



UNIVERSIDAD
DE CIENFUEGOS

**TRABAJO DE DIPLOMA PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CULTURA FÍSICA.**

**JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES PARA NIÑOS DE 5TO Y 6TO GRADO
DE LA ESCUELA JOSÉ MATEO FONSECA.**

AUTORA: Jaidis Quintana Haynes.

TUTORA: MSc. Yeney Calderón Villa.

Cienfuegos, 2022

“Año 64 de la Revolución”

DEDICATORIA

A la Revolución que me ha permitido llegar a este camino donde estoy y perfeccionar el que llevo.

A mi tutora, en especial a mi familia que han sabido darme su apoyo en este periodo.

A esos grandiosos compañeros que han influido mucho en el perfeccionamiento de mi trabajo.

AGRADECIMIENTOS

A aquellas personas que confiaron en mi capacidad y junto a su desinteresado apoyo hicieron mis sueños realidad.

En especial a esta persona que me educó en la necesidad de establecer mi superación profesional como mi primera prioridad y siempre estuvo al tanto de cada detalle para hacer posible el desarrollo de esta investigación: mi tutora.

RESUMEN

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. En la investigación se aborda la temática de los juegos tradicionales en la recreación en la escuela primaria “José Mateo Fonseca” del Municipio Cienfuegos en el consejo popular Pastorita. Mediante encuestas a estudiantes y profesores y la observación a las actividades se constata la poca utilización de juegos tradicionales por parte de los profesores. Con el objetivo de dar solución a esta situación en particular se hace una propuesta de diferentes juegos tradicionales para las actividades recreativas, teniendo en cuenta sus gustos y preferencias.

SUMMARY

The games develop in children the language, thought, taste, memory, contributes to learning, as well as the development of basic motor skills and physical abilities. Within them, traditional games, they form a healthy, strong child with the necessary tools to defend their cultural and identity values. The research deals with traditional games in the School Physical Education class, in the first cycle of primary education, specifically in the 3rd grade of the "Armando Mestre Martínez" Primary School of the Cienfuegos Municipality. Through surveys of students and teachers and observation of physical education classes, there is a lack of use of traditional games by teachers. With the aim of solving this particular situation, a proposal is made of different traditional games for each of the parts of the Physical Education class, taking into account the purpose of the class and each of its parts.

Índice	Página
Introducción	1
Problema científico	6
Objeto de estudio	6
Campo de acción	6
Objetivo general	6
Tareas científicas	6
Ida a defender	6
Desarrollo. Fundamentación teórica	
1.1 Concepciones generales acerca de los juegos	8
1.2 Los juegos como medio de la Educación Física	9
1.3 Los juegos tradicionales	10
1.4 Los juegos tradicionales y sus manifestaciones en Cuba	12
1.5 Importancia de los juegos tradicionales	15
2. Diseño Metodológico	
2.1 Metodología	18
2.1.1 Selección de sujetos	18
2.1.2 Métodos empleados	18
3.Resultados de la Investigación	
3.1 Análisis de las observaciones realizadas a las clases de Educación Física	20
3.2 Resultados del análisis de documentos	20
3.3 Resultados de la encuesta a los profesores de Educación Física	21
3.3.1 Análisis de la encuesta a los estudiantes	22
3.4 Requisitos metodológicos para la selección y aplicación de los juegos	23
3.5 Propuesta de los juegos tradicionales para las actividades recreativas.	
3.6 Valoración de los juegos por criterio de especialistas	35

Conclusiones	36
Recomendaciones	37
Bibliografía	38
Anexos	

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.

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.

En Cuba la práctica masiva del deporte debe implicar la participación generalizada de todos, comenzando por la enseñanza escolar, es por eso que la nueva Constitución de la República, vigente a partir del 10 de abril del 2019 en los artículos 32 inciso e y en el 74 referentes, a la política educacional, científica y cultural, se ratifica que se debe fomentar, orientar y promover la Cultura Física, la Recreación y el Deporte, en todas sus manifestaciones como medio de educación y contribución a la formación integral de las personas.

El Régimen de participación deportiva, era un conjunto de normas que regulaba el desarrollo de las actividades deportivas y sus manifestaciones, para promover la incorporación masiva de la población a la práctica del deporte, para su educación, salud y bienestar.

