

## **CENTRO DE ESTUDIOS DE BACHILLERATO 4/1 "Mtro. Moisés Sáenz Garza"**

### **CONVOCATORIA Olimpiadas de Juegos tradicionales**

El Centro de Estudios de Bachillerato 4/1 "Mtro. Moisés Sáenz Garza", con el propósito de fortalecer la convivencia escolar, promover la participación de la comunidad estudiantil y recuperar la práctica de los juegos tradicionales que forman parte de la cultura popular mexicana (Trompo, Yoyo, canicas y cuerda).

#### **CONVOCA**

A todas y todos los estudiantes inscritos en el plantel a participar en la Jornada de Juegos Tradicionales, mediante competencias de trompo, yoyo, canicas y brincar la cuerda, de conformidad con las siguientes:

#### **I. BASES GENERALES**

**Primera. Participantes.** Podrán participar todas y todos los estudiantes inscritos en el CEB 4/1 que se registren en las actividades de su interés entre el 12 y el 18 de octubre de 2026.

**Segunda. Categorías.** Todas las competencias serán mixtas, sin distinción de género. Las y los participantes competirán bajo las mismas reglas y criterios de evaluación.

**Tercera. Modalidad.** Las competencias de trompo, yoyo y canicas serán individuales. Brincar la cuerda contará con modalidad individual y por equipos.

**Cuarta. Inscripción.** Las personas interesadas deberán registrarse ante el comité organizador, por medio de una liga de registro, indicando su nombre completo, grupo, turno y juego o juegos en los que participarán. Las fechas, horarios y lugar de registro serán comunicados por medio de la página oficial del plantel <https://www.ceb41.com/>

**Quinta. Materiales.** Cada participante deberá presentar su propio trompo, yoyo o cuerda, según corresponda. Las canicas serán proporcionadas por la escuela. Para brincar la cuerda, el comité organizador determinará si el material será proporcionado por el plantel o por las personas participantes.

**Sexta. Jurado calificador.** Se integrará un jurado conformado por representantes del estudiantado, personal administrativo, directivos y docentes. Sus integrantes deberán conocer previamente los mecanismos de competencia y los criterios de evaluación de cada juego.

**Séptima. Principios de participación.** Se promoverán el respeto, la honestidad, la inclusión, el juego limpio y la convivencia. Quedan prohibidas las conductas agresivas, las burlas, las trampas y cualquier acción que ponga en riesgo la integridad de las personas participantes.

**Octava. Fallo.** El jurado registrará los resultados de cada ronda y determinará a las personas o equipos ganadores conforme a los criterios establecidos en esta convocatoria. En caso de empate, se aplicará el desempate previsto para cada juego.

## **II. MECANISMOS DE COMPETENCIA Y EVALUACIÓN**

### **1. COMPETENCIA DE TROMPO**

**Modalidad:** individual, categoría mixta.

**Objetivo:** demostrar destreza en el lanzamiento, control y ejecución de suertes tradicionales con el trompo.

**Mecanismo de participación:**

1. Cada participante dispondrá de un tiempo máximo de preparación de un minuto para enrollar la cuerda y preparar su trompo.
2. Se realizarán tres intentos de lanzamiento. En cada uno se procurará que el trompo caiga correctamente sobre su punta y comience a girar.
3. Durante los intentos, cada participante deberá demostrar el dominio del instrumento mediante suertes tradicionales, como mantenerlo girando, levantarlo con la mano mientras continúa en movimiento o ejecutar otras maniobras que pueda realizar de forma segura.
4. El jurado observará la ejecución técnica, la continuidad del giro, el control del trompo y el grado de dificultad de las suertes.
5. Los intentos se realizarán en un área delimitada, manteniendo una distancia segura entre participantes y espectadores.

