



UAGro
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
GUERRERO

Dirección General de
Educación Media
Superior

Dirección de Educación
Integral del Estudiante y
Profesionalización Docente

Departamento de
Acompañamiento al
Estudiante

Jornadas Nacionales de Juegos Tradicionales Contextualizada para las Escuelas Preparatorias de la Universidad Autónoma de Guerrero



AUTORES

Mtra. Marcela Valdez Padilla

Lic. Abel Astudillo Figueroa

Ing. Saúl Barbosa Rodríguez

MC. Norma Aurora Garnelo Cabañas

**Jornada Nacional
de Juegos Tradicionales**



**EL
FUTURO**
ES *ahora*

Edificio de Rectoría Planta Alta
Av. Javier Múndez Aponte No. 1, Fracc. Servidor Agrario C. P.
39070, Chilpancingo de los Bravo, Guerrero, México.

Chilpancingo de los Bravo, Guerrero, septiembre 2026

DIRECTORIO

Dr. Leticia Jiménez Zamora
Rectora

Dra. América Guadalupe Bautista Salgado
Secretaria General

Dr. Margarito Radilla Romero
Dirección General de Planeación y Evaluación Institucional

MC. Yidam Yasser Díaz Sánchez
Dirección General de Educación Media Superior

Dr. Policarpo Valdés Rayo
Director de Innovación Educativa y Curricular

Mtra. Marcela Valdez Padilla
Dirección de Educación Integral del Estudiante y Profesionalización Docente

Lic. Abel Astudillo Figueroa
Departamento de Acompañamiento del Estudiante

M.C. Zinnia Xóchitl Díaz Diego
Coordinadora de Educación Media Superior - Zona Sur

Dra. Sandra Antonia Castañón Brindis
Coordinadora de Docencia - Zona Norte

M.C. Perla Ibeth Serrano Cuevas
Jefa de Educación Media Superior Zona Norte

Contenido

I. PRESENTACIÓN	4
II. JUSTIFICACIÓN	5
III. PROPÓSITO GENERAL	5
IV. PROPÓSITOS ESPECÍFICOS	6
V. ENFOQUE PEDAGÓGICO	6
VI. CONTEXTUALIZACIÓN AL ESTADO DE GUERRERO	7
VII. ORGANIZACIÓN DE LA JORNADA	8
VIII. CULTURA	8
IX. MOVIMIENTO	10
X. FIESTA NACIONAL	12
XI. ACTIVIDAD INTEGRADORA	13
XII. VINCULACIÓN CURRICULAR	13
XIII. ESTRATEGIA PARA DISMINUIR EL USO RECREATIVO DE PANTALLAS	14
XIV. INCLUSIÓN Y PARTICIPACIÓN	14
XV. SEGURIDAD	15
XVI. EVALUACIÓN FORMATIVA	15
XVII. LISTA DE COTEJO PARA ESTUDIANTES	16
XVIII. ORGANIZACIÓN Y RESPONSABLES	16
XIX. EVIDENCIAS	17
XX. CRONOGRAMA OPERATIVO	17
XXI. RESULTADOS ESPERADOS	18
XXII. MENSAJE INSTITUCIONAL DE CIERRE	18
XXIII. PRODUCTO INSTITUCIONAL FINAL	19
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	20

I. PRESENTACIÓN

La presente **Guía Didáctica para las Jornadas Nacionales de Juegos Tradicionales** constituye una propuesta pedagógica y operativa dirigida a las Escuelas Preparatorias de la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro), con la finalidad de orientar la participación de las comunidades educativas en esta estrategia nacional desde una perspectiva contextualizada a la realidad social, cultural y comunitaria del Estado de Guerrero.

Las Jornadas Nacionales de Juegos Tradicionales representan una oportunidad para recuperar el juego presencial como una práctica de **convivencia, aprendizaje, actividad física, identidad cultural y construcción de comunidad**, reconociendo que los juegos tradicionales forman parte de la memoria colectiva y del patrimonio cultural de las comunidades. El Manual nacional señala que estas jornadas buscan recuperar el juego presencial y fortalecer la convivencia, el aprendizaje, el movimiento, la identidad y la comunidad.

