

Recibido: 8-11-2025

Aceptado: 14-1-2026

Acciones con Juegos tradicionales para las actividades en la zona de desarrollo local Los Alevines

Actions with traditional games activities for the Local Development Zone "Los Alevines".

Autores: Lic. Wulfredo Díaz Pérez¹, M. Sc. Rosa de la Cruz Hernández Moya², Lic. Ernesto Pacheco Rodríguez³.

¹ Combinado Deportivo "Julio Antonio Mella" Código orcid; <https://orcid.org/0009-0007-2432-5511> correo: jpmalmanza94@gmail.com

² Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Facultad de Cultura Física. Código orcid. <https://orcid.org/0000-0002-5223-0698> correo: rhmoya@uclv.cu

³ Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Facultad de Cultura Física. Código orcid <https://orcid.org/0000-0003-0589-8705> correo: ernestopr@uclv.cu

* Autor para correspondencia: rhmoya@uclv.cu

Resumen

El estudio titulado Acciones con juegos tradicionales para las actividades en la zona de desarrollo local "Los Alevines", responde al proyecto de investigación: programa de recreación para la educación del tiempo libre en la comunidad. Durante el diagnóstico se tuvo en cuenta la participación de los niños de 8 – 12 años a las actividades, a partir de los intereses, gustos y preferencias de los infantes, teniendo presente que en la actualidad resulta evidente la insuficiente utilización de los juegos tradicionales de forma libre y espontánea en los espacios de ocio, debido al uso indiscriminado de las nuevas tecnologías y las redes sociales. En la investigación se utilizaron diferentes métodos teóricos, empíricos, técnicas participativas y el matemático - estadístico; lo que permitió dar respuesta al siguiente objetivo: diseñar un plan de acciones con juegos

tradicionales para incrementar la participación de los niños de 8 - 12 años, en las actividades físico-recreativas de la zona de desarrollo local "Los Alevines" de Santa Clara. Se desarrollaron aspectos de la educación medioambiental en correspondencia con los objetivos de la Agenda 20-30 por la zona en que se encuentra la comunidad. Los resultados se desglosaron en tablas y gráficos, en cuanto a los especialistas, estos consideraron la propuesta de mucha pertinencia para el desarrollo de la comunidad donde se aplicó, logrando que estas manifestaciones culturales con profundo arraigo social, no desaparezcan de la socialización y de los recursos lúdicos de los niños.

Palabras clave: juegos tradicionales 1, recreación 2, acciones 3, actividades 4, participación 5.

Abstract

The study, titled "Actions with Traditional Games Activities for the Local Development Zone "Los Alevines", is part of the research project: a recreation program for leisure-time education in the community. During the diagnostic phase, the participation of children aged 8-12 in activities was considered, based on their interests, tastes, and preferences. It was noted that the current insufficient use of traditional games in a free and spontaneous way during leisure time is evident, due to the indiscriminating use of new technologies and social media. The research employed various theoretical and empirical methods, participatory techniques, and mathematical-statistical methods. This allowed the study to address the following objective: to design an action plan using traditional games to increase the participation of children aged 8-12 in physical and recreational activities in "Los Alevines" Santa Clara Local Development Zone. Aspects of environmental education were also developed in accordance with the 2030 Agenda goals for the zone where the community is located. The results were broken down in tables and graphs. Concerning the specialists, they considered the proposal highly relevant for the development of the community where it was applied, ensuring that these cultural manifestations with deep social roots do not disappear from the socialization and play resources of children.

Keywords: traditional games 1, recreation 2, actions 3, activities 4, participation 5.

Introducción

La Recreación en el ámbito mundial ha venido tomando fuerza y relevancia en todos los estratos socio económicos, así como en diversos sectores como el educativo, empresarial y en especial el social comunitario. Para la sociedad, el tiempo libre pasa a ser una variable fundamental en las aspiraciones a una calidad de vida superior. (Díaz, 2023).

