



Juegos **Inter**
COLEGIADOS

Reglamento de

Festivales Escolares



La Coordinación General, en cumplimiento de lo establecido en los Artículos 9 y 16 de la Norma Reglamentaria del Programa Juegos Intercolegiados Nacionales emite y aprueba el Reglamento Técnico de Festivales Escolares.

ARTÍCULO 1°. OBJETO Y DESCRIPCIÓN. Los Festivales Escolares son una serie de pruebas físicas y técnicas, que estimulan las habilidades y la destreza motora de los participantes, así como su adaptación a unos propósitos específicos, mediante la ejecución de diferentes pruebas, propiciando la participación incluyente de los niños y niñas en los diferentes sectores poblacionales del país.

Los Festivales Escolares comprenden el desarrollo de un circuito compuesto por cinco (5) pruebas, las cuales, se deben realizar de manera consecutiva.

Los Festivales Escolares no tienen carácter selectivo ni clasificatorio a fases posteriores, y están orientados al desarrollo integral, la participación y la formación deportiva.

ARTÍCULO 2°. CATEGORÍAS. Los años de nacimiento y sexos correspondientes para participar en la vigencia 2026 de los Juegos Intercolegiados Nacionales son los siguientes:

Categoría	Sexo	Años de Nacimiento	
Formación	Mixto	2018	2019

Parágrafo 1°. Los festivales Escolares se desarrollarán únicamente en la Fase Municipal.

ARTÍCULO 3°. INSCRIPCIÓN. Los niños y niñas deberán realizar su proceso de inscripción en la plataforma del programa Juegos Intercolegiados Nacionales, conforme a lo establecido en la Norma Reglamentaria.

ARTÍCULO 4°. PRUEBAS. Las pruebas que se desarrollarán en los Festivales Escolares son las siguientes:

1. **Estación N° 1.** Circuito de agilidad motriz.
2. **Estación N° 2.** Lanzamiento de precisión.
3. **Estación N° 3.** Prueba de velocidad.
4. **Estación N° 4.** Reacción y decisión.
5. **Estación N° 5.** Cooperación motriz.

ARTÍCULO 5°. ESPECIFICACIÓN DE LAS PRUEBAS Y PARTICIPACIÓN.

A continuación, se presenta una descripción detallada de cada una de las pruebas que componen el circuito.

Parágrafo 1: Para la realización de las pruebas del circuito, se recomienda verificar previamente que el espacio dispuesto cumpla con condiciones adecuadas de seguridad para el desarrollo de las actividades. En este sentido, se sugiere que las pruebas se desarrollen sobre superficies planas y en óptimas condiciones, preferiblemente en césped o en espacios deportivos apropiados, con el propósito de reducir el riesgo de caídas, accidentes o posibles lesiones en los participantes.

De igual manera, se debe contar permanentemente con el acompañamiento y supervisión de un adulto responsable.

1. Estación N° 1. Circuito de agilidad motriz.

a. Objetivo.

Estimular los patrones básicos de movimiento en los participantes mediante desplazamientos con cambios de nivel (alto, medio y bajo), favoreciendo la coordinación, el equilibrio y la agilidad.

b. Materiales mínimos requeridos

- 1 túnel deportivo o mini vallas para simular paso bajo.
- 1 banco sueco, tabla de equilibrio (15–20 cm es el ancho) o línea marcada en el piso (aproximadamente 3 a 4 metros).
- 6 a 8 aros plásticos o círculos marcados en el suelo.
- 3 a 4 obstáculos de baja altura (conos con barra o vallas pequeñas).
- 1 cronómetro.
- Cinta o conos para marcar línea de salida y llegada.

c. Preparación de la estación (montaje).

1. Zona de salida:

Marcar una línea de salida en el suelo utilizando cinta adhesiva, tiza o dos conos.

2. Primer obstáculo – paso bajo (reptar o gatear):

- Ubicar un túnel deportivo a aproximadamente 2 metros de la línea de salida.
- Si no se cuenta con túnel, emplear mini vallas a una altura aproximada de 60 cm del suelo, de manera que los niños deban agacharse, gatear o reptar por debajo de ella.

