



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **JUEGOS POPULARES: LOS JUEGOS DE SIEMPRE**

**Nuria Barrón Serrano**

Universidad de Granada. España.

[nuriaabarron@gmail.com](mailto:nuriaabarron@gmail.com)

### **RESUMEN**

Los juegos populares son un recurso pedagógico fundamental en Educación Física en la etapa de Educación Primaria. Se presenta una Situación de Aprendizaje basada en juegos tradicionales que favorece el desarrollo integral del alumnado, potenciando habilidades motrices, sociales y emocionales, así como el trabajo cooperativo, la inclusión y el respeto a las normas. La propuesta destaca el valor cultural y social de los juegos populares como manifestaciones del patrimonio colectivo y como herramienta para promover la salud, la convivencia y la educación en valores a través de metodologías activas centradas en el juego.

La Situación de Aprendizaje propuesta se organiza a través de una secuencia de sesiones estructuradas en diferentes fases que permiten una progresión en el aprendizaje del alumnado y facilitan la práctica de diversos juegos populares y tradicionales. Del mismo modo, se incorporan estrategias metodológicas como el Aprendizaje Basado en Juegos y el Aprendizaje Cooperativo, así como principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, con el objetivo de favorecer la participación activa de todo el alumnado y atender a la diversidad presente en el aula. Finalmente, se proponen distintos instrumentos de evaluación que permiten valorar tanto el proceso de aprendizaje del alumnado como la práctica docente, contribuyendo a la mejora continua del proceso educativo.

### **PALABRAS CLAVE:**

Educación Física; juegos populares; Educación Primaria; aprendizaje cooperativo.

## **POPULAR GAMES: THE CLASSIC GAMES**

### **ABSTRACT**

Popular games are a fundamental educational resource in Physical Education at the Primary Education level. A Learning Situation based on traditional games is presented, which promotes the comprehensive development of students, enhancing motor, social, and emotional skills, as well as cooperative work, inclusion, and respect for rules. The proposal highlights the cultural and social value of popular games as expressions of collective heritage and as a tool to promote health, coexistence, and education in values through active, play-centered methodologies.

The proposed Learning Situation is organized through a sequence of sessions structured in different phases that allow progression in student learning and facilitate the practice of various popular and traditional games. Similarly, methodological strategies such as Game-Based Learning and Cooperative Learning are incorporated, as well as principles of Universal Design for Learning, with the aim of promoting the active participation of all students and addressing the diversity present in the classroom. Finally, different assessment tools are proposed that allow for the evaluation of both the student learning process and teaching practice, contributing to the continuous improvement of the educational process.

### **KEYWORD**

Physical Education; popular games; Primary Education; cooperative learning.

## INTRODUCCIÓN.

El juego ha sido considerado tradicionalmente como una herramienta fundamental en el desarrollo integral del alumnado, especialmente en las primeras etapas educativas. Diversos autores destacan su valor educativo, ya que permite desarrollar habilidades motrices, sociales y cognitivas a través de experiencias significativas y motivadoras (Crespillo, 2010, Rebollo, 2002). En este sentido, los juegos populares constituyen un recurso pedagógico de gran relevancia dentro del área de Educación Física, al favorecer el aprendizaje a través de la práctica, la interacción social y la transmisión de valores culturales vinculados a la tradición de cada comunidad (Mendoza, 2019).

En la sociedad actual, es imprescindible que se conserven los juegos populares y se transmitan de generación en generación. Además de sus numerosos beneficios físicos y psicológicos como pueden ser mejorar las habilidades motrices, trabajar la expresión corporal, socializar y desarrollar valores como la cooperación, integración o el respeto entre otros muchos, también tienen numerosos aspectos positivos que no se perciben tan fácilmente pero que es muy importante mencionar. Los juegos populares son una representación de nuestra cultura de una manera dinámica. Los juegos populares son un vínculo entre generaciones. Los juegos populares son un aprendizaje a través del juego y de experiencias lúdicas. Por todo lo mencionado anteriormente, es muy importante trabajarlos en el centro educativo a través de Situaciones de Aprendizaje dinámicas y divertidas.