Con el perfeccionamiento de este régimen se adopta el Decreto No. 140 que entre sus propósitos fundamentales tiene promover la participación masiva y sistemática del pueblo y en especial de los escolares en el Deporte, la Cultura Física y la Recreación.

En la enseñanza primaria el juego forma parte de la educación general del niño/a 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/a 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.

La Recreación 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 la historia que es muy difícil de apagar en un mundo contemporáneo que con las tendencias consumistas dejan inmerso en un estancamiento de la identidad.

La Recreación Cubana actual y de la que no escapa el 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 aun 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 recreación 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 de los mismos.

Por estas situaciones vemos de manera urgente la necesidad de preservar el legado cultural al ritmo en que ocurren los acontecimientos en cuanto a la desaparición prácticamente de la 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 la nación con una amplio conocimiento de las culturas milenarias; fomentando el conocimiento y la difusión de las 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); Hernández et al., (2020); Londoño & Rojas, (2021), en sus estudios se centraron en la aplicación de variantes de juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas desde las actividades recreativas.

Estudios realizados anteriormente por varios autores nacionales y extranjeros (Cañón & Zapata, 2020; Díaz, et al., 2021) en sus estudios sobre los juegos como medio para fortalecer los valores del respeto y la tolerancia dentro del aula , así como el 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 pre-deportivos y tradicionales en las clases de recreativas, ya que no es característico de la edad, estar realizando actividades jugadas.

Otras investigaciones que tratan el tema específico de los juegos en la Recreación, como es el caso de Fernández (2010); Vera, et al., (2019); Mendoza, et al., (2017). abordan la temática de la enseñanza primaria con acciones motivacionales para el rescate de los juegos en las actividades recreativas.

Esta investigación se apoya en la necesidad de la utilización de juegos en los niños de la Escuela Primaria “José Mateo Fonseca” en el consejo popular de Pastorita, constituyendo un problema a resolver dentro del banco de problema de este centro escolar. Estos juegos les proporcionan satisfacción y alegría por la actividad motriz que realiza, por tanto, este juega un papel especial en el desarrollo armónico del niño. 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 durante las actividades recreativas.

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, es insuficiente el trabajo sistemático sobre los juegos en las actividades recreativas y poca transmisión de los juegos 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 **problema científico** de la investigación: ¿Cómo contribuir a la utilización de actividades recreativas en la Escuela Primaria “José Mateo Fonseca”?

Objeto de estudio está enmarcado en el Proceso de la Recreación en la Educación Física y el **campo de acción** se limita actividades recreativas en la Escuela Primaria “José Mateo Fonseca”.

El **objetivo** plantea: proponer juegos recreativos tradicionales para los niños de 5to y 6to grado en la escuela primaria “José Mateo Fonseca”.

Las **tareas científicas** van encaminadas a:

1. Fundamentación teórica de la importancia de los juegos como actividad y los juegos tradicionales en la etapa escolar.
2. Diagnóstico de la utilización de los juegos recreativos tradicionales en las actividades recreativas en la escuela.
3. Selección de los juegos recreativos tradicionales para los niños de 5to y 6to grado en la escuela primaria “José Mateo Fonseca”.
4. Valoración de la propuesta de juegos tradicionales por criterio de especialistas.

La **idea a defender** plantea que: La propuesta de juegos recreativos tradicionales permitirá la utilización de estos en las actividades recreativas para los niños de 5to y 6to grado en la escuela primaria “José Mateo Fonseca”.

2. Desarrollo

2.1- Fundamentación teórica.

2.1.1 Concepciones generales acerca de los juegos.

En el desarrollo histórico, el juego ha reflejado la actividad del trabajo y una serie de fenómenos sociales, llegando a la conclusión de que las actividades de los mayores son los modelos de las actividades de los niños y es por eso que los juegos tienen un carácter de pueblo o región.

Los juegos como las leyendas populares han perdurado por años y han transmitido los valores y la intención didáctica. Los cuales han pasado por diversos cambios íntimamente relacionados con la Educación Física, donde se fueron subordinando a los intereses de las sociedades, de cada tiempo cuyos cambios se deben a factores socio-político-culturales, perfilándose de una forma más integral hasta llegar alcanzar la importancia que actualmente se ganó dentro del terreno pedagógico.