En el contexto de Guerrero, esta iniciativa adquiere especial relevancia debido a la riqueza cultural y diversidad regional que caracteriza al Estado. Las ocho regiones Acapulco, Centro, Costa Chica, Costa Grande, Norte, Tierra Caliente, Montaña y Sierra poseen expresiones culturales, formas de convivencia y prácticas comunitarias que pueden recuperarse mediante los juegos, juguetes y actividades lúdicas tradicionales.

Para la UAGro, las jornadas representan además una oportunidad para fortalecer la identidad universitaria y comunitaria de las y los estudiantes de Educación Media Superior, promoviendo espacios de convivencia sana, inclusión, cooperación, participación y reconocimiento de la diversidad cultural.

Desde el enfoque de la **Nueva Escuela Mexicana**, el juego puede convertirse en una experiencia formativa que trascienda la recreación y contribuya al desarrollo integral de las juventudes, fortaleciendo valores, habilidades socioemocionales, pensamiento crítico, trabajo colaborativo, identidad cultural y sentido de pertenencia.

II. JUSTIFICACIÓN

Los cambios sociales y tecnológicos han transformado las formas de convivencia de las juventudes. El uso cotidiano de dispositivos digitales y redes sociales ofrece posibilidades de comunicación y aprendizaje, pero también puede reducir los espacios de interacción presencial.

Por ello, las Jornadas Nacionales plantean el juego tradicional como una alternativa para favorecer la convivencia cara a cara y disminuir el tiempo destinado al uso recreativo de pantallas. El propio Manual propone reflexionar con las y los estudiantes sobre qué actividades se dejan de realizar cuando se dedica demasiado tiempo al celular y qué cambia cuando se juega presencialmente con otras personas.

En nuestro Estado de Guerrero, recuperar los juegos tradicionales significa también **recuperar memoria, identidad y comunidad**. Muchos de estos juegos han sido transmitidos de generación en generación y forman parte de las experiencias familiares y comunitarias.

Por esta razón, la UAGro puede aprovechar las Jornadas para generar un diálogo intergeneracional entre estudiantes, docentes, familias, personas adultas mayores, artesanos, promotores culturales y otros integrantes de las comunidades.

La propuesta se fundamenta en cuatro dimensiones:

- ✓ **Pedagógica:** aprender mediante experiencias significativas.
- ✓ **Cultural:** reconocer los juegos como patrimonio y expresión de identidad.
- ✓ **Social:** fortalecer la convivencia, cooperación e inclusión.
- ✓ **Comunitaria:** vincular a la escuela con su entorno.

III. PROPÓSITO GENERAL

Implementar en las Escuelas Preparatorias de la UAGro una experiencia educativa, cultural, recreativa y comunitaria basada en los juegos tradicionales, que fortalezca la convivencia presencial, la actividad física, la identidad cultural guerrerense, el trabajo colaborativo y el sentido de pertenencia, mediante actividades incluyentes y contextualizadas a las características de cada comunidad escolar.

El propósito retoma directamente el planteamiento nacional de promover actividades lúdicas, pedagógicas, culturales y comunitarias para favorecer la convivencia presencial, la actividad física, la identidad cultural y el desarrollo integral.

IV. PROPÓSITOS ESPECÍFICOS

1. Recuperar y valorar los juegos tradicionales de Guerrero como expresiones de patrimonio cultural y memoria comunitaria.
2. Favorecer espacios de convivencia presencial entre estudiantes, docentes, familias y comunidad.
3. Promover la actividad física, coordinación, equilibrio, destreza y expresión corporal.
4. Fortalecer valores como respeto, solidaridad, cooperación, tolerancia, responsabilidad y juego limpio.
5. Generar experiencias que contribuyan al bienestar socioemocional de las y los estudiantes.
6. Fortalecer la identidad cultural y el sentido de pertenencia a la comunidad, al estado de Guerrero y a la UAGro.
7. Propiciar el intercambio de saberes entre generaciones.
8. Promover alternativas saludables frente al uso recreativo excesivo de pantallas.
9. Favorecer la participación incluyente de estudiantes con diferentes capacidades, intereses y condiciones.
10. Vincular las actividades escolares con las familias y otros actores de la comunidad.

