



# Ciencia y Deporte

Volume 8 número 2; 2023





## *Juegos tradicionales para las diferentes partes de las clases de Educación Física*

*[Introduction of Traditional Games at Different Stages of the Physical Education Lesson]*

*[Jogos tradicionais para as diferentes partes das aulas de educação física]*

Yeney Calderón Villa<sup>1</sup>  , Yaneisis Valdés Labrador<sup>1</sup>  , Ever Paredes Jiménez<sup>1</sup> 

<sup>1</sup>Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez", Cuba

\*Autor para la correspondencia: [ycalderon@ucf.edu.cu](mailto:ycalderon@ucf.edu.cu)

Recibido: 01/01/2023.

Aprobado: 02/02/2023.

---

### **RESUMEN**

**Introducción:** Los juegos desarrollan en los niños el lenguaje, pensamiento, el gusto, la memoria, contribuye al aprendizaje, así como al desarrollo de habilidades motrices básicas y capacidades físicas. Dentro de ellos, los juegos tradicionales, forman a un niño sano, fuerte y con las herramientas necesarias para defender sus valores culturales e identitarios.

**Objetivo:** Proponer juegos tradicionales para las diferentes partes de la clase de Educación Física en la Escuela Primaria "Armando Mestre Martínez".



---

**Materiales y métodos:** Se realiza un estudio no experimental, se combina la utilización de los diferentes métodos, métodos teóricos, como el histórico-lógico, los métodos empíricos, se trabaja la encuesta a los profesores de Educación Física y los alumnos del 3er grado para obtener información acerca de la utilización de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física, el análisis documental se concreta esencialmente en los programas de Educación Física de 3er grado. Para el procesamiento estadístico se determinaron a través del software SPSS 21.0 que permite la aplicación de los procedimientos de la estadística descriptiva donde se define el cálculo porcentual.

**Resultados:** Para dar solución a esta situación en particular se hace una propuesta de diferentes juegos tradicionales para cada una de las partes de la clase de Educación Física, teniendo en cuenta el objetivo de la clase y de cada una de sus partes.

**Conclusiones:** La utilización de los juegos tradicionales en la Educación Física en la etapa escolar, contribuye al rescate de la identidad cultural y al desarrollo físico y cognitivo del estudiante.

**Palabras clave:** Juegos Tradicionales, clases Educación Física.

---

#### *ABSTRACT*

**Introduction:** Games can develop children's language, thoughts, tastes, and memory. They contribute to learning and the growth of basic motor skills and physical capacities. Among them, traditional games help shape healthy, strong children with the tools needed to defend their cultural and identity values.

**Aim:** To propose traditional games for the different stages of the Physical Education lesson at the Armando Mestre Marinez Elementary School.

**Materials and methods:** A non-experimental study was done, which combined the utilization of several different methods, such as theoretical methods (historical-logical), empirical methods (a questionnaire of Physical Education teachers and third-grade students to collect information about the utilization of traditional games in Physical Education lessons, and documentary analysis of third-grade Physical Education programs. The percentage calculation statistics were processed using SPSS 21.0, for the implementation of descriptive statistics procedures.



---

**Results:** Several different traditional games were suggested for implementation at different stages of the Physical Education lesson, in keeping with the objective of the lesson and its parts.

**Conclusions:** The traditional games used as part of the Physical Education lesson contributed to preserving the students' cultural identity and physical-cognitive development.

**Keywords:** Traditional games, Physical Education lesson

---

### **RESUMO**

**Introdução:** Os jogos desenvolvem a linguagem, o raciocínio, o paladar e a memória das crianças, contribuem para o aprendizado, bem como para o desenvolvimento de habilidades motoras básicas e capacidades físicas. Dentro deles, os jogos tradicionais formam uma criança saudável e forte, com as ferramentas necessárias para defender seus valores culturais e sua identidade.

**Objetivo:** Propor jogos tradicionais para as diferentes partes da aula de Educação Física na Escola Primária "Armando Mestre Martínez".

**Materiais e métodos:** Foi realizado um estudo não experimental, combinando o uso de diferentes métodos, métodos teóricos, como o método histórico-lógico, métodos empíricos, uma pesquisa com professores de Educação Física e alunos da 3ª série para obter informações sobre o uso de jogos tradicionais nas aulas de Educação Física e análise documental do programa de Educação Física da 3ª série. O processamento estatístico foi realizado por meio do software SPSS 21.0, que permite a aplicação de procedimentos de estatística descritiva em que se define o cálculo de porcentagem.