El juego etimológicamente viene de Jocus: que significa ligereza, frivolidad o pasatiempo y Ludus que significa el acto de jugar.

Para Watson (2008) “el juego en el niño crea una situación ficticia es una fuente de desarrollo y crea el área de desarrollo potencial. La acción en un campo imaginario, la creación de una intención espontánea, la formación de un plano de vida de motivaciones voluntarias, todo esto surge en el juego y se plantea en el más alto nivel del desarrollo. El niño se desarrolló mediante la actividad lúdica. Sólo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinada del desarrollo del niño”.

Por tal motivo el juego se debe de apreciar como una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador, en el que se forman los hábitos motores, y se desarrollan y perfeccionan cualidades vitales, estas pueden ser: físicas, intelectuales, morales y volitivas.

Debido a esto durante la práctica de los juegos los niños pueden desarrollar su identidad personal, donde los roles fundamentales tienen un enfoque genérico, proyectado en aquello que tiene que llegar a ser, experimentar lo que es necesario aprender y respetar a las distintas personalidades, ser tolerante, sincero y tener

seguridad, como punto de partida para relacionarse y comprender a los demás. Estimularlo para que tengan el valor de arriesgarse, de tener fuerza en el dominio de las dificultades, aprendiendo a través de los éxitos y fracasos.

De los juegos se puede decir que son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad ya que existen desde el surgimiento del hombre su valor es el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades y habilidades que sirven de base para una futura la iniciación deportiva, además de su gran alto valor educativo.

2.1.2 Los juegos como medio de la Educación Física.

Durante las clases de Educación Física se trabajan distintos tipos de juegos los cuales son fundamentales para cumplimentar las actividades de la clase se pueden apreciar los siguientes tipos de juegos fundamentales que se trabajan en esta materia tales como: Se puede ver que los juegos motivacionales son aquellos que por su contenido y desarrollo son muy sencillos, de pocas reglas y corta duración, asimilados con mayor facilidad por los niños/as. Estos juegos permiten la participación de una mayor cantidad de niños/as de una forma amena, agradable y dinámica.

Dentro de los juegos de preparación generalmente son juegos pequeños o pre-deportivos cuyo propósito es la preparación de los planos musculares que mayormente se van a ejercitar en la parte principal y responden al objetivo de la clase. Pueden tener una duración entre 3 hasta 7 minutos y se aplican al inicio o al final del calentamiento.

Los juegos pre-deportivos se caracterizan en que su contenido proporciona la adquisición de determinados movimientos y acciones que sirven de base para la asimilación de habilidades técnicas deportivas. A partir de 4to grado son muy utilizados para constituir contenidos de los programas de Educación Física.

Los juegos de capacidad están encaminados al desarrollo de capacidades físicas se aplican en el tiempo dedicado a la Gimnasia Básica, fundamentalmente son juegos pequeños y se ubican al inicio o final de la parte principal en dependencia de la capacidad que se esté trabajando. Estos garantizan un elevado nivel de desarrollo.

Los juegos tranquilizantes o de recuperación se aplican en la parte final de la clase para la recuperación del organismo. Son juegos pequeños, sencillos, de pocas reglas y corta duración.

Los juegos son el medio esencial en la clase Educación Física ya que adquieren una gran importancia para el desarrollo multilateral en los diferentes periodos evolutivos, constituyen medios significativos en el desarrollo de cualidades positivas de la personalidad de los escolares, incluso los más sencillos a pesar de sus peculiaridades y de ejecución, tienden a despertar satisfacciones y alegrías, representan formas adecuadas para una formación atlética variada y como medio de entrenamiento en la preparación de formar juegos superiores, abarcan la mayor parte de movimientos fundamentales como correr, saltar, atrapar, empujar entre otros.

Si los juegos se trabajan adecuadamente se contribuye a que los niños/as vayan adquiriendo una movilidad general, desarrollan agilidad y destreza, y llegan a realizar combinaciones de movimientos que puedan ser aprovechados para desarrollar diferentes capacidades y para el aprendizaje de diferentes juegos deportivos.