3. Zona de equilibrio:

- A una distancia aproximada de 1 metro después del túnel, ubicar un banco sueco, una tabla o marcar una línea recta en el piso con cinta o tiza.
- Esta línea o banco debe tener una longitud aproximada de 3 a 4 metros.
- Los participantes deberán caminar manteniendo el equilibrio sin salirse de la línea o sin bajar del banco.

4. Zona de saltos:

- Colocar en el suelo 6 a 8 aros plásticos alineados o en zigzag.

- Los aros deben estar separados aproximadamente 40 a 50 cm entre sí.
- Los niños deberán saltar dentro de cada aro sin pisar fuera de él.

5. Zona de obstáculos bajos:

- Ubicar 3 o 4 obstáculos de baja altura (20 a 30 cm aproximadamente).
- Estos pueden ser pequeñas vallas o conos con barras.
- Los participantes deberán saltar o pasar por encima de cada obstáculo.

6. Línea de llegada:

- A aproximadamente 2 metros del último obstáculo, marcar la línea de llegada con cinta, tiza o conos.

d. Desarrollo de la actividad (paso a paso).

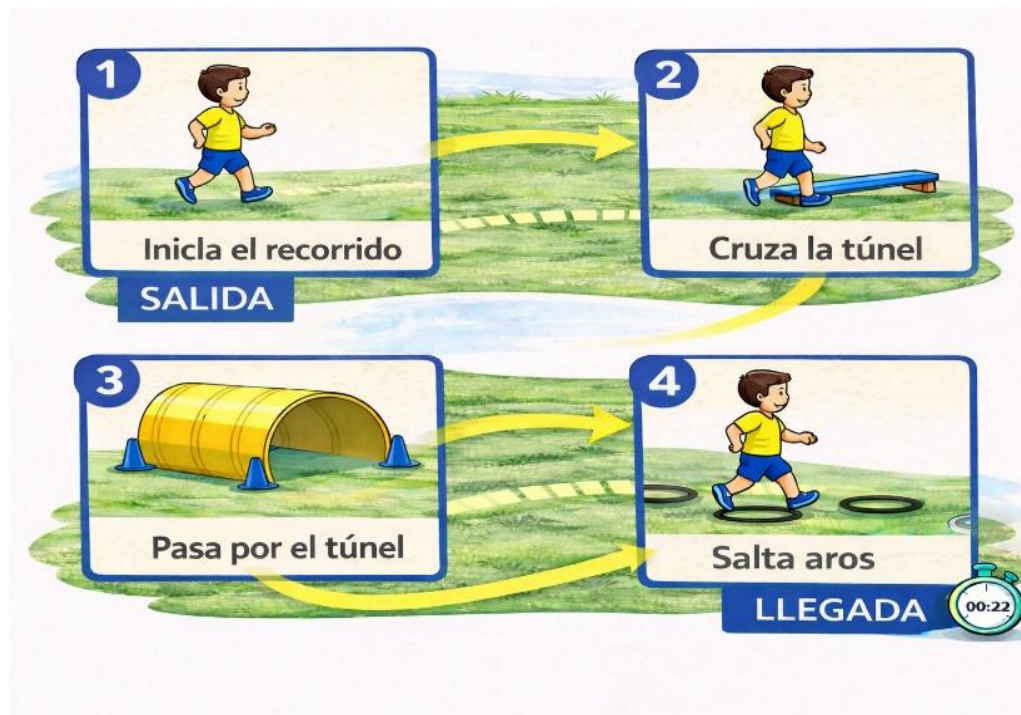
1. El participante se ubicará detrás de la línea de salida.
2. A la señal del docente/entrenador, iniciará el recorrido.
3. Primero deberá reptar o gatear por debajo del túnel o mini vallas, evitando tocarla o tumbarla.
4. Al salir del túnel, el participante se dirigirá hacia la zona de equilibrio, donde deberá caminar sobre la línea o banco manteniendo el equilibrio hasta el final.
5. Posteriormente continuará hacia la zona de aros, donde realizará saltos dentro de cada aro hasta completar la secuencia.
6. Luego avanzará hacia la zona de obstáculos bajos, donde deberá superar cada uno mediante un salto o paso por encima.
7. Finalmente correrá hasta cruzar la línea de llegada, momento en el cual se detendrá el tiempo.

e. Puntuación.

