan la mirada.

Los estudiantes

Comparten pistas y comprueban la secuencia con sus compañeros.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW245] Playworks. Where Are You?. Game Library.

Grupos por señales

198

EDAD ORIENTATIVA

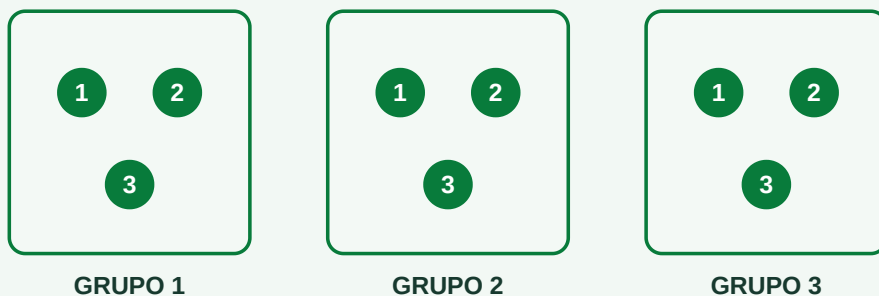
7+ años

PARTICIPANTES

8 a 30

TIEMPO PROPUESTO

10 min



Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 Desplácese caminando por el área, sin seguir siempre a los mismos compañeros.
- 02 El guía muestra un número o hace esa cantidad de señales; formen grupos de ese tamaño.
- 03 Si sobran personas, distribúyanlas como integrantes adicionales, sin excluir.
- 04 Cada grupo se presenta y luego vuelve a circular para otra señal.

Lo que necesitamos

Silbato opcional y tarjetas numéricas.

Espacio: Aula despejada o patio tranquilo.

Beneficios que buscamos

Contar, encontrarse y organizarse.

Otra forma de participar

Prioricen tarjetas visuales y grupos flexibles.

El profesor

Evita señales estridentes y comprueba que todos tengan grupo.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW248] Playworks. Whistle Mixer. Game Library.

Los estudiantes

Escuchan, se presentan y dan espacio a las respuestas de sus compañeros.

La energía imaginaria

199

EDAD ORIENTATIVA

8+ años

PARTICIPANTES

8 a 24

TIEMPO PROPUESTO

12 min



G: guía u observador, cuando lo indica la ficha

Vista superior • círculos: personas • mantengan espacio entre participantes.

Así jugamos

- 01 En círculo, pasen una energía imaginaria al vecino con un gesto y la palabra «va».
- 02 Quien recibe puede continuar, decir «vuelve» para invertir el sentido o «salta» para enviarla a alguien que mire y esté preparado.
- 03 Usen una sola energía a la vez; si hay duda, identifiquen juntos dónde quedó.
- 04 Cambien de iniciador y creen una secuencia de diez pases.

Lo que necesitamos

Ninguno.

Espacio: Patio amplio, firme y delimitado.

Beneficios que buscamos

Sostener atención y códigos compartidos.

Otra forma de participar

Usen una tarjeta visible como apoyo.

El profesor

Introduce las tres opciones por separado antes de combinarlas.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW251] Playworks. Whoosh Ball. Game Library.

Los estudiantes

Proponen gestos, respetan otras interpretaciones y explican sus elecciones.

Fútbol de metas amplias

200

EDAD ORIENTATIVA

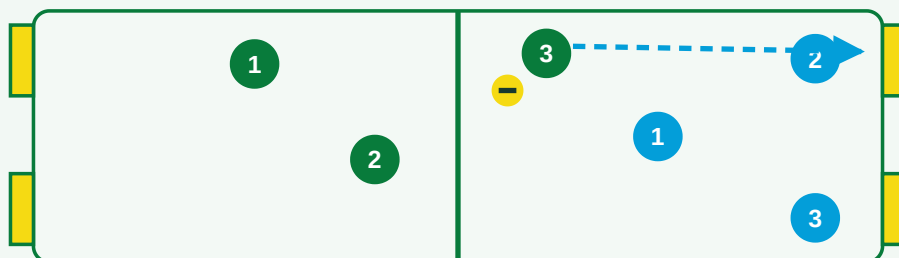
9+ años

PARTICIPANTES

8 a 20

TIEMPO PROPUESTO

18 min



DOS METAS POR EQUIPO EN ESTE EJEMPLO

Vista superior: varias puertas amplias para repartir ataque y defensa.

