

	INSTITUCION EDUCATIVA "JUAN JOSÉ RONDÓN" TASCO-BOYACA Vereda El Pedregal. Aprobado por la Resolución No. 2879 de 18 de Nov de 2.003 DANE 215790000184 NIT 82600431-8 215790000222	Rect Pág. 1 de 1
--	---	---

Comunicado 04

Para: Comunidad educativa Primaria Institución Educativa Juan José Rondón
De: Rectoría
Asunto: Celebración mes del niño y primera entrega de informes académicos

Reciban atento saludo.

Teniendo en cuenta que se ha declarado el mes de abril, como el mes de la niñez y el juego, me permito remitir las siguientes orientaciones para adelantar algunas actividades en cada sede y otras que deben desarrollarse en casa y tener las respectivas evidencias para enviar el informe de la Institución.

ORIENTACIONES PARA LA CELEBRACIÓN DE LA NIÑEZ Y RECREACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DEL DOCUMENTO "BRÚJULA 2026: "COLOMBIA UN TERRITORIO PARA JUGAR"

El propósito de este entorno es visibilizar y garantizar el derecho al juego en las instituciones educativas, involucrando no solo a los estudiantes, sino también a directivos, docentes y familias. Bajo el lema "Vamos a jugar, para transformar juntos el país en el que aspiramos vivir", la Brújula 2026 orienta nuestras acciones educativas hacia el fortalecimiento de habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación y la resolución de conflictos a través del juego.

Las actividades deben estar acordes a las siguientes orientaciones:

1. Participación Incidente: Las niñas y los niños deben ser protagonistas activos en la planeación. Sus ideas y propuestas deben ser escuchadas para diseñar y construir los juegos que se desarrollarán.
2. Integración en la Rutina Escolar: El juego no debe ser visto como un momento aislado, sino como parte natural de la vida escolar. Puede incorporarse en el aula y en los recreos, incluso extendiéndolos de manera intencional reafirmando con ello el compromiso de los establecimientos educativos en cuidar y promover el bienestar de sus estudiantes y como actividades extracurriculares para realizar en familia.

Por tanto, se propone que el día de entrega de informes académicos se dé inicio a esta propuesta, realizando dinámicas que cumplan con la integración familiar y socializando juegos que se pueden desarrollar en diversos espacios.

1. Búsqueda del tesoro

Se esconden pistas en diferentes lugares. Las familias deben seguirlas hasta encontrar un "tesoro" final.

2. Atrapa la bandera

Dos equipos intentan capturar la bandera del otro sin ser atrapados. Fomenta estrategia y cooperación.

3. Carrera de relevos

Equipos compiten pasando un objeto. Cada participante realiza una parte del recorrido.

4. La lleva congelada

Un jugador persigue; al tocar a alguien, este queda congelado hasta que otro lo libere.

5. Carrera de tres pies

En parejas, se atan una pierna y deben coordinarse para llegar a la meta.

6. Circuito de obstáculos

Se arma un recorrido con retos (saltar, gatear, esquivar). Gana quien lo complete correctamente.

7. Quemados (balón prisionero)

Los jugadores intentan eliminar a otros lanzando una pelota sin que la atrapen.

8. Carrera de encostados

Los participantes saltan dentro de un costal hasta la meta.

9. Lanzamiento de frisbee

Se practica puntería y coordinación lanzando un disco entre participantes.

10. Carrera con cuchara y pelota

Deben avanzar sin dejar caer la pelota de la cuchara.

11. Veo, veo

Un jugador describe un objeto visible y los demás intentan adivinarlo.

12. Historias encadenadas

Cada persona agrega una parte a una historia, fomentando creatividad.

13. Adivina el objeto

Con los ojos cerrados, se toca un objeto y se intenta identificar.

14. ¿Qué cambió?

Una persona cambia algo de su apariencia o del entorno, y los demás deben descubrirlo.

15. Teatro familiar

Se representan pequeñas escenas o cuentos improvisados.

16. Karaoke

Los participantes cantan canciones, solos o en grupo.

17. Baile congelado

Se baila mientras hay música; al detenerse, todos deben quedarse quietos.

18. Construcción de torre

En equipos, construyen la torre más alta con materiales simples.

19. Transporte sin manos

Deben mover objetos usando partes del cuerpo distintas a las manos.

20. El puente humano

Los participantes forman un “puente” con sus cuerpos para que otros pasen.

	<i>INSTITUCION EDUCATIVA "JUAN JOSÉ RONDON"</i> <i>TASCO-BOYACA Vereda El Pedregal.</i> <i>Aprobado por la Resolución No. 2879 de 18 de Nov de 2.003</i> <i>DANE 215790000184 NIT 82600431-8 215790000222</i>	Rect Pág. 1 de 1
--	---	--

21. Stop (categorías)

Se elige una letra y categorías; deben escribir palabras que coincidan.