V. ENFOQUE PEDAGÓGICO

La guía se desarrolla bajo una perspectiva de la **Nueva Escuela Mexicana**, considerando al estudiante como sujeto activo de su aprendizaje y a la escuela como espacio de transformación social y construcción comunitaria.

El juego tradicional se concibe no solamente como entretenimiento, sino como una **experiencia educativa situada** que permite aprender haciendo, dialogando, colaborando y recuperando conocimientos de la comunidad.

Principios pedagógicos

Aprendizaje situado:

Las actividades parten de los juegos que conocen y practican las comunidades donde se encuentran las Escuelas Preparatorias de la UAGro.

Interculturalidad: Se reconocen y valoran las diferentes expresiones culturales de las regiones de Guerrero.

Inclusión: Las actividades deberán adaptarse para garantizar la participación de todas y todos.

Trabajo colaborativo: Se privilegia la cooperación sobre la competencia individual.

Vinculación escuela-comunidad: Se invita a familias, personas mayores, artesanos y promotores culturales a compartir conocimientos.

Bienestar integral: El movimiento, la convivencia y la recreación se relacionan con el bienestar físico, emocional y social.

Identidad y pertenencia: Los juegos se convierten en medios para reconocer la historia y cultura de las comunidades.

El Manual establece que las actividades deberán ser incluyentes, adaptarse a la edad y condiciones de las y los estudiantes, mantener un carácter amistoso y formativo y garantizar condiciones básicas de seguridad.

VI. CONTEXTUALIZACIÓN AL ESTADO DE GUERRERO

Cada Preparatoria realizará previamente un **diagnóstico cultural breve** para identificar los juegos tradicionales propios de su comunidad.

Preguntas orientadoras

- ✓ ¿Qué juegos tradicionales conocen nuestras y nuestros estudiantes?
- ✓ ¿Cuáles practicaban sus madres, padres, abuelas y abuelos?
- ✓ ¿Qué juegos son característicos de nuestra comunidad?
- ✓ ¿Existen juegos propios de nuestra región?
- ✓ ¿Qué materiales se utilizaban tradicionalmente?
- ✓ ¿Qué personas de la comunidad conocen o enseñan estos juegos?
- ✓ ¿Qué juegos se han dejado de practicar?
- ✓ ¿Qué podemos hacer para recuperarlos?

Regionalización sugerida

Acapulco: recuperación de juegos vinculados con barrios, colonias y comunidades costeras.

Costa Chica: valoración de expresiones lúdicas relacionadas con la diversidad cultural de sus comunidades.

Costa Grande: recuperación de juegos practicados en comunidades rurales y costeras.

Centro: recuperación de juegos transmitidos en familias y comunidades urbanas y rurales.

Norte: identificación de prácticas lúdicas tradicionales de sus municipios.

Tierra Caliente: recuperación de juegos vinculados con la memoria familiar y comunitaria.

Montaña: reconocimiento de las prácticas lúdicas como expresiones de identidad y transmisión cultural.

Sierra: recuperación de juegos transmitidos en familias y comunidades y rurales.

Cada Escuela Preparatoria deberá evitar presentar una única visión de "lo guerrerense" y permitir que sean las propias comunidades quienes identifiquen sus expresiones culturales.

VII. ORGANIZACIÓN DE LA JORNADA

La jornada se desarrollará en un día:

Ejes	Enfoques
Cultura	Memoria, identidad y patrimonio
Movimiento	Actividad física y juego limpio
Fiesta Nacional	Comunidad y celebración

El Manual nacional organiza precisamente las jornadas en estos tres ejes: **Cultura, Movimiento y Fiesta Nacional de Juegos Tradicionales.**

VIII. CULTURA

"Jugamos, recordamos y recuperamos nuestra historia"

Propósito

Reconocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural de Guerrero y recuperar los saberes que han sido transmitidos entre generaciones.