Es fundamental que la Situación de Aprendizaje que se plantea a continuación esté relacionada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Al realizarse en las distintas sesiones juegos populares, se está promoviendo la realización de actividad física a lo que además podemos añadir consejos sobre la importancia de la misma para la salud y el bienestar (ODS 3). Además, con la mayoría de juegos populares se fomenta la comunicación, cómo afrontar desafíos o la resolución de manera pacífica de los problemas que pueden surgir en el juego. En definitiva, trabajando los juegos populares se contribuye a una educación integral. (ODS 4 y ODS 16). Por último, uno de los aspectos más característicos de los juegos populares es la oportunidad que les ofrece a los alumnos para que aprendan a trabajar en equipo. En la mayoría de ellos, los alumnos desarrollan habilidades de colaboración y comprenden la importancia de trabajar juntos para lograr objetivos. (ODS 17).

En este contexto, el objetivo de la presente Situación de Aprendizaje es promover el conocimiento, la práctica y la valoración de los juegos populares dentro del área de Educación Física en Educación Primaria, favoreciendo el desarrollo de habilidades motrices, sociales y emocionales del alumnado, así como el trabajo cooperativo, la inclusión y el respeto a las normas. Asimismo, se pretende poner en valor los juegos populares como parte del patrimonio cultural, fomentando su transmisión entre generaciones y su adaptación al contexto educativo actual.

En definitiva, los juegos populares son mucho más que diversión y entretenimiento. A lo largo de este trabajo, veremos cómo adicionalmente de trabajar la salud, educación e inclusión, es una herramienta muy poderosa para promover la conexión cultural, la colaboración comunitaria e incluso descubrir que son expresiones vivas de la comunidad humana.

## 1. DESARROLLO.

### 1.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Hoy en día, para gran parte de la población, el juego se percibe como una actividad sin utilidad, que sirve meramente para entretener y pasarlo bien. Sin embargo, desde una perspectiva didáctica, el juego ha ido evolucionando con la sociedad, adaptándose a las distintas épocas y practicándose de diversas maneras (Mendoza, Analuiza & Lara, 2017).

En este sentido, el objetivo de la presente Situación de Aprendizaje es promover el conocimiento, la práctica y la valoración de los juegos populares dentro del área de Educación Física en Educación Primaria, favoreciendo al mismo tiempo el desarrollo de habilidades motrices, el trabajo cooperativo, la convivencia positiva y el respeto a las normas. Asimismo, se pretende que el alumnado tome conciencia del valor cultural de estos juegos como parte del patrimonio colectivo, fomentando su transmisión entre generaciones y su adaptación a los contextos educativos actuales.

Los juegos facilitan la colaboración entre la actividad física y mental, permitiendo que los niños aprendan a través de sus propias experiencias. De esta manera, cuando hay una conexión entre cuerpo, mente y entorno, los niños estimulan su cerebro a través de la imaginación, dónde pueden explorar, inventar o comprender sus emociones. Asimismo, el juego fomenta la interacción con el entorno, el intercambio con pares, la autoconciencia, el conocimiento y la aceptación de los demás, así como el establecimiento y logro de metas (Crespillo, 2010).

De acuerdo al Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales, del Consejo Ejecutivo de la UNESCO (2005) manifiesta que: “los juegos y deporte tradicionales son expresiones de la cultura y los modos de vida autóctonos que contribuyen a la identidad comunitaria de los seres humanos”.

Según Antón (2011), los juegos populares y deportes tradicionales tienen una gran relevancia en el ámbito de la Educación Física. Por una parte, contribuyen al desarrollo de habilidades físicas como resistencia y velocidad en los juegos de carrera, habilidades de coordinación y de percepción en los juegos de lanzamiento, así como destrezas motoras finas entre otras. Por otra parte, al practicar y conocer estos juegos, podemos conectar con otras generaciones, comprendiendo sus tradiciones y su forma de vivir la vida en aquella época.

Anteriormente, algunos autores habían mencionado el valor histórico que tienen los juegos populares. Pues bien, en términos sociales y culturales, los juegos populares también aportan un valor profundo. En un mundo donde la comunicación entre generaciones se debilita, el juego ofrece una oportunidad para fomentarla (Rebollo, 2002).