**Resultados:** Com o objetivo de solucionar essa situação particular, é feita uma proposta de diferentes jogos tradicionais para cada uma das partes da aula de Educação Física, levando em conta o objetivo da aula e de cada uma de suas partes.

**Conclusões:** A utilização de jogos tradicionais na Educação Física escolar contribui para o resgate da identidade cultural e para o desenvolvimento físico e cognitivo do aluno.



---

**Palavras-chave:** Jogos tradicionais, aulas de Educação Física.

---

## *INTRODUCCIÓN*

El juego es una estimulación necesaria del niño desde que nace, para poder crecer y evolucionar. Es el instrumento del cual se sirve para adaptarse, vivenciar la realidad, adquirir conocimientos y establecer vínculos. En el nivel inicial es un lazo entre la realidad y la fantasía (Calderón, 2021, p.5).

Para el niño el juego es una vía de escape donde fluyen sus emociones, conflictos, estrategias, asume roles propios y ajenos. El niño no simula, vive como propia cada experiencia lúdica. Para él, el hecho de jugar es interesarse por personas, actividades, cosas, y por uno mismo, es reflejarse. Es un medio para adaptarse al medio que lo circunda, es un modo de aprendizaje clave en los primeros años de su vida y básico en la formación de su personalidad (Calderón, 2021, p.9).

El niño aprende haciendo. Desde el primer año de vida se le muestra el mundo de los objetos, juguetes que sueñan y se mueven en distintas direcciones para que los busquen y se les demuestran las más diversas acciones que puedan realizar con los objetos para contribuir al desarrollo de su inteligencia.

En el proceso de la Educación Física, se llevan a cabo actividades encaminadas a lograr un desarrollo sano del organismo infantil e incluye tanto el desarrollo de los movimientos, como la formación de hábitos higiénicos- culturales; aspectos vitales para garantizar su salud, se trabajan las Habilidades Motrices Básicas, las que tienen gran importancia en el desarrollo motor de niños y niñas y llegan a constituir uno de los ejes vertebrales de las actividades físicas (Calderón, 2021, p.3).

La Educación Física fortalece la salud del ser humano, permite que se desarrolle y perfeccione físicamente; ejerce una influencia positiva y sustancial en el mundo espiritual del individuo, en sus emociones, gustos estéticos y concepción científico del mundo, y abre amplias posibilidades para la formación de la conciencia y de una



conducta altamente moral. Al mismo tiempo; ofrece a cada persona enormes posibilidades de superación y perfeccionamiento en general, de libre expresión y autoafirmación, y proporciona la alegría de comunicarse, de compartir las emociones y el sentido de colectivismo (Calderón, 2021, p.8).

En la enseñanza primaria, debe ser parte de la educación general de los niños ya que le brinda grandes posibilidades de desarrollo permitiéndole un mejor acercamiento a su propio cuerpo. Los juegos representan, a ese nivel de enseñanza, un elemento indispensable, un estimulante maravilloso por medio del cual el niño se hace perspicaz, ligero, hábil, rápido, diestro y fuerte, alcanzando todo ello alegremente.

En la actualidad, la educación está dirigida hacia el incremento de la calidad del proceso docente educativo, lo que propone la búsqueda necesaria de resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el estudio y la investigación de todos aquellos factores que pueden incidir en aumento del mismo.

El *Sistema Nacional cubano* tiene como tarea fundamental la formación integral del hombre nuevo, para lograrlo es necesario tener en cuenta la educación en el orden educativo, instructivo, moral, estético y físico entre otras dimensiones, juega un papel fundamental la naturaleza del individuo, así como las condiciones de vida y el ambiente social asegurando el desarrollo pleno del organismo del educando, el ejercicio físico y el juego, brindan amplias posibilidades de acción e interacción sobre su organismo en el desarrollo de su personalidad.

El profesor de Educación Física deberá llevar a cabo el programa de trabajo para esta enseñanza, el cual irá dirigido al cumplimiento de los objetivos, contenidos, metodología y evaluación, también se verán aspectos tales como: el tipo de relaciones personales, organización de espacios y tiempo, mobiliario y recursos, etc. (elementos personales y materiales). Se trata, por consiguiente, de un nivel de individualización de la enseñanza que contemple la necesidad del alumno de cara a su progreso, siendo consciente de la importancia de su nivel de implicación, y de que éste se va a condicionar de manera



directa el progreso en las capacidades básicas de sus alumnos, así como sus niveles de desarrollo personal y social (Carmenate, 2021, p.26).