La Recreación física no puede ser vista desde una perspectiva tradicional, como teorización y portadora de concepciones científicas sin una visión que integre las diversas dimensiones de trabajo, ni enfocar el proceso, más en el aprendizaje que en la enseñanza, pero si verlo desde una perspectiva socio-histórica-cultural, lo cual imprime desde su objetivo ese verdadero carácter. (Fuentes & Bestard, 2020)

Las actividades físico-recreativas se convierten en espacios participativos para que los niños puedan realizar juegos, los cuales tienen una amplia gama de clasificaciones en los que se encuentran los tradicionales, que se localizan por todo el mundo y están estrechamente vinculados a fiestas o actividades recreativas, que responden a las necesidades que tienen los seres humanos, ocupando un lugar y un tiempo en la vida de las personas, especialmente en los niños.

La utilización de juegos en las diferentes actividades físico-recreativas, contribuyen al desarrollo de habilidades motrices y sociales de los niños, así como promueve, rescata y fortalece la autonomía en las actividades, teniendo en cuenta el auge y el uso indiscriminado de las nuevas tecnologías en las etapas evolutivas de la infancia y la adolescencia. (Rodríguez, 2020)

Los juegos tradicionales, al ser actividades grupales, promueven la interacción social. Esto permite a los niños desarrollar habilidades de trabajo en equipo, cooperación y respeto por las reglas, al mismo tiempo, estas dinámicas favorecen la comunicación efectiva, valores como la solidaridad y el respeto, y fortalecen la confianza en sí mismos al enfrentarse a desafíos en un entorno lúdico. Otra razón es su carácter práctico y efectivo como estrategia pedagógica, estas actividades son accesibles, económicas y fáciles de aplicar en cualquier contexto educativo, sin necesidad de recursos tecnológicos complejos. Su flexibilidad permite adaptarlos a diferentes realidades. (Macas & Rivera, 2023)

Los juegos tradicionales habitualmente implican actividades que requieren movilidad motriz, coordinación y equilibrio, movimientos que favorecen el desarrollo de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar de la misma forma van comprendiendo la orientación espacial, reconociendo distancias, la capacidad para reconocer la dirección, y las relaciones espaciales entre sí mismo y los objetos, además, de fomentar la interacción entre los jugadores, a través de reglas simples, lo que facilita su ejecución, la mayoría se llevan a cabo en espacios libres. (Ormazábal et, al., 2024)

En observaciones realizadas a las actividades en la zona de desarrollo local “Los Alevines”, de Santa Clara se pudo apreciar insuficiente participación de los niños de 8-12 años, debido a que se entretienen generalmente a través del uso de las nuevas tecnologías y la comunicación, así como la marcada afición por los videos juegos, lo cual influye en la no trasmisión de los viejos y nuevos juegos en las actuales generaciones, lo que es contraproducente con las necesidades del desarrollo físico y psicológico de esta etapa evolutiva. Teniendo en cuenta estas limitaciones se propone diseñar un plan de acciones con juegos tradicionales para incrementar la participación de los niños de 8 - 12 años, en las actividades físico-recreativas de la zona de desarrollo local “Los Alevines” de Santa Clara.

Materiales y métodos

En el proceso investigativo se utilizan como métodos de nivel teórico el analítico-sintético, inductivo-deductivo y como métodos de nivel empírico la observación, encuesta, triangulación y criterio de especialistas. Como técnicas se emplean, la técnica participativa, lluvia de ideas, así como la técnica estadística distribución empírica de frecuencias. El estudio se considera descriptivo, propositivo.

La población que participa en la investigación está constituida por 23 niñas y 47 niños, para un total de 70 participantes con edades comprendidas entre 8 - 12 años, pertenecientes a la circunscripción # 86 de la zona de desarrollo local “Los Alevines”, de Santa Clara, todos estudian en la escuela “Abel Santamaría”.

Otros sujetos que participan en el estudio:

Son 15 sujetos de la comunidad, conformada por 13 familiares y dos directivos: el presidente del Consejo Popular “Sakenaf”, presidente de la circunscripción “Los

Alevines”, a los que se les realizó la entrevista con el objetivo de conocer sus opiniones y sugerencias con relación a las actividades físico-recreativas y la utilización de los juegos tradicionales en dicha circunscripción.