Así jugamos

- 01 Cada equipo protege varias puertas amplias distribuidas en su línea final.
- 02 Avancen con pases rasos e intenten enviar el balón por una puerta libre.
- 03 Parte del equipo defiende y parte ataca; cambien esas funciones cada dos minutos.
- 04 Después de un gol, reinicien desde el centro. No se permiten barridas, contacto para quitar ni disparos altos.

Lo que necesitamos

Balón blando, conos y petos.

Espacio: Cancha o patio con zonas marcadas.

Beneficios que buscamos

Distribuir la defensa y cambiar el foco del ataque.

Otra forma de participar

Amplíen puertas y usen menos defensores.

El profesor

Separa las puertas para que los jugadores no se amontonen.

Propuesta escolar sobre un juego documentado. [PW252] Playworks. Wide Goal Soccer. Game Library.

Los estudiantes

Ofrecen apoyos, reconocen puntos y rotan las funciones de juego.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

RONDA

MaguaRED (2017). Teatro comunidad, memoria y rondas tradicionales.

[Abrir fuente · maguared.gov.co](http://maguared.gov.co)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 046.

LOBO

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá. Juguemos en el bosque.

[Abrir fuente · www.culturarecreacionydeporte.gov.co](http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 048.

U

Aportes del autor y repertorio solicitado para la IER Gallinazo. Comunicación proporcionada para esta cartilla, 2026.

Comunicación del autor para este proyecto.

Aporte directo: Basurita, balón prisionero en baloncesto y Stop; las otras fichas U son propuestas escolares del repertorio solicitado, sin atribución de origen histórico. Fichas: 001, 004, 005, 006, 013, 015, 016.

BIB

BibloRed (2018). Recordemos los juegos tradicionales en Colombia.

[Abrir fuente · www.biblored.gov.co](http://www.biblored.gov.co)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 002, 020.

IDRDV

IDRD. Villa familiar itinerante. Festival de Verano.

[Abrir fuente · www.idrd.gov.co](http://www.idrd.gov.co)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 003, 019, 053.

IDRD

IDRD (2022). Portafolio de servicios.

[Abrir fuente · www.idrd.gov.co](http://www.idrd.gov.co)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 010, 031, 032.

IDRDCOM

IDRD. Juegos Comunes.

[Abrir fuente · www.idrd.gov.co](http://www.idrd.gov.co)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 051, 052.

CHIA

IMRD Chía (2023). Festival de juegos tradicionales.

[Abrir fuente · www.imrdchia.gov.co](http://www.imrdchia.gov.co)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 021.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

CHIATIEMPO **IMRD Chía. Juegos tradicionales y tiempo libre.**

[Abrir fuente · imrdchia.gov.co](#)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 026, 034.

APICALA **Alcaldía de Carmen de Apicalá (2022). Actividades lúdico-deportivas.**

[Abrir fuente · alcaldiacarmendeapicala-tolima.gov.co](#)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 011, 024.

MAGDALENA **Gobernación del Magdalena (2022). Final de los juegos tradicionales.**

[Abrir fuente · www.gobernaciondelmagdalena.gov.co](#)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 027, 037, 038, 039.

CAPITAL **Canal Capital. Conoce los juegos tradicionales de Bogotá.**

[Abrir fuente · www.canalcapital.gov.co](#)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 030.

BOGOTA **Alcaldía de Bogotá / IDRD. Feria de Verano, jornada El Tunal.**

[Abrir fuente · bogota.gov.co](#)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 036.

BOYACA **Gobernación de Boyacá (2019). Apoyo al deporte autóctono de Boyacá.**

[Abrir fuente · www.boyaca.gov.co](#)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 033.

YERMIS **Hernández Cerón, C., Coronado Manchola, I. J. y Chicangana Hormiga, L. E. Juegos tradicionales: estrategia pedagógica para fortalecer los valores en estudiantes de grado tercero. Los Libertadores, pp. 89-90.**

[Abrir fuente · repository.libertadores.edu.co](#)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 012.