La Educación Física tiene en cuenta una perspectiva de flexibilidad, contextualización y funcionalidad en el proceso docente educativo, proporcionando los medios y las condiciones para que todos los niños se desarrollen y aprendan. Facilitando un mayor alcance de los objetivos más generales que se plantean en el sistema educativo para este nivel de enseñanza.

Cuba por ser un país bloqueado injustamente por los Estados Unidos y las dificultades constantes que azotan la realidad seguimos luchando por subsistir, por hacer conocer nuestra historia que es muy difícil de apagar en un mundo contemporáneo que con las tendencias consumistas dejan inmerso en un estancamiento nuestra identidad.

La Educación Física cubana actual y de la que no escapa del territorio, presenta una problemática constante en el primer ciclo de la enseñanza primaria, que atenta contra el desarrollo armónico y multilateral del niño; los juegos de carácter deportivo y los denominados pasivos o de mesa, parecen estar desplazando otras formas antiguas de jugar en el ámbito escolar, con la consiguiente afectación a los nexos culturales entre las nuevas y anteriores generaciones, más aún por el grado de preferencia extraescolar hacia los juegos electrónicos, sin que exista al menos un balance necesario al ejecutar todos ellos. De igual manera en los programas de Educación Física del primer ciclo de la enseñanza primaria no aparece ninguna unidad destinada al tratamiento y utilización de los Juegos Tradicionales Infantiles, sino que queda a interés del profesor la aplicación o utilización de juegos tradicionales en la unidad de juegos (Calderón, 2021, p.21).

Por estas situaciones, se observa de manera urgente la necesidad de preservar el legado cultural al ritmo en que ocurren los acontecimientos en cuanto a la desaparición prácticamente de nuestra historia cultural, que sin la menor duda podrían aportar de manera novedosa y trascendental al enriquecimiento del acervo cultural de los niños, haciendo de ellos un individuo íntegro, capaz de reconocer tradiciones y valores que lo rodean identificándolo como un integrante de nuestra nación con una amplio



conocimiento de las culturas milenarias; fomentando el conocimiento y la difusión de nuestras culturas originarias y puedan contribuir a luchar contra el prejuicio, la preservación y reconstrucción de la identidad cultural.

En el proceso de investigación, se contó con revisión de trabajos dirigidos a los juegos, de diferentes autores como Beltrán & Soto, (2017); Londoño & Rojas (2021); Olivares, *et al.* (2022), Hernández *et al.* (2020) en sus estudios se centraron en la aplicación de variantes de juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas desde la clase de Educación Física.

Estudios realizados, anteriormente, por varios autores nacionales y extranjeros (Díaz, *et al.*, 2021 & Varela, *et al.*, 2021) evidencian la utilización de los juegos tradicionales como medio para fortalecer los valores del respeto y la tolerancia dentro del aula. Sus investigaciones van dirigidas al estudio, diagnóstico y elaboración de un plan de acción futura de las actividades deportivas extraescolares en los colegios del sistema de educación municipal, han arrojado la necesidad de estimular en los estudiantes la participación activa en las prácticas de los juegos predeportivos y tradicionales en las clases de Educación Física, ya que no es característico de la edad, estar realizando actividades jugadas.

Otras investigaciones que tratan el tema específico de los juegos tradicionales en la Educación Física, como es el caso de Fernández (2010) y Vera *et al.* (2019), quienes abordan la temática en el primer ciclo de la enseñanza primaria con acciones motivacionales para el rescate de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física.

Las investigaciones antes mencionadas analizan el trabajo con los juegos desde dimensiones como: juegos para el desarrollo de habilidades y capacidades en la etapa escolar, juegos encaminados a mejorar la motricidad fina en los niños, juegos como actividades recreativas y los juegos tradicionales en las clases de Educación Física. Por lo que se hace necesario el rescate de los juegos tradicionales desde las clases de



---

Educación Física para lograr un desarrollo intelectual y cultural de los niños durante las clases de Educación Física.

En el proceso de diagnóstico, mediante la observación y las entrevistas informales se determinaron las siguientes regularidades:

- Los niños sienten mayor preferencia por los juegos electrónicos que otros tipos de juegos.
- Dificultad en el tratamiento de los juegos tradicionales durante las clases de Educación Física.
- Los niños presentan dificultad para conservar y manifestar sus costumbres y tradiciones.