El juego cumple varias funciones como por ejemplo: permite representar una lucha o un conflicto, da un espacio para la creación, la exploración y el descubrimiento, promueve y facilita los vínculos humanos, favorece la regulación de las tensiones y relajaciones, es un vehículo excelente para el ejercicio de la estructuración del lenguaje y del pensamiento, favorece la conexión del individuo con otras situaciones ya vividas, da vía libre a la construcción de un espacio intermedio entre la realidad y el placer, posibilita distintos tipos de aprendizaje, permite reducir el impacto de los fracasos y de los errores.

2.1.3. Los juegos tradicionales.

Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa, ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trascienden los tiempos y los espacios, no hay barreras para su comprensión; por medio del juego, resulta más fácil comprender cualquier información.

Los juegos tradicionales para Watson (2008) son “los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.”

Cuando se habla de juegos tradicionales se refiere a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen permaneciendo, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

"La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio oral. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo." Watson(2008)

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Para estudiar los juegos tradicionales no se debe hacer una mirada muy superficial, los mismos son de una riqueza inimaginable cuando se estudian en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban, etc. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socioculturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Significativas resultan las palabras de Plath cuando refiere que el origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del hechicero, del chamán,

que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Se puede ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

2.1.4. Los juegos tradicionales y sus manifestaciones en Cuba.

Con el triunfo de la Revolución en 1959 se dieron los primeros pasos para el desarrollo pleno del hombre en Cuba, se creó el INDER (Instituto Nacional de Deportes, Ejercicios y Recreación), y junto con él aparece la conocida frase: “El Deporte derecho del pueblo”.

Fueron años de organización y entusiasmo, todos de una forma o de otra eran cómplices o autores de aquellos planes de la calle, de los maratones deportivos y de tantas actividades deportivas y recreativas que se hacían. Con el devenir del tiempo se fue formando, estructurando y de cierta forma burocratizando todo este andamiaje, se perdió el eslabón que daba continuidad a las tradiciones deportivas y recreativas.

Teniendo en cuenta todo el proceso de desarrollo de la cultura física, el deporte y la recreación en el proceso social se considera que existen todos los mecanismos para elevar adelante el desarrollo de las actividades, se cuenta con un grupo elevado de graduados de nivel superior, técnicos y profesores en formación, los cuales desarrollan las actividades al servicio de la población para con ello elevar la calidad de vida.

Se ha podido diagnosticar que en las actividades que se desarrollan con los niños y jóvenes tanto en las escuelas como en las comunidades se juega siempre lo mismo, casi nunca los juegos tradicionales están presentes como forma de crear alegría y

alboroto para entusiasmar y ganar tanto a los niños y a los jóvenes para su participación activa.

Más allá se observan esfuerzos aislados por rescatar estas expresiones lúdicas a través de diversos eventos centrados en estos juegos, ediciones nuevas de libros que rescatan algunos de ellos y sus modalidades en diversas partes del mundo.

Dentro de este proceso de desarrollo de la Cultura Física los juegos que sin lugar a dudas son de importancia trascendental, han ido perdiendo terreno, el mecanicismo y el facilismo en la realización de las actividades se va imponiendo.

Llama la atención incluso, 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.

Por su configuración consciente y adecuada, contribuyen a la educación de una juventud culta, físicamente sana y vigorosa, progresista en sus concepciones y en sus anhelos. Su gran valor biológico y pedagógico los ha convertido en un medio indispensable para la formación de la personalidad.

El hecho de que los juegos menores, como también los deportivos, sean apropiados para atraer, entusiasmar y ganar tanto a los jóvenes como a los mayores para su participación activa, radica en gran parte en los mismos juegos. Jugar es relacionarse, es prepararse para una actividad superior, es establecer vínculos con la realidad y la fantasía para hacer más placentera la vida.

En el país, mezcla de dos culturas, los juegos forman parte de una tradición y de un patrimonio. Jugar aquellos juegos que legaron los antepasados y hacerlo de forma correcta es conservar la identidad, porque el desarrollo psicológico puede cambiar costumbres y hábitos que resultan incorrectos y chocan con las nuevas estructuras sociales, pero no son precisamente los juegos tradicionales costumbres y hábitos

incorrectos y mucho menos, viejas estructuras que se abandonaron al cambiar la formación socio económica.

No todos los juegos tradicionales son novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se los ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia.

De todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aun cuando surja la pregunta, si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica.