**Criterios de evaluación:**

| Criterio                                  | Puntaje máximo |
|-------------------------------------------|----------------|
| Calidad y precisión del lanzamiento       | 20 puntos      |
| Tiempo de giro del trompo                 | 25 puntos      |
| Dominio y control del instrumento         | 20 puntos      |
| Dificultad y ejecución de suertes         | 25 puntos      |
| Limpieza técnica y cumplimiento de reglas | 10 puntos      |
| Total                                     | 100 puntos     |

El tiempo de giro se medirá desde que el trompo comience a girar de manera estable hasta que deje de hacerlo o pierda la posición de giro. El puntaje de este criterio se asignará comparando los resultados de los participantes conforme a una tabla de tiempos que el jurado deberá establecer antes de iniciar la competencia.

**Determinación de ganadores:** resultará ganador quien obtenga la mayor puntuación acumulada en sus tres intentos. En caso de empate, se realizará un intento adicional; si persiste, se comparará el tiempo de giro del mejor intento.

**Premiación:** se reconocerá al primer, segundo y tercer lugar con diploma y medalla o distintivo conmemorativo, según los recursos disponibles.

**2. COMPETENCIA DE YOYO**

**Modalidad:** individual, categoría mixta.

**Objetivo:** demostrar coordinación, precisión, creatividad y dominio del yoyo mediante la ejecución de maniobras tradicionales.

**Mecanismo de participación:**

1. Cada participante contará con un minuto para preparar su yoyo y familiarizarse con el área de ejecución.

- Dispondrá de una presentación de hasta dos minutos para ejecutar una secuencia de maniobras.
- Se valorarán movimientos básicos, como lanzar el yoyo y hacerlo regresar a la mano, mantenerlo girando al final de la cuerda y realizar figuras o suertes tradicionales.
- También se admitirán maniobras de mayor dificultad, siempre que puedan ejecutarse de manera segura y con el yoyo convencional o el modelo que se haya autorizado previamente.
- El jurado estará integrado por representantes del estudiantado, personal administrativo, directivos y docentes, quienes evaluarán de forma individual conforme a la rúbrica establecida.
- Se considerará tanto la calidad técnica de cada maniobra como la continuidad, el control del instrumento, la creatividad y la dificultad de la secuencia.

**Criterios de evaluación:**

| Criterio                                              | Puntaje máximo    |
|-------------------------------------------------------|-------------------|
| <b>Dominio técnico del yoyo</b>                       | 25 puntos         |
| <b>Dificultad de las maniobras</b>                    | 25 puntos         |
| <b>Coordinación y continuidad de la secuencia</b>     | 20 puntos         |
| <b>Creatividad y variedad de suertes</b>              | 20 puntos         |
| <b>Limpieza de ejecución y cumplimiento de reglas</b> | 10 puntos         |
| <b>Total</b>                                          | <b>100 puntos</b> |

Las maniobras fallidas no sumarán puntos en el criterio de dificultad, aunque el resto de la presentación podrá ser evaluado. No se descontarán puntos por el simple hecho de que una persona participante utilice un estilo diferente, siempre que respete las reglas comunes.

**Determinación de ganadores:** se sumarán las calificaciones otorgadas por los integrantes del jurado. Ganará quien obtenga la mayor puntuación total. En caso de

empate, se realizará una ronda adicional de hasta un minuto, en la que se valorarán el dominio técnico y la dificultad de las maniobras.

**Premiación:** se otorgarán reconocimientos al primer, segundo y tercer lugar, mediante diploma y medalla o distintivo conmemorativo, según los recursos disponibles.

### 3. COMPETENCIA DE CANICAS

**Modalidad:** individual (Uno contra uno) y por equipos (Dos integrantes).

**Objetivo:** demostrar precisión, estrategia y control en el lanzamiento de canicas mediante una modalidad tradicional adaptada a la competencia escolar.

**Modalidad seleccionada: la rueda o círculo.**

Esta modalidad consiste en colocar canicas dentro de un círculo trazado en el suelo e intentar sacarlas mediante tiros efectuados desde una línea previamente establecida.