Teniendo noción de la gran ventaja que nos brindan los juegos, para el desarrollo de actividades fundamentales dentro del trabajo con los niños siendo el objetivo fundamental la formación integral de los infantes se le debe otorgar un carácter fundamental con el objetivo de favorecer los aspectos educativos y socializadores de los individuos, contribuyendo en el desarrollo y aprendizaje de estos implicándose en el proceso educativo de los niños.

El juego como la actividad motriz que se realiza al aire libre o bajo techo les da alegría a los niños, donde a partir de este hay un desarrollo armónico de los mismos, por lo que se corroboró que en la Escuela Primaria "Armando Mestre Martínez" de la comunidad de Pueblo Griffo, es insuficiente el trabajo sistemático sobre los juegos tradicionales en las clases de Educación Física y poca transmisión de los juegos tradicionales de familias a niños que refuercen el acervo cultural de estos, debido a las fuertes influencias a que se están expuestos por vivir en un siglo de constante cambios y transformaciones.

Es por ello que, se determina como objetivo: proponer juegos tradicionales para las diferentes partes de la clase de Educación Física en la Escuela Primaria "Armando Mestre Martínez".



---

## *MATERIALES Y MÉTODOS*

Se realiza un estudio no experimental, para lo cual se toma referencia una muestra intencionada de 31 alumnos de 3er grado con edades que oscilan entre los 8 a 9 años, de ellos 13 varones y 18 hembras; lo que representa el 53 % de la matrícula total del grado en la institución.

La investigación se desarrolló de la Escuela Primaria "Armando Mestre Martínez" del municipio de Cienfuegos, la cual se llevó a cabo desde el mes de noviembre del 2021 a junio del 2022.

La estrategia metodológica para la recogida y el procesamiento de los datos combina la utilización de los diferentes métodos, métodos teóricos, como el histórico-lógico permite establecer la línea cronológica en cuanto a los antecedentes de la investigación para el conocimiento de los aportes desde la ciencia al tema abordado, los métodos empírico, se trabajó la encuesta a los profesores de Educación Física y los alumnos del 3er. grado para obtener información acerca de la utilización de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física, el análisis documental fue empleado para profundizar en el estudio y análisis del tema objeto de investigación, los documentos analizados se concretan esencialmente en los programas de Educación Física de 3er. grado, en el primer ciclo de la enseñanza primaria.

Para el procesamiento estadístico se determinaron a través del software SPSS 21.0 que permite la aplicación de los procedimientos de la estadística descriptiva donde se define el cálculo porcentual, los cuales se reflejan en las tablas en el acápite de los resultados.



---

## **RESULTADOS y DISCUSIÓN**

### *Análisis de las observaciones realizadas*

Se observaron dos clases de cada grupo (cuatro grupos de tercer grado) para un total de ocho clases observadas.

Se tuvieron en cuenta dos indicadores fundamentales:

- Utilización de juegos en las diferentes partes de la clase.
- Utilización de juegos tradicionales en las diferentes partes de la clase.

Los principales resultados fueron los siguientes:

Se observa que la utilización de juegos tradicionales en las diferentes partes de la clase es casi nula, solo en una clase de las observadas se utilizan para un 12,5 %. Se cumple en un 50 % con la utilización de juegos como actividad fundamental en estas edades para el trabajo de habilidades, capacidades y hábitos.

En la investigación de la autora Carmenate (2021), coincide los resultados de la observación a clases la cual plantea que durante el proceso de la Educación Física de los niños, las actividades se limitan a acciones de calentamiento y luego un deporte específico, en raras ocasiones los juegos tradicionales sirven para animar y mantener como técnica afectivo-participativa el interés por una actividad docente, sin embargo en el mismo sistema de nuestra Educación Física socialista los juegos, en su conjunto, ocupan el lugar principal.

Resultados del análisis de documentos:

Los programas de Educación Física y las orientaciones metodológicas del 3er grado en la enseñanza primaria fueron documentos que se analizaron para el desarrollo de la investigación. En la enseñanza primaria los Programas y las orientaciones metodológicas de la Educación Física están estructurados por grados y unidades donde inicialmente se declaran los objetivos de la asignatura para el nivel de enseñanza, luego los específicos



para cada grado y posteriormente las unidades para cada uno de ellos, que son de obligatorio cumplimiento y tienen un enfoque general que orienta a los profesores para que en correspondencia con sus condiciones y las características de los grupos elaboren sus propias actividades.