- Se registrará el tiempo total empleado por cada uno de los participantes.
- Cada error técnico tendrá una penalización de dos (2) segundos, aplicada en los siguientes casos:
 - Derribar, tocar el túnel o las mini vallas.
 - Salirse de la línea o bajarse del banco en la zona de equilibrio.
 - Pisar fuera de los aros durante los saltos.
 - Derribar o evitar incorrectamente los obstáculos.

Nota: El tiempo de ejecución será registrado de manera individual para cada participante. En caso de presentarse penalizaciones durante el desarrollo de la prueba, estas serán adicionadas al tiempo obtenido por el estudiante. El resultado final corresponderá al tiempo total ajustado de cada participante, una vez aplicadas las penalizaciones correspondientes.

f. Esquema visual del recorrido.



Parágrafo 1º. Será obligatorio que todos los participantes inscritos realicen el recorrido establecido en la estación. En caso de que un estudiante no ejecute correctamente alguna fase del ejercicio, podrá repetir el intento hasta un máximo de tres (3) oportunidades. Para efectos de control y registro, se tomará como válido el mejor tiempo obtenido por el participante.

2. Estación N° 2. Lanzamiento de precisión.

a. Objetivo.

Desarrollar en las participantes habilidades de coordinación motriz, ritmo, lateralidad y memoria motriz, mediante la reproducción de secuencias de movimiento y la ejecución de desplazamientos con saltos y cambios de dirección

b. Materiales mínimos requeridos

- 1 escalera de coordinación (aproximado de 4 a 6 metros de longitud) o marcas dibujadas en el piso.
- 6 a 8 conos para delimitar el recorrido en zigzag.
- 3 a 5 tarjetas con secuencias rítmicas de movimiento.
- 1 cronómetro.
- Cinta, tiza o conos para marcar línea de salida y llegada.

c. Preparación de la estación (montaje).

1. **Zona de salida:**
Marcar una línea de salida en el piso utilizando cinta adhesiva, tiza o dos conos.
2. **Zona de demostración rítmica:**
Ubicar al docente/entrenador aproximadamente 1 metro frente a la línea de salida, quien es el encargado de mostrar la secuencia de movimientos que deberán imitar los participantes.
3. **Escalera de coordinación:**
 - Colocar la escalera de coordinación en línea recta a partir de la zona de salida.
 - Si no se cuenta con escalera, dibujar en el suelo cuadros o rectángulos de aproximadamente 40 cm de ancho por 40 cm de largo formando una secuencia de 8 a 10 espacios.
 - Estos espacios servirán para realizar los saltos y apoyos rítmicos.
4. **Zona de zigzag:**
 - Al finalizar la escalera, ubicar 6 a 8 conos formando un recorrido en zigzag.
 - Los conos deben estar separados aproximadamente 1,5 metros entre sí.
 - El participante deberá desplazarse rodeando cada cono alternando dirección izquierda y derecha.
5. **Línea de llegada:**
 - Ubicar la línea de llegada aproximadamente 2 metros después del último cono. Esta puede marcarse con cinta, tiza o conos.

Nota: La longitud total aproximada del circuito puede variar entre 10 y 15 metros, dependiendo del espacio disponible.

d. Desarrollo de la actividad (paso a paso).

1. El participante se ubicará detrás de la línea de salida.
2. Antes de iniciar el recorrido, el docente/entrenador mostrará una secuencia rítmica de movimientos utilizando saltos o pasos dentro de los espacios de la escalera. Ejemplo de secuencia: ○ salto con ambos pies. ○ paso con pie derecho. ○ paso con pie izquierdo. ○ salto con ambos pies nuevamente.
3. El participante deberá observar atentamente la secuencia demostrada.

4. A la señal del docente/entrenador, el participante iniciará el recorrido repitiendo la secuencia rítmica dentro de la escalera de coordinación, colocando los pies dentro de los espacios marcados.
5. Una vez finalizada la escalera, el participante continuará hacia la zona de conos donde deberá desplazarse en zigzag rodeando cada cono, sin derribarlo.
6. Al superar el último cono, el participante correrá hasta cruzar la línea de llegada, momento en el cual se detendrá el tiempo.

g. Puntuación.