Siete especialistas Recreación Física con vasta experiencia en la actividad física, con edades comprendidas entre los 40 – 73 años, de ellos cuatro presentan categoría científica de Doctor, dos son Máster en Recreación Física y un Licenciado.

Diez especialistas en Recreación Física, que se distribuyen en: tres de la Dirección Municipal de Deportes de Santa Clara y cuatro de la Facultad de Cultura Física de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Todos con conocimientos teóricos y experiencia en la organización y desarrollo de actividades físico-recreativas.

Resultados y discusión

Durante la observación se tuvieron en cuenta los siguientes indicadores en el diagnostico donde se corroboran los siguientes resultados.

Asistencia de los niños en las actividades físico-recreativas propuestas. Creatividad y aporte de ideas por parte de los niños durante la ejecución de las actividades físico-recreativas. Juegos tradicionales que conocen y practican. Organización del área para el desarrollo de las actividades físico-recreativas. Integración de los factores de la comunidad. Preparación del profesor de Recreación.



Figura 1. Actividades físico-recreativas

Se observaron cuatro tipos de actividades físico recreativas entre ellos “Juegos Pensantes”, “A Jugar”, “Plan de la Calle” y festival de juegos tradicionales (FJT) en la zona de desarrollo local “Los Alevines”, con una frecuencia semanal durante cuatro meses para un total de 16 observaciones, de las cuales se obtuvieron los siguientes

resultados: en el aspecto relacionado con la asistencia de los niños en las actividades recreativas en sentido general fue evaluado de Mal, ya que, en los juegos pensantes, solo estuvieron cinco niñas y 19 niños para un 34.2%, en el “A jugar”, participaron nueve niñas y 20 niños, lo cual representa un 52.8% y en el Plan de la calle fue la mayor participación con 15 niñas y 31 niños que representó el 65.7%.

De esta forma se pudo corroborar la poca participación a las actividades físico-recreativas de los niños de 8 - 12 años, ya que prefieren quedarse en sus casas o de lo contrario se sientan en el área realizando otras actividades como jugar o chatear con sus celulares, así como escuchando música con las bocinas.

Tabla 1. Encuesta a los niños sobre las actividades

Preguntas	Niños (70)	%
1	13	18.5
	7	10
	27	38.5
	23	32.8
2	23	32.8
	43	61.4
3	70	100
4	38	54.2
	32	45.7

Fuente: Elaboración de los autores.

Durante el diagnóstico se realizó una encuesta (Tabla 1) donde se pudo conocer que del total de 70 niños existen 13 (18.5%) cuyas actividades se relacionan con salir con sus amigos, 7 (10%) ver el televisor, 27 (38.5%) usar las nuevas tecnologías para jugar en la computadora, tablet, Xbox, y conectarse a las redes con sus teléfonos, solo 23 (32.8%) prefieren participar en las actividades físico- recreativas. La respuesta emitida por los niños en cuanto a los juegos tradicionales que conocen y que les gusta realizar las 23 (100%) niñas mencionaron saltar la suiza, kickingball, la señorita, al ánimo, el pon, bailar hula-hula, la cadeneta.

En cuanto a los niños mencionaron, el trompo, las bolas, papalotes, el pon, pelota a la mano, las cuatro esquinas, la cadeneta. Es necesario destacar que el 100% de los niños manifestaron conocimiento y preferencia por la tracción de la soga, carrera de saco, las

cuatro esquinas, los agarrados, los escondidos, el pon, la cadeneta, zunzún de la carabela, el kickingball. En la pregunta relacionada con la participación en las actividades físico- recreativas, de 70 niños, 38 para el 54.2%, respondió que a veces, porque casi siempre se realizaban las mismas actividades y en ocasiones no han tenido condiciones, ni medios para jugar los juegos que a ellos les gustaría, y los 32 restantes respondieron que sí para un 45.7%.