TAM **Museo Taminango. Cartilla de canicas y cuspes.**

[Abrir fuente · museotaminango.com](#)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 009.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

-
- GUIA** **Martí García, Ú. y Alonso de Agustín, P. (2006). Guía de juegos tradicionales madrileños. Ayuntamiento de Madrid.**
 Abrir fuente · danieledufis.github.io
 Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 023, 035, 044.
-
- UNILIBRE** **Gutiérrez Herrera, M. G. (2010). Escuela de familias: un proyecto transversal de la básica primaria en las instituciones educativas. Universidad Libre.**
 Abrir fuente · repository.unilibre.edu.co
 Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 022, 045, 047.
-
- PAVO** **Sosa Guachamín, C. A., Sánchez Vera, J. J. y González Pérez, M. A. (2022). ¡Que te pique el Pavo! Juegos tradicionales ecuatorianos aplicados a las neurofunciones. CIDE.**
 Abrir fuente · repositorio.cidecuador.org
 Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 028.
-
- INGA** **Proyecto Cucunubá. Cartilla Inga, pp. 27, 30 y 32. Disponible en MaguaRED.**
 Abrir fuente · staging.maguared.gov.co
 Referencia cultural específica. Las distancias, materiales sustitutos y reglas escolares son propuestas de esta edición, no una transcripción de la práctica comunitaria. Fichas: 055, 056, 057, 059.
-
- CUCUNUBA** **Proyecto Cucunubá. Cartilla Muisca. Disponible en MaguaRED.**
 Abrir fuente · staging.maguared.gov.co
 Referencia cultural Muisca. El tablero y puntaje de esta ficha son una adaptación escolar. Fichas: 058.
-
- MAGUARED_ETNIA** **MaguaRED (2016). ¿Qué juegan los niños de otras etnias en Colombia?**
 Abrir fuente · maguared.gov.co
 Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 049.
-
- UNICEFJ** **UNICEF Argentina (2018). Fichero de juegos: Veo-Veo.**
 Abrir fuente · www.unicef.org
 Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 043.
-
- ICBF** **ICBF (2025). Tingo, tingo, tango... ¿qué es Bienestar Familiar?**
 Abrir fuente · www.icbf.gov.co
 Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 050.
-

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

NEIVA **Alcaldía de Neiva (2019). Niños, niñas y adolescentes se divierten con las vacaciones recreativas.**

[Abrir fuente · www.alcaldianeiva.gov.co](http://www.alcaldianeiva.gov.co)

Referencia documental de la práctica; reglas y ajustes redactados para esta edición. Fichas: 029.

FIDE **FIDE (2023). Laws of Chess, reglas básicas, artículos 1 a 5.**

[Abrir fuente · handbook.fide.com](http://handbook.fide.com)

Reglamento de referencia. La ficha plantea una progresión de iniciación, no reproduce todas las reglas. Fichas: 054.

IHF **International Handball Federation. Handball at School: material de enseñanza.**

[Abrir fuente · www.ihf.info](http://www.ihf.info)

Referencia de iniciación al balonmano. Reglas escolares simplificadas para esta edición. Fichas: 017.

PW_RPS **Playworks. Roshambo or Rock Paper Scissors. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; redacción y adaptación escolar propias. Fichas: 042.

PW1 **Playworks. Jump Rope/Double Dutch. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; redacción y adaptación escolar propias. Fichas: 025.

PW20 **Playworks. Blob Tag. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; redacción y adaptación escolar propias. Fichas: 014.

PW34 **Playworks. Capture the Flag. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; redacción y adaptación escolar propias. Fichas: 007.

PW68 **Playworks. Dodgeball. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; redacción y adaptación escolar propias. Fichas: 008.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW0	Playworks. I Love My Neighbor.... Game Library. Abrir fuente · www.playworks.org Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 060.
PW2	Playworks. Running Through the Forest. Game Library. Abrir fuente · www.playworks.org Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 061.
PW3	Playworks. Ants on a Log. Game Library. Abrir fuente · www.playworks.org Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 062.
PW4	Playworks. Arena/Flag Tag. Game Library. Abrir fuente · www.playworks.org Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 063.
PW5	Playworks. Around the World. Game Library. Abrir fuente · www.playworks.org Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 064.
PW7	Playworks. Ball Toss Race. Game Library. Abrir fuente · www.playworks.org Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 065.
PW8	Playworks. Bandage Tag. Game Library. Abrir fuente · www.playworks.org Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 066.
PW11	Playworks. Basketball Bowling. Game Library. Abrir fuente · www.playworks.org Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 067.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW12**Playworks. Beans on Toast. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 068.

PW13**Playworks. Benchball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 069.

PW14**Playworks. Bird's Nest. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 070.

PW17**Playworks. Blindfold Building. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 071.

PW19**Playworks. Blizzard. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 072.

PW21**Playworks. Blocker Ball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 073.

PW22**Playworks. Bob the Bunny. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 074.

PW25**Playworks. Boppity Bop Bop Bop. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 075.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW27

Playworks. Bow, Stern. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 076.