Aun así, los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada. Por otro lado, se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y de relación entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad aún corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en las raíces y poder comprender así mejor el presente.

Prepararse para rescatar estos juegos es parte importante de este estudio, a través del cual se relacionan con la comunidad como tipo de organización social cuyos miembros se unen para participar en objetivos comunes, integrada por individuos unidos, por vínculos naturales o espontáneos y por objetivos que trascienden a los particulares, el interés del individuo se identifica con el interés del conjunto, definiendo también el grupo por las interacciones de sus miembros, formado por cierta cantidad de personas que se comunican entre sí a menudo durante cierto

tiempo y que son lo suficientemente pocos como para que cada uno de ellos pueda comunicarse con todos los demás cara a cara.

No escapa al concepto de comunidad el carácter afectivo cultural que ella aporta, como generadora y transmisora de la cultura. El informe sobre el trabajo comunitario integrado, producido por el equipo técnico asesor del Grupo Ministerial para el trabajo comunitario resalta dentro del concepto de comunidad que: “El sistema de relaciones interpersonales resulta portador de tradiciones, historia, identidad propia que se expresa en identificación de intereses y sentido de pertenencia que diferencian al grupo que integra dicho espacio ambiental de los restantes”. Estudiar la comunidad, penetrar en las profundidades de sus procesos, conocer la naturaleza de sus relaciones y la orientación de sus tendencias de desarrollo resulta un ejercicio profesional lleno de laberintos tanto por la propia naturaleza del objeto de conocimiento, como por las consecuencias de sus resultados.

2.1.5. Importancia de los juegos tradicionales

Dentro de los juegos tradicionales se encuentran una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Así algunos de ellos se juegan más en épocas invernales pues implican mayor movimiento físico y corporal y otros surgen en épocas de mayor temperatura, donde naturalmente se tiende a estar en menor movimiento por el calor. Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos.

A través de los mismos se pueden transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, al acompañar los juegos se cuenta con otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se practicaba en determinado territorio y de qué manera.

Así se puede estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que se le da mayor cabida dentro del

ámbito educativo institucional, se estará incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños.

En el orden práctico, por otro lado, 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.

De esta forma, se está frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si interesase, de lo cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. Con la práctica de estos juegos se pueden conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan en otros lugares, por más remotos que estén.

Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como en los adultos mayores, quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y, por, sobre todo, el placer de jugar.

Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños –y del hombre en general–, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores -intrínsecos a los juegos tradicionales, que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

Junto a las tradiciones patrióticas y culturales, las tradiciones deportivas y recreativas, constituyen un aspecto importante en el desarrollo de cada pueblo ya que dentro de ellas se conserva y transmiten los valores autóctonos que lo identifican.

2.2. Metodología.

Para la realización de este trabajo se utilizó un diseño no experimental transaccional descriptivo, en el mismo se pretende descubrir cómo potenciar la utilización de juegos tradicionales en las actividades recreativas, teniendo al juego como medio fundamental para el logro de este objetivo. Se parte del diagnóstico sobre los gustos y preferencias de los juegos tradicionales en los niños de 5to y 6to grado.

2.2.1. Selección de sujetos.

El estudio se realiza en la escuela Primaria “José Mateo Fonseca” de Cienfuegos. De una población de 65 estudiantes entre 5to y 6to grado, se seleccionaron intencionalmente una muestra de 45 estudiantes con edades que oscilan entre los 10 a 13 años, de ellos 24 varones y 21 hembras; lo que representa el 53% de la matrícula total del grado en la institución.

Para la realización de esta investigación fueron encuestados 3 profesores de Educación Física ambas del sexo femenino y los años de experiencias de las mismas oscilan entre los 6 años, de ellas 1 licenciada y técnico medio; además de 5 especialistas en el tema que permitió la validación de los juegos de los cuales 4 fueron del sexo femenino y 1 del sexo masculino, 19 años edad promedio y 18 años de experiencia.

2.2.2. Métodos empleados.

Entre los **métodos teóricos** que se utilizaron está el **analítico – sintético**, a través del cual se analizaron documentos para enriquecer el caudal de conocimientos teóricos y la fundamentación del problema, se estudiaron tesis de grado y de maestrías, trabajos de cursos y de diplomas relacionados con el tema, artículos de revistas científicas y populares.