El manual propone conversar sobre los juegos conocidos por los estudiantes, recuperar aquellos practicados en casa, barrio o comunidad, elaborar murales y realizar demostraciones.

Actividades

Actividad 1. "Los juegos de mi comunidad"

En equipos, las y los estudiantes elaborarán una lista de juegos tradicionales conocidos.

Producto: Inventario de juegos tradicionales del plantel.

Actividad 2. "Pregúntale a tu familia"

Las y los estudiantes entrevistarán a una persona mayor de su familia o comunidad.
Preguntas:

- ✓ ¿A qué jugaba cuando era joven?
- ✓ ¿Dónde jugaba?
- ✓ ¿Con quién jugaba?
- ✓ ¿Qué materiales utilizaba?
- ✓ ¿Quién le enseñó?
- ✓ ¿Por qué dejó de jugarlo?
- ✓ ¿Qué significado tenía para usted?
- ✓

Producto: Testimonio escrito o audiovisual.

Actividad 3. "Cartel de la memoria lúdica"

Cada grupo elaborará un cartel con:

- ✓ Nombre del juego.
- ✓ Región o comunidad.
- ✓ Reglas.
- ✓ Materiales.
- ✓ Forma de jugarlo.
- ✓ Recuerdo familiar.
- ✓ Valor que promueve.

Actividad 4. "Museo vivo del juego tradicional"

Se instalará una exposición de juguetes y materiales tradicionales:

- ✓ Trompos.
- ✓ Balero.
- ✓ Yo-yo.
- ✓ Canicas.
- ✓ Matatena.
- ✓ Cuerdas.
- ✓ Papalotes.
- ✓ Tableros.

- ✓ Otros objetos propios de la comunidad.

El Manual contempla entrevistas a familiares, exposición de juguetes, muestras regionales y participación de personas mayores o artesanos.

Reflexión final

- ¿Qué juegos forman parte de nuestra identidad?*
- ¿Qué podemos hacer para evitar que desaparezcan?*
- ¿Qué aprendimos de las generaciones anteriores?*

IX. MOVIMIENTO

"Jugamos para convivir"

Propósito

Favorecer la actividad física, coordinación, equilibrio, destreza, cooperación y juego limpio.

El Manual propone retos de balero, avioncito, cuerda, trompo, lotería, canicas, yo-yo, resorte y competencias por estaciones, procurando premiar la cooperación, el juego limpio y la participación.

Organización por estaciones

Estación 1. Avioncito o bebeleche

Desarrollo del equilibrio y coordinación.

Estación 2. Cuerda

Salto individuales y colectivos.

Estación 3. Trompo

Retos de duración y dominio.

Estación 4. Balero

Retos de precisión y coordinación.

Estación 5. Canicas

Retos de precisión.

Estación 6. Yo-yo

Trucos básicos.

Estación 7. Resorte

Secuencias individuales y grupales.

Estación 8. Juego regional

Cada Preparatoria incorporará un juego identificado previamente como propio de su comunidad.

Principios de competencia

Las competencias serán:

- ✓ Amistosas.
- ✓ Incluyentes.
- ✓ Formativas.
- ✓ Mixtas cuando sea pertinente.
- ✓ Basadas en el respeto.
- ✓ Orientadas al juego limpio.

No se deberá privilegiar únicamente al estudiante con mayor habilidad física.

Reconocimientos

Se podrán otorgar reconocimientos a:

- ✓ Mejor cooperación.
- ✓ Juego limpio.
- ✓ Mayor participación.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Respeto a las reglas.
- ✓ Solidaridad.
- ✓ Rescate de un juego tradicional.

X. FIESTA NACIONAL

"Nuestra comunidad juega"

Propósito

Cerrar las jornadas mediante una celebración comunitaria que integre los aprendizajes y fortalezca los vínculos entre escuela, familia y comunidad.

El Manual propone una feria o kermés, participación de familias, personas mayores, circuitos de juegos y presentación de juegos propios de cada región.

