



Ficha de Recurso Lúdico

Nombre del recurso:	Atrapa y Cambia
Tipo de recurso:	Juego físico con cambio rápido de patrones
Enlace de acceso:	https://vm.tiktok.com/ZMAAv29uD/
Descripción general:	Con al menos dos estudiantes sentados en el suelo como “base segura”, dos compañeros inician de pie: uno persigue y el otro escapa; cuando el perseguidor logra tocar al perseguido, este último elige a uno de los sentados para que lo reemplace como nuevo perseguidor, mientras él toma su lugar sentado, rotando así los roles de forma dinámica y asegurando la participación activa de todos.
Edad sugerida:	6+
Número de jugadores / participantes:	4-40
Tiempo aproximado de uso/ juego:	4-6 min
Nivel de dificultad:	Medio
Competencias socioemocionales (CASEL):	Conciencia de sí mismo, Autorregulación, Toma de decisiones responsables
Orientaciones de uso:	• Puedes usarlo como transición entre materias, para liberar energía o reactivar atención. • Puedes usar música (celular o parlante); Se necesita un espacio amplio. • Individual (cada uno responde) + grupal (todos al mismo tiempo). • Aumentar velocidad o complejidad según dominio del grupo.

Nota: La información entregada corresponde a orientaciones y sugerencias de Observatorio del Juego.