El **histórico-lógico** permitió establecer la línea cronológica en cuanto a los antecedentes de la investigación para el conocimiento de los aportes desde la ciencia al tema abordado.

Del **nivel empírico** se trabajó la **encuesta** a los profesores de Educación Física y los alumnos de 5to y 6to grado para obtener información acerca de la utilización de los juegos tradicionales en las actividades recreativas.

El **análisis documental** fue empleado para profundizar en el estudio y análisis del tema objeto de investigación, los documentos analizados se concretan esencialmente en las orientaciones metodológicas de recreación.

El **criterio de especialistas** permitió la validación de la utilización de juegos tradicionales seleccionados para las actividades recreativas, la selección de los mismos se realizó a partir de determinados criterios, como: conocimientos sobre el tema, años de trabajo en la rama de la Educación Física, investigaciones realizadas referentes al tema y maestría pedagógica, entregándole a estos personalmente la propuesta de juegos y valorando las opiniones vertidas una vez aprobado el mismo.

De los **métodos matemáticos** se utilizó el **análisis porcentual**, para el procesamiento de los resultados del diagnóstico.

En el presente capítulo se declara el diseño metodológico de la investigación y se caracteriza la muestra, además se declaran los métodos y técnicas a utilizar en el estudio.

2.3. Resultados de la investigación.

A continuación, se valorarán los resultados que arrojaron los diferentes instrumentos aplicados.

2.3.1. Análisis de las observaciones realizadas:

Se observaron 9 actividades recreativas se tuvieron en cuenta 2 indicadores fundamentales:

- ✓ Utilización de juegos en las diferentes actividades recreativas.
- ✓ Los gustos y preferencias por los juegos tradicionales en las actividades recreativas.

Los principales resultados fueron los siguientes: se observa que la utilización de juegos tradicionales en las actividades recreativa es casi nula, solo en 2 clase de las

observadas se utilizan para un 12,5%. Y los juegos de mayor preferencia es ula,ula, el escondido, juegos de mesas y trompo.

2.3.2. Resultados del análisis de documentos:

Los programas de recreación en las escuelas y las orientaciones metodológicas de 5to y 6to grado en la enseñanza primaria fueron documentos que se analizaron para el desarrollo de la investigación.

Los juegos en estos grados 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.

Se hace evidente desde la propia orientaciones metodológicas la necesidad de buscar alternativas que propicien la utilización de juegos tradicionales en las actividades recreativas, todo lo cual tributará a su formación y el rescate de nuestras tradiciones nacionales.

3.3. Resultados de la encuesta a los profesores de Educación Física:

En la encuesta se tuvo en cuenta 3 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 le 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 mayormente cuando trabaja los juegos de cantos y rondas.

3.3.1 Análisis de la encuesta a alumnos.

Se les formularon en la encuesta a los alumnos 3 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.

3.4 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.

3.5. Propuesta de juegos tradicionales para las actividades recreativas:

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.

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 4 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, 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 mi 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 meneito.

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

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 4 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.

Juego tradicional 5.

Nombre: “Arrancar cebollas”.

Objetivo: Trabajar la fuerza a la resistencia.

Participantes: Niños y niñas de tercer grado.

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, Actividades recreativas.

Juego tradicional 6.

Nombre: “Sandalia Gigante”.

Objetivo: trabajar la fuerza de pierna y la rapidez.

Materiales: Correas de cuero o cámaras de bicicletas, 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.

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.

Juego tradicional 8.

Nombre: “El pañuelo”.

Objetivo: Trabajar la rapidez.

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.

3.6. Valoración de los juegos por los especialistas.

A partir de un profundo criterio se seleccionaron 5 especialistas que cumplieron una serie de requisitos, entre ellos: conocimientos sobre el tema, años de trabajo en la rama de la Educación Física, investigaciones realizadas referentes al tema, maestría pedagógica, lo que permitió darle cumplimiento a la última tarea propuesta en la investigación. Se procedió a través de la entrevista a la validación de los juegos

seleccionados para cada una de las partes de la clase, obteniendo como resultado las siguientes opiniones:

- ✓ El 100 % plantea que la propuesta constituye una alternativa a utilizar en las actividades recreativas.
- ✓ El 94 % considera que la utilización de los juegos recreativos en la escuela contribuye de alguna manera al rescate de la identidad cultural.
- ✓ El 100 % sugiere explotar no sólo el aspecto cultural y físico sino también el cognitivo en la utilización de los juegos recreativos.