22. Adivina el personaje

Haciendo preguntas de sí/no, deben descubrir el personaje asignado.

23. Cadena de palabras

Cada palabra debe empezar con la última sílaba de la anterior.

24. Dibujar y adivinar (Pictionary)

Un jugador dibuja y los demás intentan adivinar.

25. Lo que más me gusta de ti

Cada persona dice algo positivo del otro.

26. Rueda de agradecimientos

Se expresan cosas por las que están agradecidos.

27. Mi talento secreto

Cada participante muestra una habilidad especial.

28. Cartas positivas

Se escriben mensajes bonitos entre familiares.

29. Sillas musicales

Se camina alrededor de sillas y al parar la música, deben sentarse.

30. Imitar profesiones

Se representan oficios y los demás adivinan.

31. Mímica

Actuar sin hablar para que otros adivinen.

32. Competencia de talentos

Cada persona presenta algo (cantar, bailar, contar chistes).

33. Escondite (las escondidas)

Un jugador cuenta mientras los demás se esconden. Luego debe buscarlos antes de que regresen al punto base.

34. Policía y ladrón

Un grupo persigue (policías) y otro huye (ladrones). Los atrapados van a “la cárcel”.

35. La gallina ciega

Un jugador con los ojos vendados intenta atrapar a los demás guiándose por el sonido.

36. Rayuela (golosa)

Se lanza una piedra y se salta en un pie siguiendo los cuadros numerados.

37. Trompo

Se hace girar un trompo con cuerda; gana quien lo mantenga más tiempo girando.

	<i>INSTITUCION EDUCATIVA "JUAN JOSÉ RONDON"</i> <i>TASCO-BOYACA Vereda El Pedregal.</i> <i>Aprobado por la Resolución No. 2879 de 18 de Nov de 2.003</i> <i>DANE 215790000184 NIT 82600431-8 215790000222</i>	Rect Pág. 1 de 1
--	---	--

38. Canicas

Se lanzan pequeñas bolas intentando golpear o sacar otras de un círculo.

39. Saltar la cuerda

Puede ser individual o en grupo, siguiendo ritmos o canciones.

40. Piedra, papel o tijera

Juego rápido de manos para decidir turnos o ganar puntos.

41. Coca

Se intenta encajar una bola en un palo o base.

42. Yoyo

Hacer trucos con un yoyo que sube y baja con una cuerda.

43. Adivinanzas

Una persona dice una pista y los demás deben adivinar la respuesta.

44. Arroz con leche

Juego en círculo con canto, donde se elige a un compañero.

45. El patio de mi casa

Canción con movimientos coordinados.

46. El puente está quebrado

Dos personas forman un “puente” con los brazos y el resto pasa por debajo mientras cantan. Al terminar la canción, atrapan a alguien, quien debe elegir un lado.

47. Juguemos en el bosque (el lobo)

Un niño hace de “lobo” y responde mientras los demás cantan. Al final, el lobo sale a perseguir a todos.

48. El gato y el ratón

Uno hace de gato y otro de ratón dentro de una ronda. El gato intenta atrapar al ratón mientras el grupo ayuda.

49. tingo tingo tango

Los niños en círculo pasan un objeto mientras cantan. Cuando termina la canción, quien lo tenga realiza una acción.

50. Yermis (o ponchados con torre)

Dos equipos: uno intenta derribar una torre de tapas o latas con una pelota y reconstruirla sin ser golpeado.

51. Parqués

Juego de mesa

52. Lotería

Similar al bingo, con imágenes en lugar de números.

	<i>INSTITUCION EDUCATIVA "JUAN JOSÉ RONDON"</i> <i>TASCO-BOYACA Vereda El Pedregal.</i> <i>Aprobado por la Resolución No. 2879 de 18 de Nov de 2.003</i> <i>DANE 215790000184 NIT 82600431-8 215790000222</i>	Rect Pág. 1 de 1
--	---	---

53. Ajedrez

Juego de mesa

De esta lista pueden seleccionar los que más se adapten por espacio o número de personas para hacer la inauguración del día del niño (mínimo desarrollar cinco juegos en cada sede). Sin embargo, se socializan todos a la comunidad educativa para que igualmente ellos escojan los que pueden ejecutar dentro del ámbito familiar y envíen evidencias de su implementación por lo menos una vez al mes durante el año.

Cordialmente,


EFREN GONZÁLEZ RODRÍGUEZ
Rector