Los juegos tradicionales, como la rayuela, las canicas y el trompo, solían ser actividades comunes en los espacios públicos. Ahora, estos mismos espacios permanecen desiertos o son utilizados para actividades diferentes, evidenciando un cambio en las dinámicas culturales. Además, el acceso limitado a estos juegos en los entornos urbanos refleja una desconexión entre las generaciones más jóvenes y sus raíces culturales, situación que requiere atención inmediata. (Sánchez et al., 2025)

Al realizarse la triangulación por el método, se pudo constatar que la participación a las actividades físico-recreativas de los niños de 8 - 12 años es insuficiente, donde el mayor porcentaje es por parte del sexo masculino, pues las niñas prefieren otras actividades; se demostró que muchos de los juegos tradicionales, han quedado en el olvido; ya que existe un uso indiscriminado de las nuevas tecnologías y de las redes sociales, lo cual interfiere en la asistencia a las actividades que se planifican; todos coincidieron que los juegos más jugados por los niños en la comunidad son: los escondidos, pelota, fútbol, el pon, saltar la suiza, las bolas, trompo, y papalotes (cuando es la temporada).

Los juegos tradicionales poseen un valor cultural significativo, que están profundamente vinculados con la historia del país y con los contextos sociales, y a pesar de algunas modificaciones, estos juegos mantienen su esencia recreativa y lúdica e influyen positivamente en la interacción social entre individuos de distintas generaciones. (Ardila, 2022)

Los autores de la investigación tomando como referencia lo antes planteado, diseñaron un Plan de acciones con juegos tradicionales que se adapta a las necesidades concretas de sus protagonistas con el propósito de mejorar las ofertas de actividades recreativas en el tiempo libre, garantizando así la prevención de conductas, hábitos y manifestaciones

no acordes a la edad en estudio, lo cual puede traer consigo problemas perjudiciales para su salud y calidad de vida.

Introducción: este Plan de acción con juegos tradicionales está dirigido a la satisfacción de las necesidades recreativas y a incrementar el protagonismo de los niños que comprenden edades entre 8 - 12 años de la zona de desarrollo local “Los Alevines”, involucrándolos de forma participativa e integrándose en la comunidad, así como evitar el uso indiscriminado de las nuevas tecnologías y las redes sociales, además de contribuir a la búsqueda de iniciativas que favorezcan la espontaneidad y creatividad de los participantes.

Objetivo: incrementar la participación de los niños en las actividades físico-recreativas que se realizan en la zona de desarrollo local “Los Alevines”, a través de los juegos tradicionales.

Fundamentación: el Plan de acción con juegos tradicionales se realiza para incrementar la participación y ocupar de forma sana el tiempo libre de los niños entre 8 - 12 años de la zona de desarrollo local “Los Alevines”; fomentando la práctica de actividades físico-recreativas, dirigido a elevar el nivel de satisfacción recreativa y que se encuentre al alcance de todos en la comunidad.

Nº	Acción	Objetivo	Desarrollo	Fecha	Participantes	Responsable
1	Diagnóstico en cuanto a los conocimientos, gustos y preferencias de los participantes por los juegos tradicionales.	Conocer los juegos que se utilizan en las actividades físico-recreativas.	A través de la lluvia de ideas se determinaron los juegos tradicionales que los niños conocen, así como, los intereses, gustos y preferencias de estos en las actividades físico-recreativas de la zona.	Sábados y Domingos	Niños de la comunidad.	Profesor de recreación. Investigador
2	Intercambio	Intercambiar	En esta acción se	Sábado	Niños	Profesor