Actividad central

"Feria de Juegos Tradicionales de la UAGro"

Cada Escuela Preparatoria organizará una jornada abierta a la comunidad educativa.

Podrán participar:

- ✓ Estudiantes.
- ✓ Docentes.
- ✓ Personal directivo.
- ✓ Madres y padres de familia.
- ✓ Personas adultas mayores.
- ✓ Egresadas y egresados.
- ✓ Promotores culturales.
- ✓ Artesanos.
- ✓ Integrantes de la comunidad.

Programa sugerido

- ✓ Inauguración.
- ✓ Circuito de juegos, posición.
- ✓ Muestra de juegos regionales.
- ✓ Participación de familias y personas mayores.
- ✓ Reflexión y cierre.

XI. ACTIVIDAD INTEGRADORA

"Memoria, juego e identidad: Guerrero juega"

Como producto final, se elaborará un **Registro Comunitario de Juegos Tradicionales**, que podrá integrar:

1. Nombre del juego.
2. Comunidad donde se practica.
3. Historia o procedencia.
4. Reglas.
5. Materiales.
6. Forma de jugar.
7. Personas que lo enseñaron.
8. Valores que promueve.
9. Fotografías o dibujos.
10. Reflexión de las y los estudiantes.

Producto colectivo

Todos los registros podrán integrarse en un:

"Catálogo de Juegos Tradicionales de las Escuelas Preparatorias de la UAGro"

Este producto permitirá convertir una actividad temporal en una estrategia de **rescate y preservación de la memoria cultural universitaria y comunitaria**.

XII. VINCULACIÓN CURRICULAR

La jornada puede articularse con diferentes Asignaturas.

Área	Posible articulación
Ciencias Sociales	Cultura, identidad, comunidad y patrimonio
Conciencia Histórica	Memoria colectiva y transmisión intergeneracional
Lengua y Comunicación	Entrevistas, testimonios y textos
Humanidades	Valores, convivencia y sentido de comunidad
Ciencias Experimentales	Movimiento, cuerpo y bienestar
Pensamiento Matemático	Conteo, medición, tiempos y estadísticas
Cultura Digital	Documentación responsable de la experiencia
Formación Socioemocional	Cooperación, empatía y tolerancia
Actividad Física	Coordinación, equilibrio y movimiento

XIII. ESTRATEGIA PARA DISMINUIR EL USO RECREATIVO DE PANTALLAS

La finalidad no será prohibir los dispositivos, sino promover una **pausa digital consciente**.

Durante las actividades se propone establecer una:

"Zona de juego sin celular"

El registro fotográfico será responsabilidad de una o dos personas designadas por la institución, evitando que todos los estudiantes utilicen sus teléfonos durante las actividades. El Manual propone esta misma estrategia y contempla incluso una estación voluntaria de pausa digital.

Pregunta de reflexión

¿Qué descubrimos cuando dejamos por un momento la pantalla y volvemos a jugar cara a cara?

XIV. INCLUSIÓN Y PARTICIPACIÓN

Todas las actividades deberán diseñarse considerando las características de las y los estudiantes.

Se recomienda:

- ✓ Adaptar reglas.
- ✓ Reducir distancias.
- ✓ Modificar materiales.
- ✓ Organizar parejas de apoyo.
- ✓ Utilizar juegos cooperativos.
- ✓ Evitar la eliminación de participantes.
- ✓ Reconocer diferentes formas de participación.
- ✓ Promover equipos diversos.

El principio central será:

"Nadie queda fuera del juego; todas y todos aprendemos y convivimos."

XV. SEGURIDAD

Antes de iniciar las actividades, cada Escuela Preparatoria deberá verificar:

- ✓ Condiciones del espacio.
- ✓ Estado de los materiales.
- ✓ Hidratación.
- ✓ Protección ante exposición prolongada al sol.
- ✓ Organización de grupos.
- ✓ Supervisión docente.
- ✓ Reglas claras.
- ✓ Identificación de posibles riesgos.
- ✓ Atención inmediata ante cualquier incidente.

Las condiciones de seguridad constituyen uno de los criterios generales establecidos en el Manual nacional.