PW29

Playworks. Bridge Ball. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 077.

PW30

Playworks. Bubbles. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 078.

PW31

Playworks. Bullfrog Game. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 079.

PW32

Playworks. Bumpity Bump Bump. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 080.

PW35

Playworks. Castle Ball. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 081.

PW38

Playworks. Catch and Drop. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 082.

PW39

Playworks. Catch and Pass Volleyball. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 083.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW42

Playworks. Chair Aerobics. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 084.

PW45

Playworks. Charades Relay. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 085.

PW48

Playworks. Chuck the Chicken. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 086.

PW49

Playworks. Circle Animal. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 087.

PW51

Playworks. Clap and Move. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 088.

PW52

Playworks. Clean Your Room!. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 089.

PW53

Playworks. Color Tag. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 090.

PW55

Playworks. Concentration Ball. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 091.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW56**Playworks. Concentration Crunch. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 092.

PW57**Playworks. Crossfire Soccer. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 093.

PW59**Playworks. Cut the Cake. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 094.

PW61**Playworks. Dance Freeze. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 095.

PW63**Playworks. Dead Fish. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 096.

PW65**Playworks. Detective. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 097.

PW66**Playworks. Detective Frog. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 098.

PW70**Playworks. Dog Chases It's Tail. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 099.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW73

Playworks. Dress Me. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 100.

PW74

Playworks. Drop and Hit 2-Square. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 101.

PW76

Playworks. Duck, Duck, Goose. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 102.

PW77

Playworks. Ducks Fly. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 103.

PW79

Playworks. Elbow Tag. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 104.

PW80

Playworks. Emotion Freeze. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 105.

PW81

Playworks. Everyone's It Tag. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 106.

PW82

Playworks. Evolution. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 107.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW83**Playworks. Fake Out. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 108.

PW85**Playworks. Foursquare. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 109.

PW87**Playworks. Fox and the Rabbit. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 110.

PW90**Playworks. Frog Catcher. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 111.

PW91**Playworks. Fruit Basket. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 112.

PW94**Playworks. Giants, Wizards, Elves. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 113.

PW95**Playworks. Going on a Picnic. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 114.

PW96**Playworks. Gotcha!. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 115.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW97**Playworks. Grocery Store. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 116.

PW98**Playworks. Group Count. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 117.

PW101**Playworks. Head, Shoulders, Knees, Cone. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 118.

PW102**Playworks. Heads or Tails. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 119.

PW105**Playworks. Helicopter. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 120.

PW106**Playworks. Helping Hands Tag. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 121.

PW108**Playworks. Hula Ball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 122.

PW109**Playworks. Hula Hoop Challenge. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 123.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW113**Playworks. I See, I See!. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 124.

PW114**Playworks. If You Really Knew Me.... Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 125.

PW117**Playworks. Instant ID. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 126.

PW118**Playworks. Interception. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 127.

PW119**Playworks. Invent a Game. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 128.

PW124**Playworks. Jump the River. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 129.

PW125**Playworks. Jungle Race. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 130.

PW126**Playworks. Keep Away Soccer. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 131.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW127**Playworks. Key Punch. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 132.

PW129**Playworks. Let's Go Fishing. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 133.

PW131**Playworks. Line of Silence. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 134.

PW132**Playworks. Look Up. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 135.

PW133**Playworks. Magic Ball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 136.

PW135**Playworks. Magic Mind Trick. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 137.

PW139**Playworks. Maze Tag. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 138.

PW141**Playworks. Mix It Up. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 139.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW143**Playworks. Mountain Ball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 140.

PW144**Playworks. Mouse Trap. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 141.

PW146**Playworks. Movement Name Game. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 142.

PW148**Playworks. Mystery Creature. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 143.

PW151**Playworks. Odds and Evens Tag. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 144.

PW153**Playworks. Over Under. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 145.

PW156**Playworks. Pin Down. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 146.

PW157**Playworks. Pizza Delivery. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 147.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

-
- PW158** **Playworks. Playground Shuffleboard. Game Library.**
[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)
Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 148.
-
- PW161** **Playworks. Popcorn. Game Library.**
[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)
Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 149.
-
- PW164** **Playworks. Pulse. Game Library.**
[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)
Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 150.
-
- PW165** **Playworks. Pumpkin Face, Raisin Face. Game Library.**
[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)
Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 151.
-
- PW166** **Playworks. Push-Catch. Game Library.**
[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)
Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 152.
-
- PW170** **Playworks. Quick Count. Game Library.**
[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)
Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 153.
-
- PW171** **Playworks. Race Track. Game Library.**
[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)
Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 154.
-
- PW172** **Playworks. Rainbow Run. Game Library.**
[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)
Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 155.
-

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW174 **Playworks. Red Elbow. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 156.