Los juegos en este grado juegan un papel importante asignándoseles un tiempo considerablemente alto para su ejecución dada la incidencia que tienen en el desarrollo armónico de la personalidad, así como el interés y motivación que muestran los niños por esta actividad.

Las actividades rítmicas desarrollan fundamentalmente el ritmo, la orientación espacial, la expresión corporal y los juegos tradicionales, encaminados a aplicar y combinar diferentes ritmos entre sí durante la ejecución de las actividades físicas, haciendo énfasis en la coordinación de los movimientos, los ejercicios respiratorios y la postura adecuada.

Como se puede ver se hace evidente desde el propio programa de Educación Física la necesidad de buscar alternativas que propicien la utilización de juegos tradicionales en la clase de Educación Física en las diferentes partes de la clase, todo lo cual tributará a su formación y el rescate de las tradiciones nacionales.

En el orden práctico, se tiene en cuenta lo expresado por Vera *et al.* (2019), quien refiere que muchos de estos juegos son cortos en su duración si bien son repetitivos, pues cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que se encuentren los mismos en todas las generaciones y culturas (Tabla 1).



*Tabla 1 - Unidades y contenidos del programa del primer ciclo*

Grado	Unidad	Contenido
1ro	Juegos	Dirigidos a las HMB (lanzar, atrapar, correr y saltar)
	Actividades rítmicas	Juegos rítmicos y <b>tradicionales</b>
2do	Juegos	Dirigidos a las HMB (lanzar, atrapar, correr y saltar, desplazamientos con objetos, juegos populares y <b>tradicionales</b> )
	Actividades rítmicas	Expresión corporal, juegos rítmicos y <b>tradicionales</b> .
3ro	Juegos	Dirigidos a las HMB (lanzar y atrapar, correr, saltar, juegos combinados.)
	Actividades rítmicas	Expresión corporal, comunicación, juegos rítmicos y <b>tradicionales</b> , formación de valores.
4to	Juegos	Dirigidos a las HMD ( Juegos predeportivos: Baloncesto, Balonmano, Béisbol, Fútbol, Voleibol en situaciones de juego)

Resultados de la encuesta a los profesores de Educación Física:

En la encuesta, se tuvo en cuenta tres preguntas:

En la primera pregunta, *¿Qué entiende Ud. por juegos tradicionales?* las dos profesoras de Educación Física (100 %) conocen a grandes rasgos el concepto de juegos tradicionales y algunas de sus características siendo la más reiterativa la de que se transmiten de generación en generación.

A la interrogante *¿Considera Ud. que son importantes los juegos tradicionales? ¿Por qué?* ambas profesoras les atribuyen importancia a los juegos tradicionales, argumentando que forman parte de la cultura de un país, transmiten valores y es posible utilizarlos en cualquier lugar y momento sin necesidad de grandes recursos.

Al preguntarle si utiliza los juegos tradicionales en su clase de Educación Física y que justifique su respuesta solo 1 de las profesoras (50 %) los utiliza en la clase de Educación Física, mayormente cuando trabaja las capacidades coordinativas mediante cantos y rondas.



---

*Análisis de la encuesta a alumnos*

Se les formularon en la encuesta a los alumnos tres preguntas sencillas.

En la respuesta a la pregunta *¿Sabes qué son los juegos tradicionales?* 19 alumnos (61,3 %) conocen en esencia qué son los juegos tradicionales y sólo 12 alumnos (38,7 %) no refieren conocer su concepto.

Al solicitarles mencionar algún juego tradicional que hubiesen jugado el 100 % de los estudiantes mencionan al menos un juego tradicional, siendo el más frecuente entre los varones, el trompo, y entre las niñas, la gallinita ciega.

A la pregunta *¿En la clase de Educación Física has participado en algún juego tradicional?* 27 alumnos respondieron positivamente, lo que representa el 87,1 % de la muestra seleccionada.

Requisitos metodológicos para la selección y aplicación de los juegos tradicionales.

Se recomienda tener en cuenta la orientación y análisis de las siguientes indicaciones metodológicas generales para el trabajo de los juegos tradicionales:

Enunciado del juego: dar a conocer el nombre del juego tradicional a tratar.