	o entre generaciones sobre tradiciones.	con las familias y otros miembros de la comunidad sobre los juegos tradicionales que realizaron cuando eran niños.	estableció un diálogo con las familias y otros miembros de la comunidad para conocer los juegos que realizaron en su niñez, y que han sido transmitidos hasta las generaciones actuales.	os Dominicos	familias y miembros de la comunidad.	de recreación. Investigador
3	Festival de objetos voladores	Confeccionar papalotes, chiringas y cometas.	Se elaborarán medios alternativos para la ejecución del festival.	Sábados Dominicos	Niños, familias y miembros de la comunidad.	Profesor de recreación. Investigador
4	Festival de juegos tradicionales.	Ejecutar juegos tradicionales con los niños de 8 – 12 años	Los niños ejecutarán juegos tradicionales, conocidos y otros se les enseñaron.	Sábados Dominicos	Niños de la comunidad.	Profesor de recreación. Investigador
5	Realización de juegos pensantes y de mesa.	Mejorar la capacidad intelectual.	Se realizarán juegos como: dominó, ajedrez, parchís, damas, Go, cartas, cubiletes, yaquis, palitos chinos.	Sábados Dominicos	Niños de la comunidad.	Profesor de recreación. Investigador
6	Festival de la cuerda.	Ejecutar juegos con cuerdas, (Tracción de la sogá, suiza, enlazar, nudos y amarres).	Enseñarles a los niños las variantes de juegos que se pueden realizar con cuerdas.	Sábados Dominicos	Niños de la comunidad.	Profesor de recreación. Investigador
7	Festival de	Realizar los	Enseñarles a los	Sábados	Niños de	Profesor

	la Rayuela o el Pon.	diferentes diagramas para jugar al pon.	niños las variedades de formas de jugar al pon y su importancia.	os Domin gos	la comunida d.	de recreació n. Investigador
8	Festival de materiales rústicos y desechables para los juegos.	Elaborar medios reutilizando los materiales recopilados.	Confección de implementos para los diferentes juegos a ejecutarse.	Sábados Domin gos	Niños, familiares y miembros de la comunida d.	Profesor de recreació n. Investigador
9	Festival de juegos rítmicos.	Ejecutar juegos de rondas y cantos.	Enseñarles a los niños las letras de los juegos rítmicos.	Sábados Domin gos	Niños y familiares de la comunida d.	Profesor de recreació n. Investigador
10	Juegos de imitación, y dramatizados.	Dramatizar e imitar diferentes situaciones.	Se realizarán dramatizados e imitaciones, utilizando la imaginación	Sábados Domin gos	Niños y familiares de la comunida d.	Profesor de recreació n. Investigador

Fuente: Elaboración de los autores

A continuación, se describen los juegos a ejecutar en la actividad 4 del Plan de acciones con Juegos tradicionales, para las actividades físico-recreativas en la zona de desarrollo local “Los Alevines”.

Objetivo: ejecutar juegos tradicionales con los niños de 8 – 12 años, en las actividades físico-recreativas de la zona de desarrollo local “Los Alevines”.

1.-Nombre. Piedra, papel y tijera en movimiento. Material: aros, tizas. Organización: hileras.

Desarrollo: se colocan en equipos por hileras una frente a la otra, y a una distancia de 20 metros se colocan aros o se dibujan con tizas, uno a continuación del otro, cambiando de dirección cada cuatro implementos. A la señal del profesor los primeros participantes salen saltando sobre cada aro, lo más rápido posible y cuando estos se

enfrentan dicen: "Piedra, papel o tijera. Uno, dos, tres" sacan cada uno lo que quiera. El participante que pierda va hacia el equipo contrario y el otro continua, pues del otro equipo debe salir otro compañero bien rápido para evitar que este llegue a la meta y desafiarlo con piedra, papel o tijera, y así sucesivamente todos deben realizar el juego hasta que culmine.

Reglas: la piedra gana a la tijera, la tijera al papel y el papel a la piedra. Para salir un participante debe esperar que su compañero pierda o llegue a la meta. Se debe saltar sobre los aros con ambas piernas unidas. Variante: se puede salir desde diferentes posiciones, sentados, espalda, cuclillas, etc.

2.-Nombre. Las tres torres. Materiales: tiza, aros, conos, banderitas. Organización: hileras.