PW175 **Playworks. Red Light, Green Light. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 157.

PW177 **Playworks. Rhythm Detective. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 158.

PW180 **Playworks. Sardines. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 159.

PW181 **Playworks. School Yard Golf. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 160.

PW184 **Playworks. Sequence Touch. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 161.

PW185 **Playworks. Seven. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 162.

PW186 **Playworks. Shape Shifter. Game Library.**

[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 163.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW187**Playworks. Sharks and Minnows. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 164.

PW188**Playworks. Shipwreck. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 165.

PW191**Playworks. Silent Ball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 166.

PW193**Playworks. Simon Says. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 167.

PW195**Playworks. Snake. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 168.

PW196**Playworks. Sneak. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 169.

PW198**Playworks. Soccer. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 170.

PW199**Playworks. Soccer Smash. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 171.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW200**Playworks. Softball/Baseball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 018.

PW202**Playworks. Splat. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 172.

PW205**Playworks. Superstar. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 173.

PW208**Playworks. Switch. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 041.

PW210**Playworks. Tap Ball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 174.

PW212**Playworks. Team Ball Race. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 175.

PW213**Playworks. Tee Ball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 176.

PW214**Playworks. Telephone/Rumor. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 040.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW215**Playworks. Tennis Baseball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 177.

PW217**Playworks. The Bone. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 178.

PW218**Playworks. The Maze Game. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 179.

PW219**Playworks. The Wave. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 180.

PW220**Playworks. This is a.... Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 181.

PW221**Playworks. This is My Nose. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 182.

PW222**Playworks. Three Lines Soccer. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 183.

PW223**Playworks. Three-Lines Basketball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 184.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW224**Playworks. Tic Tac Toe Relay. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 185.

PW225**Playworks. Tic-Tac-Toe Toss. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 186.

PW226**Playworks. Tip It Over, Pick It Up. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 187.

PW228**Playworks. Tomato. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 188.

PW229**Playworks. Tornado. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 189.

PW231**Playworks. Ultimate Ball. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 190.

PW234**Playworks. Ultimate Rugby. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 191.

PW235**Playworks. Under Pressure. Game Library.**[Abrir fuente · www.playworks.org](http://www.playworks.org)

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 192.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

PW238

Playworks. Up, Down, Stop, Go. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 193.

PW242

Playworks. Weather Vane/Jump Whistle. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 194.

PW243

Playworks. What are you doing?. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 195.

PW244

Playworks. What Changed?. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 196.

PW245

Playworks. Where Are You?. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 197.

PW248

Playworks. Whistle Mixer. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 198.

PW251

Playworks. Whoosh Ball. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 199.

PW252

Playworks. Wide Goal Soccer. Game Library.

Abrir fuente · www.playworks.org

Mecánica consultada; título en español, reglas de participación y adaptación escolar de esta edición. No implica origen colombiano. Fichas: 200.

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

-
- MEN** **Ministerio de Educación Nacional (2014). El juego en la educación inicial. Documento 22.**
 Abrir fuente · www.mineduacion.gov.co
 Orientación pedagógica para primera infancia; su uso en otros grados exige adaptación.
-
- UNICEF** **UNICEF y The LEGO Foundation (2018). Aprendizaje a través del juego.**
 Abrir fuente · www.unicef.org
 Informe centrado en educación inicial.
-
- VYG** **Vygotsky, L. (1933/1966). Play and its role in the Mental Development of the Child. Traducción de Catherine Mulholland; versión digital de 2002.**
 Abrir fuente · www.marxists.org
 Texto teórico referido principalmente al juego en edad preescolar.
-
- FRO** **Froebel Trust. Froebelian principles.**
 Abrir fuente · www.froebel.org.uk
 Síntesis institucional de principios froebelianos.
-
- HUI** **Huizinga, J. Homo Ludens. Ficha editorial de Routledge.**
 Abrir fuente · www.routledge.com
 Referencia bibliográfica y enfoque cultural; no prueba de eficacia de las fichas.
-
- PIA** **Piaget, J. Play, Dreams and Imitation in Childhood. Ficha editorial de Routledge.**
 Abrir fuente · www.routledge.com
 Referencia bibliográfica de sus ejes temáticos, consultados en la ficha editorial.
-
- CP** **Colombia. Constitución Política, artículos 44 y 52. Gestor Normativo de Función Pública.**
 Abrir fuente · www.funcionpublica.gov.co
 Marco normativo consultado el 13 de septiembre de 2026.
-
- L115** **Colombia. Ley 115 de 1994, artículos 14 y 23. Gestor Normativo de Función Pública.**
 Abrir fuente · www.funcionpublica.gov.co
 Marco normativo consultado el 13 de septiembre de 2026.
-