Explicación del juego: se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o narración que hace el profesor con el fin de interesar al estudiante por la actividad, en ocasiones de una buena motivación dependerá el éxito del juego tradicional. Por otra parte, la explicación debe ser sencilla, comprensible.

Organización: en este caso, se incluye lo concerniente a la distribución de los participantes, esto se realizará de la forma que el profesor lo tenga planificado teniendo en cuenta sus necesidades, objetivo propuesto y medios disponibles.



Entrega de los materiales: consiste en repartir en ese momento los materiales necesarios para realizar el juego siempre y cuando los materiales no constituyan ningún peligro para el niño.

Demostración: en este paso se ejecutará el juego de forma práctica, por parte del profesor (puede realizarlo en compañía de algún o algunos niños) para que exista mayor comprensión de la actividad.

Explicación de las reglas: esta se realizará durante la ejecución práctica del juego, en la cual se expondrán los deberes y derechos que tienen los jugadores durante el juego. Se hará énfasis en el cumplimiento de ellas por parte de los niños, para lograr el éxito de la actividad.

Desarrollo: consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se podrá comenzar hasta que todos los niños hayan comprendido la actividad.

Variantes: después que haya concluido el juego, el profesor puede realizar variantes de ese juego o dejar que sea por parte de los estudiantes en dependencia de sus motivaciones y gustos.

Evaluación: se debe valorar en función de las reglas y el objetivo del juego.

Propuesta de juegos tradicionales para las diferentes partes de la clase:

Para la parte inicial de la clase se sugiere la utilización de los siguientes juegos:

Juego tradicional 1.

Nombre: "Canguro, elefante".

Objetivo: trabajar la rapidez de reacción.

Participantes: niños y niñas de tercer grado.

Materiales: no necesita.



Organización: círculo.

Desarrollo: un estudiante se colocará en el centro, el cual señalará a uno del círculo, y dirá canguro, este inmediatamente colocará sus brazos delante del abdomen en forma de la bolsa del canguro, y los que se encuentran a su derecha e izquierda le colocarán una mano en el hombro, si dice elefante, el alumno colocara sus manos en forma de trompa y los que se encuentran a su derecha e izquierda, le colocarán una mano en su oreja.

Reglas: el alumno deberá reaccionar rápidamente, de lo contrario si a la tercera ocasión que se le señale se ha demorado se le impondrá una tarea, cuando los niños son pequeños no debe hacerse con eliminación.

Variantes: Puede continuar aumentándose el número de animales u objetos, o algo que se pueda imitar como personajes.

Clasificación: pequeño.

Parte de la clase que se utiliza: parte Inicial.

Otras actividades en las que puede emplearse: Recreos, acampadas, barrio, etc.

Juego tradicional 2.

Nombre: "El pegado".

Objetivo: trabajar la agilidad.

Participantes: los niños y niñas de tercer grado.

Materiales: banderitas.



**Organización:** se colocan los alumnos dispersos por el área delimitada por cuatro banderitas y se selecciona a un alumno para que atrape al resto del grupo.

**Desarrollo:** a la señal del profesor comienza el juego y atrapar un alumno este debe quedarse quieto con las piernas abiertas. El resto del grupo tratará de salvar al estudiante que está con las piernas abiertas pasándole por debajo.

**Reglas:** los alumnos no deben salirse del espacio delimitado.

**Variantes:** las que el grupo proponga.

**Clasificación:** pequeño.

**Valores:** honestidad y compañerismo.

**Parte de la clase:** parte Inicial.

**Otras actividades en las que puede emplearse:** Recreos, acampadas, barrio, etc.

**Juego tradicional 3.**

**Nombre:** "Averíguame".

**Objetivos:** trabajar las percepciones, memoria, atención e imaginación.

**Organización:** círculo.

**Desarrollo:** el juego consiste en cantar la siguiente canción.

**Canción:**

*Averíguame mi cabeza (Se repite dos veces)*

*Averíguame mis codos (Se repite dos veces)*

*Averíguame mi cabeza y mis dos codos (Una vez)*

*Averíguame mi cintura (Dos veces)*



*Averíguame mi cabeza, mis dos codos, mi cintura (Una vez)*

*Averíguame mis rodillas (Dos veces)*

*Averíguame mi cabeza, mis dos codos, mi cintura, mi rodilla (Una vez)*

*Un paso adelante (Una vez)*

*Un paso atrás (Una vez)*

*Averíguame mi cabeza, mis dos codos, mi cintura, mi rodilla, un paso adelante, un paso atrás.*

*Una vez averíguame un meneíto.*

(Se repite todo hasta aquí y luego se incluye averíguame).