Desarrollo: a la señal del profesor los participantes formados en equipos, pero en tríos tomados de las manos, salen corriendo hasta el cono, que se encuentra a una distancia de 6 metros, luego se introducen dentro de un aro que lo llevan hasta la cintura y se desplazan hasta la banderita que está colocada a otros 6 metros al que le dan la vuelta, hasta llegar al cono donde dejan el aro y corren en trío hasta la meta para darle la salida al siguiente trío del equipo, que realizará la misma acción.

Reglas: la carrera se realiza en tríos, ningún participante puede adelantarse, ni soltarse de las manos. El aro se coloca hasta la cintura y no se puede aguantar el aro con las manos, durante el desplazamiento. Gana el equipo que logre llegar a la meta, cumpliendo las reglas anteriores. Variante: el trío coloca el aro encima de la cabeza, como una corona.

3.-Nombre. La cadeneta con aros. Materiales: aros. Organización: círculos.

Desarrollo: se forman dos equipos y los participantes se toman de las manos formando un círculo, entre dos compañeros se coloca un aro y a la señal del profesor deben pasar el aro entre los compañeros para lograr llegar al inicio donde comenzó.

Reglas: deben pasar el aro por el cuerpo sin soltarse de las manos. No se puede tocar el aro con las manos. Gana el equipo que primero logre pasar el aro entre todos los participantes. Variante: colocarse en hilera una frente a la otra y empezar a pasar el aro por uno de los extremos, hasta que llegue al final.

4.-Nombre. Muro, cazador y venado. Materiales: ninguno. Organización: filas en equipos.

Desarrollo: se les comienza diciendo que el muro es cuando se colocan los brazos flexionados al frente y las palmas de las manos abiertas, el cazador es cuando uno de los brazos se extiende al frente semejando un fusil y el venado es cuando se colocan las manos en la cabeza haciendo de cuernos, el muro para la bala disparada por el cazador, el venado salta el muro y la bala mata al venado, luego se forman los equipos, estos internamente se pondrán de acuerdo y elegirán cual acción realizarán, después se colocan en filas una frente a la otra, pero de espalda, y al sonido del silbato del profesor/a los participantes se viran de frente representando el muro, el cazador o el venado que acumularán puntos.

Reglas: solo se puede representar una acción por parte de los participantes. Si un participante del equipo se equivoca y no hace la acción del resto de sus compañeros el equipo pierde. Gana el equipo que logre acumular más puntos.

Variante: se puede realizar con otros animales u objetos ejemplo piedra, papel y lápiz.

5.-Nombre. A llenar el pomo. Materiales: cubos, pomos, vasos desechables, agua, banderitas. Organización: hileras en equipos.

Desarrollo: los equipos formados detrás de la línea de salida tendrán un pomo plástico y a una distancia se coloca un cubo con agua con un vaso desechable dentro, a la señal del profesor los primeros participantes salen corriendo con el pomo, al llegar al lugar donde está el cubo, vierten un vasito de agua y regresan corriendo para darle salida al siguiente compañero, así sucesivamente hasta que todos culminen.

Reglas: gana el equipo que tenga más agua en el pomo. Los participantes deben salir detrás de la línea de salida. Solo se puede verter en el pomo un vasito de agua por jugador. Variante: se puede ejecutar midiendo el tiempo y los jugadores pueden repetir tantas veces sea posible hasta que se consuma el tiempo dado por el profesor.

6.-Nombre. Globo arriba y abajo. Materiales: globos, agua. Organización: hileras en equipos.

Desarrollo: los participantes con las piernas separadas, se colocarán uno detrás del otro y a una pequeña distancia, a la señal del profesor el primero de cada hilera sostendrá un globo lleno de agua y lo pasará por encima de la cabeza y el segundo lo pasará por

debajo, hasta llegar al último compañero que vendrá corriendo hasta el inicio de la hilera y realizará la misma acción hasta que todos lo hayan ejecutado.