- Se registrará el tiempo total empleado por cada uno de los participantes.
- Si el participante ejecuta incorrectamente la secuencia rítmica mostrada por el docente/entrenador, se aplicará una penalización de dos (2) segundos.
- También se considerará error derribar un cono o no seguir correctamente el recorrido en zigzag.

Nota: El tiempo de ejecución será registrado de manera individual para cada participante. En caso de presentarse penalizaciones durante el desarrollo de la prueba, estas serán adicionadas al tiempo obtenido por el estudiante. El resultado final corresponderá al tiempo total ajustado de cada participante, una vez aplicadas las penalizaciones correspondientes.

e. Esquema visual del recorrido.



Parágrafo 1º. Será obligatorio que todos los participantes inscritos realicen el recorrido establecido en la estación. En caso de que un estudiante no ejecute correctamente alguna fase del ejercicio, podrá repetir el intento hasta un máximo de tres (3) oportunidades. Para efectos de control y registro, se tomará como válido el mejor tiempo obtenido por el participante.

3. Estación N° 3. Prueba de velocidad.

a. Objetivo.

Fortalecer la coordinación óculo-manual y el control corporal dinámico mediante diferentes tipos de lanzamientos dirigidos a blancos fijos y móviles, promoviendo la precisión, el control del movimiento y la toma de decisiones.

b. Materiales mínimos requeridos

- 5 a 10 pelotas blandas (espuma, goma o plástico liviano).
- 1 aro móvil (puede ser sostenido por un docente/entrenador).
- 1 recipiente, canasta o zona delimitada en el piso que funcione como blanco fijo.
- Conos o cinta para marcar la línea de lanzamiento.
- 1 tabla de registro para anotar los aciertos de cada participante.

c. Preparación de la estación (montaje).

1. Zona de lanzamiento:

- Marcar una línea de lanzamiento en el piso con cinta adhesiva, tiza o dos conos.
- Los participantes deberán realizar todos los lanzamientos desde detrás de esta línea.

2. Blanco fijo (lanzamiento aéreo):

- Ubicar un recipiente, canasta o aro colocado sobre el suelo a una distancia aproximada de 2 a 3 metros de la línea de lanzamiento.
- Este será el objetivo para los dos primeros lanzamientos.

3. Blanco móvil:

- Colocar un aro sostenido por un docente/entrenador a una distancia aproximada de 3 metros.
- El aro deberá moverse suavemente de un lado a otro para generar dificultad en la precisión del lanzamiento.

4. Zona para lanzamiento rodado:

- Marcar en el suelo una zona delimitada o pequeña portería con conos o cinta.
- Esta zona deberá ubicarse aproximadamente a 3 metros de la línea de lanzamiento.

- El participante deberá rodar la pelota por el suelo intentando que ingrese en la zona marcada.
5. **Ubicación del docente/entrenador:**
- El docente/entrenador se ubicará al lado del recorrido para indicar el tipo de lanzamiento y registrar los aciertos.

d. Desarrollo de la actividad (paso a paso).

1. El participante se ubicará detrás de la línea de lanzamiento, sosteniendo una pelota.
2. Cada participante deberá realizar cinco (5) lanzamientos, distribuidos de la siguiente manera: ○ Dos (2) lanzamientos al blanco fijo, intentando encestar o introducir la pelota en el recipiente o zona delimitada. ○ Dos (2) lanzamientos al blanco móvil, intentando pasar la pelota a través del aro en movimiento. ○ Un (1) lanzamiento rodado, haciendo deslizar la pelota por el suelo con el objetivo de que llegue a la zona marcada.
3. El participante podrá elegir la forma de lanzamiento (por encima del hombro, desde el pecho o con rodamiento controlado), siempre respetando la línea de lanzamiento.
4. El docente/entrenador observará cada intento y registrará los aciertos en la tabla de control.
5. Una vez completados los cinco lanzamientos, el participante se retira y continúa el siguiente integrante del equipo.

e. Puntuación.