Reglas: hay que cumplir con las actividades que se dicen.

Clasificación: pequeño.

Valores: solidaridad, responsabilidad.

Parte de la clase: parte inicial.

Otras actividades en las que puede emplearse: Recreos, acampadas, actividades recreativas en la comunidad.

Juego tradicional 4.

Nombre: "El cogido".

Objetivo: trabajar la agilidad.

Organización: se colocan los alumnos dispersos por el área delimitada por cuatro banderitas y se selecciona a un alumno que servirá de atrapador.

Desarrollo: a la señal del profesor el atrapador tratará de atrapar al resto del grupo. El alumno atrapado pasará a ocupar el rol de atrapador.

Reglas: los alumnos no deben salirse del espacio delimitado. Cuando los niños son pequeños no debe hacerse con eliminación.



Variantes: puede hacerse en forma de cadena, es decir, el alumno atrapado pasa a ser ayudante del alumno atrapador.

Clasificación: pequeño.

Valores: honestidad.

Parte de la clase: parte Inicial.

Otras actividades en las que puede emplearse: recreos, acampadas, barrio, etc.

Para la parte principal de la clase se sugiere la utilización de los siguientes juegos:

Juego tradicional 5.

Nombre: "Arrancar cebollas".

Objetivo: trabajar la fuerza a la resistencia.

Participantes: niños y niñas de tercer grado.

Materiales: no necesita.

Organización: equipos formados en hileras.

Desarrollo: un grupo de niños se colocan sentados en el piso con las piernas separadas y uno de los jugadores permanece de pie de tal manera pueda levantar al último jugador que está sentado en la hilera agarrándolo por la cintura fuertemente hasta separarlo del piso luego debe arrancar los demás hasta llegar al primero y al culminar con el primero de la hilera el que estaba arrancando pasa a ser el primero de la hilera y el ultimo pasa a ser el que arranque a sus compañeros hasta que todos hayan. El juego culmina cuando todos los jugadores hayan arrancado las cebollas.



---

Reglas: solamente podrán sujetarse por la cintura.

Variantes: las que propongan los participantes.

Clasificación: juego pequeño.

Valores: colectivismo, perseverancia.

Parte de la clase: parte principal.

Otras actividades en las que puede emplearse: acampadas y actividades recreativas.

Juego tradicional 6.

Nombre: "Sandalia Gigante".

Objetivo: trabajar la fuerza de pierna y la rapidez.

Participante: niños y niñas de tercer grado.

Materiales: correas de cuero o cámaras de bicicletas y tablas de maderas.

Organización: equipos formados en hileras.

Descripción: se fijan seis correas de cuero o ligas de cámaras de bicicleta en cada una de dos tablas de madera de aproximadamente 5cm por 10cm por 2 o 3 metros de largo, y cuatro a seis personas deslizan sus pies en estas correas, de forma que parecen dos grandes sandalias gigantes, con los pies derechos en una sandalia y los pies izquierdos en otras, los participantes colocarán sus manos en los hombros del que está delante y arrastrarán los pies en grupo.

Reglas: no pueden soltarse de los hombros, deben permanecer con los pies asidos a las correas.



Variantes: si lo van a utilizar en interiores pueden usar trozos de alfombra, tela, cartón u otro objeto. Se puede variar realizando los movimientos hacia el frente, hacia atrás, de lado, etc.

Clasificación: pequeño.

Valores: disciplina, responsabilidad.

Parte de la clase: principal.

Otras actividades en las que puede emplearse: Actividades recreativas, acampadas y programas a jugar.

Juego tradicional 7.

Nombre: "Carrera en sacos".

Objetivo: trabajar la agilidad.

Participante: niños y niñas de tercer grado.

Materiales: tizas.

Organización: se divide el grupo en equipos, a la vez este se subdivide en dos hileras, una frente a la otra, se marca el terreno con dos líneas paralelas separadas entre sí por 10 m de distancia. Los equipos ya subdivididos se colocan uno frente a otro y detrás de cada línea.

Descripción: el primer jugador de cada equipo saldrá en dirección de los compañeros que tiene al frente, al llegar a la línea situada a 10 m donde se encuentran los otros compañeros, hará entrega del saco, regresando el compañero realizando la misma actividad y así sucesivamente hasta culminar el juego. Gana el equipo que más rápido termine.