**Mecanismo de participación:**

1. El comité organizador trazará un círculo en una superficie plana y establecerá una línea de tiro a una distancia uniforme para todas las personas participantes.
2. Se colocarán cinco canicas objetivo dentro del círculo. Cada participante utilizará una canica de tiro propia, previamente revisada.
3. Se realizará un sorteo para establecer el orden de participación.
4. Cada participante dispondrá de cinco tiros por ronda para intentar sacar las canicas objetivo del círculo.
5. Se considerará válida una canica objetivo cuando salga completamente del límite trazado como resultado de un tiro legal.
6. Se realizarán dos rondas por participante. Las canicas objetivo se colocarán nuevamente en su posición al inicio de cada ronda, para que las condiciones sean equivalentes.
7. No se permitirá mover las canicas con la mano, desplazar el círculo ni alterar la posición de la línea de tiro.

**Criterios de evaluación:**

| Criterio Modalidad Individual              | Puntaje máximo |
|--------------------------------------------|----------------|
| Canicas objetivo sacadas del círculo       | 60 puntos      |
| Precisión de los tiros                     | 20 puntos      |
| Respeto del turno y cumplimiento de reglas | 10 puntos      |
| Control y ejecución técnica                | 10 puntos      |
| Total                                      | 100 puntos     |

| Criterio Modalidad por equipos             | Puntaje máximo |
|--------------------------------------------|----------------|
| Canicas objetivo sacadas del círculo       | 120 puntos     |
| Precisión de los tiros                     | 40 puntos      |
| Respeto del turno y cumplimiento de reglas | 20 puntos      |
| Control y ejecución técnica                | 20 puntos      |
| Total                                      | 200 puntos     |

**Se califica a cada participante y se suman los resultados**

Para asignar los 60 puntos correspondientes a resultados, se otorgarán 6 puntos por cada canica objetivo sacadas legalmente, hasta un máximo de diez canicas entre las dos rondas. La precisión se evaluará conforme al número de tiros efectivos y al control del lanzamiento; el jurado deberá aplicar la misma escala a todos los participantes. La regla aplica de la misma manera para la modalidad por equipos.

**Determinación de ganadores:** obtendrá el primer lugar quien consiga la mayor puntuación total. En caso de empate, se realizarán tres tiros adicionales por participante; ganará quien saque más canicas del círculo. Si persiste el empate, se efectuará un tiro adicional por turno hasta obtener un resultado distinto.

**Premiación:** se entregarán diplomas y medallas o distintivos conmemorativos a los tres primeros lugares. Las canicas utilizadas serán propiedad de cada participante, salvo que se establezca expresamente otra condición antes del inicio.

#### 4. COMPETENCIA DE BRINCAR LA CUERDA

**Modalidades:** individual y por equipos, categoría mixta.

**Objetivo:** demostrar coordinación motriz, ritmo, resistencia y dominio de la cuerda mediante saltos continuos.

##### A. Modalidad individual

##### Mecanismo de participación:

1. Cada participante utilizará una cuerda de longitud adecuada a su estatura. El comité organizador verificará que sea segura y apropiada para el espacio.
2. A la señal de inicio, la persona participante comenzará a girar la cuerda y realizará saltos consecutivos durante un máximo de 60 segundos.
3. Se contará cada salto en el que la cuerda pase completamente por debajo de los pies y la persona participante complete el movimiento sin detenerse.
4. Si la cuerda se atora o la persona participante deja de saltar, podrá reanudar la actividad dentro del tiempo disponible.
5. El jurado registrará el número total de saltos válidos realizados durante el minuto.
6. Se realizará una ronda preliminar y una ronda final con las personas que obtengan los mejores resultados, conforme al número de participantes inscritos.

##### Criterios de evaluación:

| Criterio                            | Puntaje máximo |
|-------------------------------------|----------------|
| Número de saltos válidos            | 60 puntos      |
| Continuidad y ritmo                 | 20 puntos      |
| Coordinación y control de la cuerda | 10 puntos      |
| Cumplimiento de las reglas          | 10 puntos      |
| Total                               | 100 puntos     |

Para evitar diferencias subjetivas, los saltos se contabilizarán de forma directa y el jurado aplicará una escala uniforme para convertir los resultados en puntuaciones.