Aciertos obtenidos	Puntaje	Tiempo equivalente
5 aciertos	5 puntos	5 segundos
4 aciertos	4 puntos	10 segundos
3 aciertos	3 puntos	15 segundos
2 aciertos	2 puntos	20 segundos
1 acierto	1 punto	25 segundos
0 aciertos	0 puntos	30 segundos

Nota: El tiempo de ejecución será registrado de manera individual para cada participante.

f. Esquema visual del recorrido.



Parágrafo 1º. Será obligatorio que todos los participantes inscritos realicen el recorrido establecido en la estación. En caso de que un estudiante no ejecute correctamente alguna fase del ejercicio, podrá repetir el intento hasta un máximo de tres (3) oportunidades. Para efectos de control y registro, se tomará como válido el mejor tiempo obtenido por el participante.

4. Estación N° 4. Reacción y decisión.

a. Objetivo.

Desarrollar la capacidad de reacción, la atención selectiva, la toma de decisiones rápida y la coordinación óculo-manual mediante estímulos visuales y recepción de balón.

b. Materiales mínimos requeridos

- 5 a 10 pelotas blandas (espuma, goma o plástico liviano).
- 1 aro móvil (puede ser sostenido por un docente/entrenador).
- 1 recipiente, canasta o zona delimitada en el piso que funcione como blanco fijo.
- 3 tarjetas de colores (cartulina, papel o foami de colores)
- Conos o cinta para marcar la línea de lanzamiento.
- 1 tabla de registro para anotar los aciertos de cada participante.

c. Preparación de la estación (montaje).

1. Delimitar una zona de ejecución de aproximadamente 4 a 6 metros utilizando conos o cintas.
2. Ubicar al participante en el centro de la zona delimitada.

3. El docente/entrenador se posicionará frente al participante a una distancia aproximada de 3 a 4 metros.
4. El docente/entrenador tendrá a disposición los balones y las tarjetas de colores que utilizará durante la actividad.
5. Se establecerá previamente el significado de cada color, que indicará la acción que deberá ejecutar el participante después de atrapar el balón.

Ejemplo de referencia:

- Rojo: atrapar y devolver inmediatamente al docente/entrenador.
- Azul: atrapar y colocar el balón en una zona marcada.
- Amarillo: atrapar, realizar un giro corporal y devolver el balón.

Estas acciones podrán ajustarse según las condiciones del espacio o los materiales disponibles.

b. Desarrollo de la actividad (paso a paso).

1. El participante se ubicará en la zona de ejecución en posición de atención.
2. El docente/entrenador mostrará una tarjeta de color al mismo tiempo que lanza el balón hacia el participante.
3. El participante deberá atrapar el balón y ejecutar la acción correspondiente al color observado.
4. Los lanzamientos podrán variar en altura, velocidad o trayectoria, con el fin de estimular la capacidad de reacción.
5. Cada participante realizará cinco (5) intentos consecutivos, respondiendo a diferentes estímulos visuales.