---

Reglas: no deben salirse del saco hasta completar el recorrido.

Variantes: puede formarse el equipo en una sola hilera y combinar el trabajo con el saco con otra habilidad en el regreso del recorrido.

Clasificación: pequeño.

Valores: disciplina, perseverancia.

Parte de la clase: principal.

Otras actividades en las que puede emplearse: acampadas, Actividades recreativas y programas a jugar.

Juego tradicional 8.

Nombre: "El pañuelo".

Objetivo: trabajar la rapidez.

Participante: niños y niñas de tercer grado.

Materiales: tizas.

Organización: en equipos formados en filas.

Desarrollo: uno de los alumnos sujeta el pañuelo y dice un número, y salen uno de cada equipo con el número correspondiente. Ante el pañuelo se detienen procurando cogerlo sin pasar la línea y llevarse el pañuelo a su campo sin ser tocado por el jugador contrario.

Reglas: para ganar un punto deben llegar a la fila correspondiente con el pañuelo sin ser tocado, por el contrario.

Variantes: puede llamarse a varios números para fomentar el trabajo en equipos o realizarse operaciones matemáticas para trabajar con el resultado.



Clasificación: pequeño.

Contenidos: gimnasia, juego.

Valores: disciplina, responsabilidad.

Parte de la clase: principal.

Otras actividades en las que puede emplearse: acampadas, Actividades recreativas.

### **CONCLUSIONES**

La utilización de los juegos tradicionales en la Educación Física en la etapa escolar, contribuye de alguna manera al rescate de la identidad cultural y al desarrollo físico y cognitivo del estudiante.

Se pudo observar en las clases de Educación Física que aún es insuficiente la utilización de juegos tradicionales, aunque están declarados como contenido del primer al tercer grado.

Los juegos tradicionales seleccionados parten de su utilización, teniendo en cuenta su objetivo, en cada una de las partes de la clase de Educación Física.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Calderón Villa, Y. (2021). Juegos para la parte inicial de la clase de Educación Física del segundo grado. *Olimpia*, pp. 899-907.  
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2577/4930>



Carmenate Figueredo, Y. O. (2021). Juegos para las diferentes partes de la clase de Educación Física. *Olimpia*, pp. 124-126.

Díaz Maceira, R. M., Palmeiro Sánchez, L., Aldana García, Y., & Vicente Figueroa, H. O. (2021). Enfoque integrador desde la asignatura Educación Rítmica y Lúdica. *Maestro y Sociedad*, 108-117. Recibido: junio 2021 / Aceptado: agosto 2021 ISSN 1815-4867, (Número Especial).  
<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/download/5450/5153>

Fernández Rodríguez, R. F. (2010). Juegos innovadores con material alternativo en el área de Educación Física. *EmásF. Educación física*, (4), pp. 5-18.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3233198>

Hernández Águila, A., Escobar de la Torre, J. C., & Parra Prieguez, C. J. (2020). Variantes de juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas desde la clase de educación física. *Sinergia Académica*, 3(4), pp. 1-11.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7958598>

Londoño, L. M., & Rojas, M. D. (2021). Determinación de criterios generales para el diseño de juegos serios: modelo metodológico integrador. *Información tecnológica*, 32(1), pp. 123-132.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07642021000100123&lang=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642021000100123&lang=pt)

Mendoza Yépez, M. M., Analuiza A. E., & Lara Chalá, L. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *EmásF. Educación física*, (44), pp. 79-93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>

Olivares, Y. M., Gómez, E. D., & Fernández, J. L. B. (2022). Juegos para establecer relaciones interdisciplinarias en las clases de educación física. *Athlos*, (27), pp. 95-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8454793>



Varela, J. D. Q., Peña, J. L. B., Lopera, S. H., & Zapata, J. J. C. (2023). Efecto de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de locomoción. *EmásF*, (80), pp. 43-60.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8732843>

Vera Orihuela, R. A., Carmenate Figueredo, Y. O., & Toledo Sánchez, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Conrado*, 15(69), pp. 192-200. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400192](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400192)

#### **Conflicto de intereses:**

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

#### **Contribución de los autores:**

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial

Compartir igual 4.0 Internacional

Copyright (c) 2023 Yeney Calderón Villa, Yaneisis Valdés Labrador, Ever Paredes

Jiménez