Reglas: siempre el primero de cada hilera es quien inicia por arriba. Todos tienen que pasar el globo y evitar que se rompa. Gana el equipo que primero termine sin que se le rompa el globo. Variante: el globo puede pasarse arriba, abajo y lateral derecho e izquierdo

7.-Nombre. La canasta. Materiales: caja (canasta), tarjetas. Organización: hileras en equipos

Desarrollo: los participantes estarán sentados detrás de una línea de salida, a la señal del profesor los primeros de cada equipo saldrán corriendo hacia la canasta y dentro de esta habrá varias tarjetas con diferentes sílabas donde los jugadores al llegar tendrán que formar una palabra y decir cuál fue la que formó, pues otro jugador no puede volver a crearla.

Reglas: deben salir a la señal del profesor. Los jugadores no pueden formar la misma palabra dos veces. Gana el equipo que más palabras hayan formado. Variante: el profesor puede decir la palabra para que los participantes la formen y gana el que primero la cree, también se puede realizar con operaciones matemáticas

8.- Nombre. Transporte en sillita. Materiales: banderitas, tizas. Organización: tríos, hileras.

Desarrollo: los niños formando parejas cruzan sus brazos formando una sillita y montan a uno de los participantes de su equipo, a la señal del profesor se desplazarán por el área transportando a su compañero de equipo, lo más rápido posible, le darán la vuelta a la banderita que se colocará a una distancia prudencial, al llegar a la línea de meta, saldrá el otro trío que deberá estar previamente preparado esperando a sus compañeros para la salida, y así sucesivamente hasta que todos hayan culminado.

Reglas: las parejas que formen las sillitas deberán sujetarse bien fuerte unos con otros y no pueden salir antes de tiempo. Si una de las sillitas se desalma, debe volverse a formar en el mismo lugar y continuar el juego. Gana el equipo que mejor haya transportado correctamente a sus compañeros. Variante: los tríos, pueden ser auxiliados por otro participante y relevar a uno de los participantes.

9.- Nombre. Carrera de tres pies. Materiales: cuerda. Organización: en equipos.

Desarrollo: los participantes por parejas, se colocarán uno al lado del otro y se amarrarán con una cuerda los tobillos, y a la señal del profesor/a saldrán corriendo hasta la distancia señalada, le darán la vuelta al cono y al llegar a la meta soltarán la cuerda de los tobillos y se la entregarán a la otra pareja. Reglas: deben correr armónicamente sin soltarse. Los compañeros de equipo pueden ayudar a amarrar la cuerda. Gana el equipo que primero termine y que mejor lo realice. Variante: se puede dividir los equipos en dos y colocarse unos frente a los otros y realizarlo en relevo.

Se debe destacar que en la ejecución de los juegos físico recreativos no es necesario que estén todos los participantes, ya que los niños pueden repetir las acciones del juego, en caso que su equipo este incompleto, pues la finalidad es participar y jugar.

Valoración de los especialistas

Los resultados obtenidos a través de la matriz valorativa fueron los siguientes: El 100% de los especialistas, respondieron que el Plan de acción con juegos tradicionales es bastante adecuado y son idóneos para lograr la participación de los niños de 8 - 12 años a las actividades físico-recreativas y que la propuesta sí permitirá alcanzar los objetivos planteados. El 100% señalaron que, en estos tiempos, los juegos tradicionales son muy necesarios, donde el uso desmedido de las nuevas tecnologías y las redes sociales, pueden incidir en la enajenación social de los niños, si no se les regula adecuadamente. El 85% concuerda que es Bastante Adecuada y ofrece oportunidades para alcanzar los objetivos propuestos, el 15 % plantea que es Adecuada y puede ser factible su aplicación.

El 100% plantean de Bastante Adecuado el Plan de acción pues responden al problema y objetivos planteados, ya que los juegos tradicionales son amenos, instructivos, educativos, pueden lograr la participación motivada, activa y consciente de los niños bajo el principio de la voluntariedad y que deben causar un gran impacto en la comunidad, por la importancia que tienen en la actualidad, en el campo de la actividad físico-recreativa, para el disfrute de los niños en los centros escolares y la comunidad en general. El 83% evalúan de Muy adecuada la propuesta y argumentan que, aunque están muy bien descritos, la última palabra la tiene su implementación, la cual pudiera perfeccionarse y enriquecerse en un futuro cercano, el otro 17% la evaluó de adecuada.