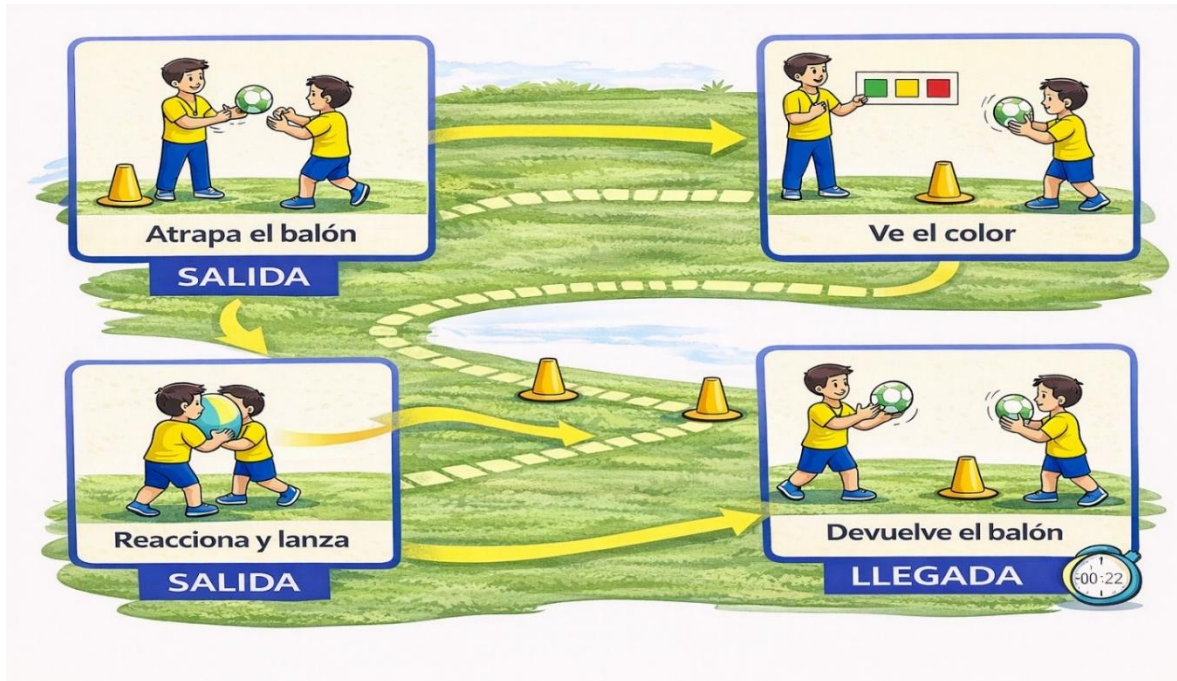
e. Puntuación.

- Cada ejecución correcta (atrapar el balón y realizar la acción adecuada según el color) otorgará un (1) punto.
- Si el participante pierde el balón o ejecuta una acción incorrecta, no se otorgará puntuación.

Puntos obtenidos	Tiempo equivalente
5 puntos	5 segundos
4 puntos	10 segundos
3 puntos	15 segundos
2 puntos	20 segundos
1 punto	25 segundos
0 puntos	30 segundos

Nota: El tiempo de ejecución será registrado de manera individual para cada participante.

c. Esquema visual del recorrido.



Parágrafo 1º. Será obligatorio que todos los participantes inscritos realicen el recorrido establecido en la estación. En caso de que un estudiante no ejecute correctamente alguna fase del ejercicio, podrá repetir el intento hasta un máximo de tres (3) oportunidades. Para efectos de control y registro, se tomará como válido el mejor tiempo obtenido por el participante.

5.Estación N° 5. Cooperación motriz.

a. Objetivo

Fomentar la **cooperación, la comunicación entre compañeros y el control corporal**, mediante una actividad de transporte coordinado de un objeto sin utilizar las manos.

b. Materiales mínimos requeridos

- Balón grande (balón de fútbol, futsal, voleibol).
- Conos delimitadores.
- Cronómetro.
- Tabla de registro para anotar tiempos y penalizaciones.

c. Preparación (montaje).

1. Delimitar un recorrido recto de aproximadamente 8 a 10 metros utilizando conos en el punto de salida y llegada.
2. Marcar claramente:
 - Punto de inicio.
 - Punto de retorno o llegada.
3. Disponer el balón grande en la zona de salida.
4. Ubicar al docente/entrenador en un lugar donde pueda observar todo el recorrido y registrar:
 - Tiempo total.
 - Posibles caídas del balón.
5. Organizar previamente a los participantes en parejas, quienes serán los encargados de transportar el balón.