**Determinación de ganadores:** ocupará el primer lugar quien obtenga la mayor puntuación. En caso de empate, se efectuará una ronda de desempate de 30 segundos.

**B. Modalidad por equipos**

Los equipos estarán integrados por un máximo de cuatro estudiantes. Podrán participar con una cuerda larga manipulada por dos integrantes mientras los demás saltan, o mediante una secuencia coordinada de saltos, según la modalidad que el comité determine antes de la competencia.

Cada equipo contará con un minuto para demostrar su ejecución. Se evaluarán:

| Criterio                                   | Puntaje máximo |
|--------------------------------------------|----------------|
| Número de saltos válidos del equipo        | 40 puntos      |
| Coordinación y sincronización              | 25 puntos      |
| Continuidad de la secuencia                | 20 puntos      |
| Trabajo en equipo y cumplimiento de reglas | 15 puntos      |
| Total                                      | 100 puntos     |

El equipo ganador será aquel que obtenga la mayor puntuación total. En caso de empate, se realizará una ronda adicional de 30 segundos.

**Premiación:** en ambas modalidades se otorgarán diplomas y medallas o distintivos conmemorativos a los tres primeros lugares. En la modalidad por equipos, el reconocimiento se entregará a cada integrante del equipo ganador.

**III. INTEGRACIÓN Y FUNCIONES DEL JURADO**

El jurado calificador estará integrado por representantes de los siguientes sectores de la comunidad escolar:

- Estudiantes.
- Personal administrativo.

- Personal directivo.
- Personal docente.

Sus funciones serán:

1. Conocer y aprobar los criterios de evaluación antes del inicio de cada competencia.
2. Verificar que las reglas se apliquen de manera uniforme.
3. Registrar y validar las puntuaciones.
4. Resolver empates conforme a los procedimientos establecidos.
5. Atender las incidencias y resolver las situaciones no previstas, procurando imparcialidad y transparencia.
6. Dar a conocer los resultados y declarar a las personas o equipos ganadores.

Para fortalecer la transparencia, se recomienda que cada competencia cuente con una persona responsable del registro de resultados y que las puntuaciones sean asentadas en una hoja de evaluación.

#### **IV. PREMIACIÓN GENERAL**

Se reconocerá a los tres primeros lugares de cada juego y modalidad mediante diplomas y medallas, de acuerdo con la disponibilidad presupuestal y material del plantel. El comité organizador podrá otorgar reconocimientos especiales por participación destacada, creatividad, juego limpio o preservación de las tradiciones, sin alterar los resultados oficiales de las competencias. La premiación se llevará a cabo en la fecha y el lugar que determine la Dirección del plantel. Los resultados serán comunicados por los medios institucionales.

#### **V. DISPOSICIONES FINALES**

1. La participación en esta jornada implica el conocimiento y aceptación de las bases de la convocatoria.
2. Las personas participantes deberán presentarse puntualmente y respetar las indicaciones del comité organizador.

3. Los instrumentos deberán utilizarse de manera responsable. No se permitirán trompos con puntas modificadas, lanzamientos dirigidos hacia personas ni maniobras que impliquen riesgo.
4. En la competencia de canicas no se realizarán apuestas ni intercambios obligatorios de pertenencias.
5. El comité organizador presentará en la página del plantel la distribución de horarios y espacios para realizar cada una de las competencias.
6. Los casos no previstos serán resueltos por el comité organizador, con apego a los principios de equidad, transparencia y convivencia escolar.

**¡Participa, demuestra tu destreza y mantén viva la tradición!**

Atentamente,

**Dirección y Subdirección Académica del Centro de Estudios de Bachillerato 4/1  
"Mtro. Moisés Sáenz Garza"**

Ciudad de México, a 12 de octubre de 2026.