Fuentes y referencias

Consulta documental: septiembre de 2026. «Sin fecha» cuando no se confirma una fecha editorial. Las referencias enlazan el texto o registro consultado; no implican aval de sus entidades a esta cartilla.

L1098**Colombia. Ley 1098 de 2006, artículo 30. Gestor Normativo de Función Pública.**[Abrir fuente · www.funcionpublica.gov.co](http://www.funcionpublica.gov.co)

Marco normativo consultado el 13 de septiembre de 2026.

L181**Colombia. Ley 181 de 1995, artículo 5, definición de recreación. Gestor Normativo de Función Pública.**[Abrir fuente · www.funcionpublica.gov.co](http://www.funcionpublica.gov.co)

Se consulta la definición de recreación; no se reproduce la definición anterior de aprovechamiento del tiempo libre.

DNDA**Dirección Nacional de Derecho de Autor. Registro de obras literarias inéditas.**[Abrir fuente · www.derechodeautor.gov.co](http://www.derechodeautor.gov.co)

Distingue ideas y expresión de las obras; referencia para el criterio editorial.

SIB**MaguaRED. Juegos con sabiduría indígena.**[Abrir fuente · www.maguared.gov.co](http://www.maguared.gov.co)

Experiencia de Franco Isidro Muchavisoy, vinculada a Sibundoy; no se reproducen sus diseños.

Este banco continúa en las manos del grupo.



Prueben una ficha, escuchen una memoria y escriban lo que cambió. El siguiente juego puede empezar con una pregunta a alguien que todavía no ha contado su historia.

¿A qué jugamos mañana?

Institución Educativa Rural Gallinazo
Puerto Guzmán · Putumayo · Colombia

Creado por

Cristhian Alexander Quintero Mogollon



EDUFISICA

OTROS RECURSOS PARA TU CLASE

Siempre tienes un plan.

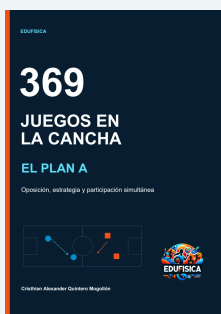
Esta cartilla es gratuita. Los siguientes materiales se ofrecen por separado; revisa sus muestras y condiciones en la web.



Agenda editable

Calendarios, planeación y registros.

[Ver contenido y muestras](#)



Plan A · Cancha

369 juegos de oposición.

[Ver contenido y muestras](#)



Plan B · Aula

369 juegos en espacios reducidos.

[Ver contenido y muestras](#)

Consulta el importe y la moneda aplicable en la web antes de comprar. No necesitas adquirir estos recursos para utilizar la cartilla.

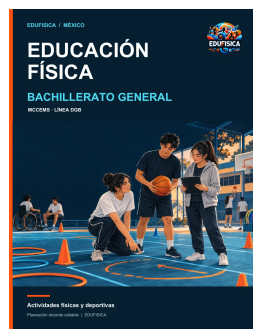
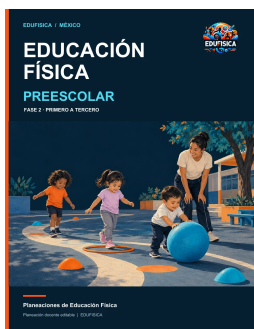


EDUFISICA

CONOCE MÁS · SIGAMOS EN CONTACTO

Planeaciones para México

Educación inicial, preescolar, primaria, secundaria y bachillerato general. Documentos editables y muestras para revisar antes de elegir.



[Explorar planeaciones para México](#)

Encuentra EDUFISICA

[Facebook](#)

[Instagram](#)

[YouTube](#)

[TikTok](#)

[WhatsApp](#)

[Biblioteca en Facebook](#)

La Biblioteca requiere suscripción en Facebook. Esta cartilla permanece gratuita y puede descargarse directamente, sin entregar datos personales.