Además, los juegos tradicionales fortalecen la comprensión del entorno físico, ya que permiten a los niños interactuar con el espacio que los rodea, a través de estas actividades, los pequeños exploran nociones espaciales como arriba, abajo, adelante, atrás, cerca o lejos, favoreciendo su desarrollo cognitivo. También, estos juegos enriquecen el aprendizaje desde una perspectiva cultural y social, ya que representan una herencia transmitida de generación en generación. Su práctica no solo conecta a los niños con su historia y cultura, sino que también fomenta valores como el sentido de pertenencia y la apreciación por sus raíces. (Bernal y Cali, 2023)

A criterio de los autores las actividades de Recreación Física constituyen también un espacio para la revitalización de tradiciones, al integrar juegos motores, de mesas, de adivinanzas, trabalenguas, décimas, refranes, pregones, narración de leyendas de zonas rurales y urbanas en correspondencia con los valores que se expresan, a través de la cubanía; además estas actividades deben estar acompañadas por temas musicales para la niñez y la adolescencia, del pentagrama musical cubano y latinoamericano.

Conclusiones

En el diagnóstico realizado se pudo corroborar que la mayoría de los niños de 8 - 12 años de la zona de desarrollo local “Los Alevines”, prefieren ejecutar otras actividades, lo cual limita la participación a las actividades físico-recreativas que se ejecutan en la comunidad.

La propuesta del plan de acción con juegos tradicionales se diseñó, teniendo en cuenta los intereses, gustos y preferencias de los niños de 8 -12 años de la zona de desarrollo local “Los Alevines”, así como las características que deben tener los mismos para estas actividades físico-recreativas.

Los especialistas valoraron la propuesta del Plan de acción con juegos tradicionales de Bastante adecuada, además consideran que puede ser aplicada, pues responde al problema, los objetivos planteados, y contribuye al mejoramiento de la participación de los niños, además de provocar un ambiente de sociabilización entre estos, familiares, y miembros de la comunidad.

Referencias bibliográficas:

- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd>. v8.n1.2022.2152
- Bernal, P., & Cali, E. (2023). Guía didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños de 4 a 5 años [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26452>
- Díaz Rodríguez del Rey, C. R., Rodríguez Galindo, E. J., Sosa Loy, D. A., Gómez Anoceto, O., Hernández Hernández, N., & Rodríguez Díaz, R. (2023). Orientación educativa de la recreación física en la enseñanza artística en Villa Clara. *Revista Conrado*, 19(90),408-420.
- Fuentes Jordán, R., & Bestard Revilla, A. (2021). La recreación física como contenido educativo en el contexto comunitario. *Sociedad & Tecnología*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.51247/st.v4i1.75>
- Macas, D., & Rivera, R. (2023). Los juegos motrices en el desarrollo de las nociones espaciales en niños de educación inicial II, el Guabo, 2023 [Tesis de Licenciatura, UTMACH]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.utmachala.edu>. Ec/handle/48000/22297
- Ormazábal, V., Hernández, L., & Zúñiga, F. (2024). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *REDIE: Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 25. <https://doi.org/10.24320/redie>. 2023.25.e28.4952
- Rodríguez Herrera, M. (2020). Los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en el Consejo Popular Vigía-Sandino. (Tesis de Maestría). Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Villa Clara.
- Sánchez Taday, D. P., Pedraza Rodríguez, K. L., Freire Samaniego, J. D., & Paredes Calderón, B. A. (2025). Juegos tradicionales como vínculo cultural: diseño de kits trompos, rayuelas, cometas, zumbambicos y canicas. *RECIMUNDO*, 9(Especial),164–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/9.\(esp\).mayo.2025.164-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(esp).mayo.2025.164-173)