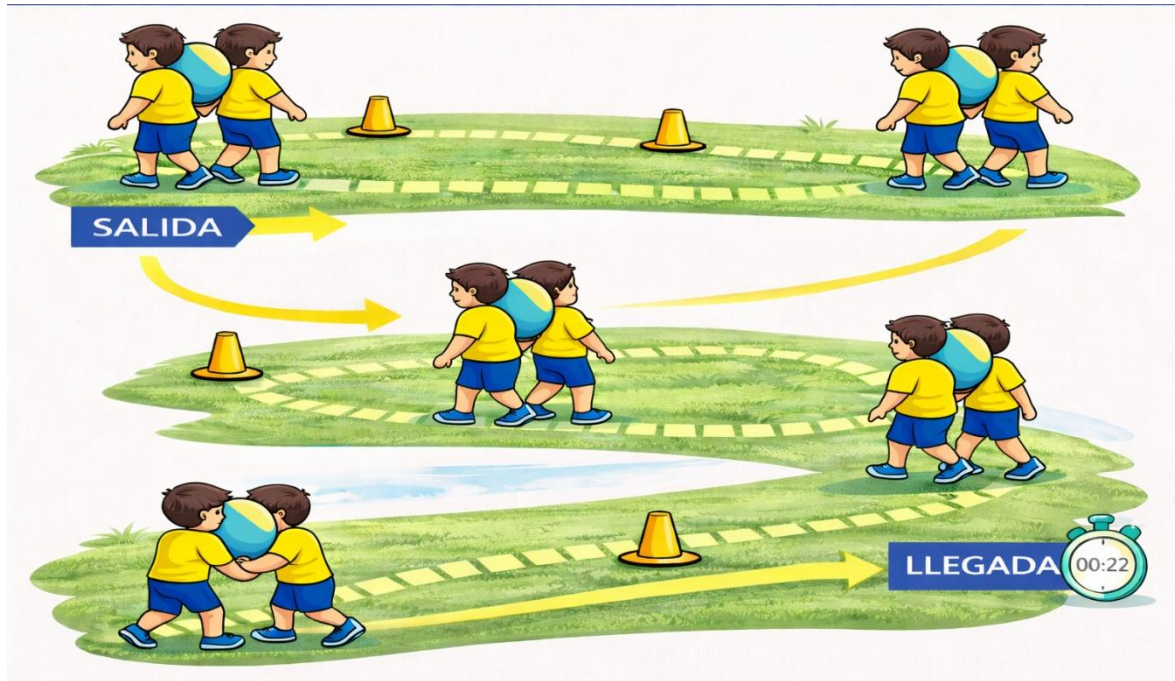
d. Desarrollo (Paso a paso).

1. Cada pareja se ubicará en el punto de salida, posicionándose uno frente al otro o de lado según la estrategia que decidan utilizar.
2. Los participantes deberán sujetar y transportar el balón entre sus cuerpos, sin utilizar las manos (por ejemplo: entre el pecho, espalda o cabeza).
3. A la señal del docente/entrenador, la pareja iniciará el desplazamiento hacia el punto de llegada, intentando mantener el control del balón durante todo el recorrido.
4. Una vez alcanzado el punto de llegada, la pareja deberá regresar al punto inicial, manteniendo la misma condición de transporte.
5. En caso de que el balón caiga al suelo, la pareja deberá retomar la actividad desde el punto donde ocurrió la caída, colocando nuevamente el balón.
6. El recorrido continuará hasta completar la distancia establecida.

e. Puntuación.

- Se registrará el tiempo total empleado por cada pareja para completar el recorrido.
- Cada caída del balón implicará una penalización de tres (3) segundos, que será sumada al tiempo final registrado.
- La pareja que obtenga el menor tiempo final acumulado será el mejor clasificado en esta prueba.

f. Esquema visual del recorrido.



Parágrafo 1º. Será obligatorio que todos los participantes inscritos realicen el recorrido establecido en la estación. En caso de que un estudiante no ejecute correctamente alguna fase del ejercicio, podrá repetir el intento hasta un máximo de tres (3) oportunidades. Para efectos de control y registro, se tomará como válido el mejor tiempo obtenido por el participante.

ARTÍCULO 7º. UNIFORMES DE COMPETENCIA. Los participantes deben portar el uniforme de práctica deportiva del Establecimiento Educativo por la cual fue inscrita. Si el establecimiento no cuenta con uniforme, el participante debe estar con ropa así: Camiseta, pantaloneta, medias y tenis.

ARTÍCULO 8º. DISPOSICIONES GENERALES. Los aspectos que no estén contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el Comité Operativo de la fase Municipal.

Bogotá, marzo de 2026.

Andrea Avila

ANDREA PATRICIA AVILA VACCA

Coordinadora General

Juegos Intercolegiados Nacionales