XVI. EVALUACIÓN FORMATIVA

La evaluación será principalmente **formativa**, centrada en el proceso y no solamente en el resultado.

Indicadores

Dimensión	Indicador
Participación	Se incorpora activamente a las actividades
Convivencia	Respeto a sus compañeras y compañeros
Cooperación	Trabaja de manera colaborativa
Identidad	Reconoce el valor cultural del juego
Inclusión	Favorece la participación de otras personas
Juego limpio	Respeto reglas y resultados
Actividad física	Participa de acuerdo con sus posibilidades
Reflexión	Expresa aprendizajes derivados de la experiencia
Comunidad	Reconoce la importancia de preservar los juegos
Bienestar	Identifica beneficios de la convivencia presencial

Instrumentos

- ✓ Lista de cotejo.
- ✓ Guía de observación.
- ✓ Autoevaluación.
- ✓ Coevaluación.
- ✓ Registro anecdótico.
- ✓ Evidencias fotográficas.
- ✓ Producto integrador.

XVII. LISTA DE COTEJO PARA ESTUDIANTES

Indicador	Sí	En proceso	No
Participé activamente	☐	☐	☐
Respeté las reglas	☐	☐	☐
Trabajé con mi equipo	☐	☐	☐
Respeté a mis compañeros	☐	☐	☐
Conocí un juego nuevo	☐	☐	☐
Reconocí un juego de mi comunidad	☐	☐	☐
Participé sin depender del celular	☐	☐	☐
Valoré las tradiciones de mi comunidad	☐	☐	☐
Ayudé a otros compañeros	☐	☐	☐
Comprendí la importancia de conservar estos juegos	☐	☐	☐

XVIII. ORGANIZACIÓN Y RESPONSABLES

Dirección del plantel

- ✓ Coordinar la jornada.
- ✓ Designar responsables.
- ✓ Garantizar condiciones de seguridad.
- ✓ Facilitar espacios y materiales.
- ✓ Integrar evidencias.

Docentes

- ✓ Diseñar y acompañar las actividades.
- ✓ Orientar la reflexión.
- ✓ Observar la participación.
- ✓ Promover inclusión y convivencia.

Tutorías / Acompañamiento al Estudiante

- ✓ Favorecer integración grupal.
- ✓ Promover bienestar socioemocional.
- ✓ Acompañar a estudiantes con dificultades de participación.
- ✓ Recuperar aprendizajes de convivencia.

Estudiantes

- ✓ Participar activamente.
- ✓ Investigar juegos.
- ✓ Recuperar testimonios.
- ✓ Organizar estaciones.
- ✓ Elaborar productos.

Familias y comunidad

- ✓ Compartir conocimientos.
- ✓ Enseñar juegos.
- ✓ Proporcionar testimonios.
- ✓ Participar en la Fiesta Nacional.

XIX. EVIDENCIAS

Cada Preparatoria integrará las evidencias al formulario nacional y de la UAGro:

1. Programa de actividades.
2. Número aproximado de participantes.
3. Lista de juegos practicados.
4. Fotografías generales.
5. Testimonios.
6. Mural.
7. Registro de juegos regionales.
8. Productos de estudiantes.
9. Evaluación.
10. Informe final.

El Manual señala como productos sugeridos el registro de estaciones, fotografías y videos generales, número aproximado de participantes y lista de juegos practicados.

XX. CRONOGRAMA OPERATIVO

Momento	Actividad	Responsable
Antes de la jornada	Diagnóstico de juegos tradicionales	Dirección/docentes
Antes de la jornada	Organización de equipos	Docentes
Antes de la jornada	Elaboración de materiales	Estudiantes
Día: 11 de septiembre de 2026	Cultura	Comunidad escolar
	Movimiento	Comunidad escolar
	Fiesta Nacional	Escuela-comunidad
Después	Evaluación	Docentes/tutorías
Después	Integración de evidencias	Dirección
Después	Informe	Responsable designado

XXI. RESULTADOS ESPERADOS

Al finalizar las Jornadas se espera que las y los estudiantes:

- ✓ Reconozcan juegos tradicionales de su comunidad.
- ✓ Valoren la diversidad cultural de Estado de Guerrero.
- ✓ Fortalezcan sus relaciones interpersonales.
- ✓ Desarrollen actitudes de cooperación.
- ✓ Participen en actividades físicas y recreativas.
- ✓ Fortalezcan su identidad y sentido de pertenencia.
- ✓ Reconozcan el valor de la memoria intergeneracional.
- ✓ Reflexionen sobre el uso equilibrado de las pantallas.
- ✓ Fortalezcan sus vínculos con la familia y comunidad.
- ✓ Comprendan que preservar las tradiciones también es una forma de construir comunidad.

XXII. MENSAJE INSTITUCIONAL DE CIERRE

Las Jornadas Nacionales de Juegos Tradicionales pueden convertirse en una experiencia significativa para las Escuelas Preparatorias de la UAGro cuando el juego deja de entenderse únicamente como recreación y se transforma en una oportunidad para **aprender, convivir, recordar y construir comunidad**.

En el Estado de Guerrero, jugar también significa recuperar nuestra memoria, reconocer la diversidad de nuestras regiones y valorar los saberes que han pasado de generación en generación.

Por ello, esta jornada invita a las comunidades educativas de la UAGro a recuperar el sentido del encuentro presencial, a fortalecer los vínculos humanos y a reconocer que las tradiciones culturales constituyen una parte fundamental de nuestra identidad.

Porque cuando una comunidad juega, también aprende a convivir, a respetarse y a reconocerse.

XXIII. PRODUCTO INSTITUCIONAL FINAL

"GUERRERO JUEGA: MEMORIA, IDENTIDAD Y COMUNIDAD"

Se propone que cada una de las Escuelas Preparatorias de la UAGro seleccione al menos **un juego tradicional representativo de su comunidad**, documente su historia y forma de práctica, y posteriormente integre la información para construir un **Catálogo Institucional de Juegos Tradicionales de las Escuelas Preparatorias de la UAGro**.

De esta manera, las Jornadas Nacionales podrán dejar un producto que trascienda las actividades y contribuya a preservar la memoria cultural de las comunidades donde la Universidad Autónoma de Guerrero tiene presencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Secretaría de Educación Pública. (2026). *Manual de implementación de las Jornadas Nacionales de Juegos Tradicionales*. Gobierno de México.

Secretaría de Educación Pública. (2025). *Acuerdo número 21/08/25 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior*. Diario Oficial de la Federación. El acuerdo establece el MCCEMS y reconoce a la Nueva Escuela Mexicana como un proyecto educativo orientado a la equidad, excelencia y mejora continua. ([Sidof](#))

Secretaría de Educación Pública. (2025). *Modelo Educativo 2025 del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS)*. Subsecretaría de Educación Media Superior. El Modelo 2025 plantea una formación vinculada con la comunidad y el desarrollo integral de las y los estudiantes. ([Gobierno de México](#))

Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2019). *Ley General de Educación*. Diario Oficial de la Federación. La Ley establece que la Nueva Escuela Mexicana busca el desarrollo humano integral y la corresponsabilidad entre escuela y comunidad. ([Gobierno de México](#))

Secretaría de Educación Pública. (2022). *Marco Curricular Común de la Educación Media Superior 2022*. Subsecretaría de Educación Media Superior.

Secretaría de Educación Pública. (2025). *Programa Aula, Escuela y Comunidad*. Subsecretaría de Educación Media Superior. Este enfoque resulta pertinente para vincular las actividades de las Jornadas con las necesidades, saberes y características de las comunidades escolares. ([Aprende](#))

Universidad Autónoma de Guerrero. *Modelo Educativo y Académico de la Universidad Autónoma de Guerrero*. UAGro.

Universidad Autónoma de Guerrero. *Plan de Desarrollo Institucional*. UAGro.

Referencias complementarias sobre juego, cultura y educación

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: El juego y la cultura*. Alianza Editorial.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

UNESCO. (2015). *Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial?* Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

UNICEF. (2018). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*. United Nations Children's Fund.