CONCLUSIONES.

1. La utilización de los juegos recreativos en la etapa escolar, además del rescate de nuestras tradiciones; contribuye al desarrollo físico del estudiante.
2. En las actividades recreativas aún es insuficiente la utilización de juegos tradicionales, aunque están declarados como contenido del grado.
3. Los juegos tradicionales seleccionados parten de los gustos y preferencias de los alumnos de 5to y 6to grados los cuales fueron el trompo, el escondido y la gallinita ciega.
4. Los especialistas coinciden en la importancia de los juegos tradicionales en las actividades recreativas; así como, su potencial educativo, físico y cognitivo.

RECOMENDACIONES.

1. Realizar la aplicación práctica de la propuesta.

Referencia Bibliográfica

- Beltrán Velandia, A. C., & Soto Vásquez, S. N. (2017). *Juegos motrices educativos innovadores para la enseñanza de la educación física aplicados a estudiantes de Primaria y Bachillerato del Colegio Virginia Gutiérrez de Pineda IED*. (Trabajo de grado). Universidad Santo Tomás.
- Cañon Chala, R. E., & Zapata Muriel, A. F. (2020). *La Educación Física, a Través de los Juegos Tradicionales como Medio para Fortalecer los Valores del Respeto y la Tolerancia Dentro del Aula en los Estudiantes del Grado Séptimo de la Jornada Mañana de la Institución Educativa Playa Rica en la Ciudad de Villavicencio*. (Tesis de Grado). Universidad de los Llanos
- 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.
- Fernández Rodríguez, R. F. (2010). Juegos innovadores con material alternativo en el área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (4), 5-18.
- 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), 1-11.
- Londoño, L. M., & Rojas, M. D. (2021). Determinación de criterios generales para el diseño de juegos serios: modelo metodológico integrador. *Información tecnológica*, 32(1), 123-132.
- 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: revista digital de educación física*, (44), 79-93.
- Vera Orihuela, R. A., Carmenate Figueredo, Y. O., & Toledo Sánchez, M. (2019). Juegos para el desarrollo cognitivo desde la clase de Educación Física. *Revista Conrado*, 15(69), 192-200.

Watson, H (2008) *Teoría y práctica de los juegos*. Editorial Deportes.

Anexo 1. Guía de observación a clases

Indicadores	Inicial	%	Principal	%	Final	%
Utilización de juegos en las diferentes partes de la clase.						
Utilización de juegos tradicionales en las diferentes partes de la clase.						

Objetivo: Comprobar la utilización de juegos y juegos tradicionales en las diferentes partes de la clase de Educación Física.

Anexo 2. Encuesta aplicada a profesores de Educación Física.

Objetivo: Comprobar el conocimiento sobre la temática de juegos tradicionales por parte de los profesores de Educación Física.

Estimado colega: En la institución de la que Ud forma parte se realiza una investigación con la temática de los juegos tradicionales en las clases de Educación Física. Su criterio y aporte resulta de suma relevancia para los investigadores. Solo debe contestar las preguntas que aparecen a continuación, las preguntas son de tipo abierta en las que ha de exponer sus consideraciones.

Gracias por su colaboración.

1. ¿Qué entiende Ud por juegos tradicionales?.
2. ¿Considera Ud que son importantes los juegos tradicionales? ¿Por qué?
3. ¿Los utiliza en su clase de Educación Física? Justifique su respuesta.

Anexo 3. Encuesta aplicada a estudiantes de 3er grado.

Objetivo: Comprobar el conocimiento sobre la temática de juegos tradicionales por parte de los estudiantes.

Estudiante: A continuación se presentan 3 preguntas sencillas que contribuirán a desarrollar una investigación. Lee detenidamente y contéstalas, tus respuestas son sumamente importantes.

Gracias.

1. ¿Sabes qué son los juegos tradicionales?
2. Menciona algún juego tradicional que hayas jugado.
3. ¿En la clase de Educación Física has participado en algún juego tradicional?