Siguiendo la misma línea, Baena (2016) añade que la relevancia de estos juegos populares no solo se encuentra en el currículo escolar. También en su impacto social al transmitir valores y comportamientos. Es por este motivo que los juegos y deportes populares son vistos como una herramienta efectiva para integrar

contenidos de Educación Física en un entorno donde las habilidades motoras se entrelazan adecuadamente con las emocionales o aptitudes intelectuales.

Algunos beneficios que cabe destacar de los juegos populares es que incluye la autoconciencia del niño, la interacción con otros, la liberación de tensiones, así como la aceptación de reglas. Es por todo esto por lo que se considera fundamental el juego ya que constituye el medio a través del cual llevan a cabo su proceso de aprendizaje (Rebollo, 2002).

Otro de los beneficios que los niños adquieren a través de la realización de juegos populares es el desarrollo completo de los alumnos en la escuela primaria, mejorando así su forma física y su bienestar emocional y social. Esto se refleja en una mejora en sus mediciones corporales y en todas las áreas de su condición física. De esta manera se promueve una vida saludable dónde podemos observar cómo los niños de primaria llevan a cabo sus actividades diarias con dinamismo y energía mientras se evita la inactividad física, es decir, evitando el sedentarismo (Rios, 2018).

Según Rebollo (2002), “El juego popular nace de forma espontánea en el contexto cultural de un pueblo y se proyecta en el tiempo. Es la respuesta a una necesidad que el hombre tiene desde niño y que favorece de forma espontánea la relación con su entorno físico y humano.”

Siguiendo con una de las clasificaciones más destacada, los juegos populares engloban a los juegos tradicionales, juegos autóctonos y juegos predeportivos. En ellos el material y el espacio no tienen límites establecidos y varían según el lugar donde se realice la práctica (Rebollo, 2002).

Aunque a menudo se confunden los términos de juegos populares y juegos tradicionales, existe un matiz diferenciador clave entre ambos. Por un lado, la esencia de los juegos populares se encuentra en su carácter masivo y su alta frecuencia de práctica en la actualidad. Según Lavega (2019), estos juegos se definen por su representatividad social, siendo fenómenos conocidos y compartidos por un gran sector de la población en un entorno específico. Por otro lado, los juegos tradicionales se fundamentan en el factor cronológico y la herencia cultural. De acuerdo con González-Cordero et al. (2021), estos se caracterizan por su “temporalidad”, es decir, por ser costumbres que han perdurado a través del tiempo gracias a la transmisión directa entre distintas generaciones, consolidándose como elementos identitarios de una comunidad. En definitiva, mientras que lo popular destaca por su popularidad y alcance presente, lo tradicional lo hace por su tradición y continuidad histórica.

Tapia (2023) menciona otro de los temas en el que se encuentra un contraste de opiniones: la deportivización de los juegos populares. Por un lado, se sitúan aquellos autores que piensan que la influencia deportiva que se observa en algunos de estos juegos populares ha llevado a cuestionar su valor educativo, lo que sugiere que se elimine esa parte de deportivización para que sean relevantes y se puedan llevar a cabo en el aula en la sociedad actual. El enfoque de aprendizaje cooperativo es una opción que contribuya a modificar la forma en que se llevan a cabo estos juegos.

## 1.2. FUNDAMENTACIÓN LEGISLATIVA Y CURRICULAR

La normativa en la que se basa el desarrollo de la situación de aprendizaje es la siguiente:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 15-05-2023).
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas (BOJA 02-06-2023)

La fundamentación curricular es la siguiente:

- **Objetivos**
  - c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
  - k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
  - m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

- **Competencias específicas**

Competencia específica 4. Reconocer y practicar diferentes manifestaciones lúdicas, físico-deportivas y artístico-expresivas propias de la cultura motriz, valorando su influencia y sus aportaciones estéticas y creativas a la cultura tradicional y contemporánea, para integrarlas dentro del repertorio de actuaciones motrices que se utilizan regularmente en la vida cotidiana.

- **Competencias clave**

CPSAA con el trabajo de la educación emocional y la importancia de llevar a cabo un trabajo colaborativo.

CC ya que se trabajan valores como el respeto o la comunicación sin los cuales no se podrían llevar a cabo los juegos planteados.



CCEC, por la relación existente entre los juegos populares y la importancia de conservar nuestro patrimonio cultural.

- Saberes básicos

EFl.2.E.1.Aportaciones de la cultura motriz a la herencia cultural andaluza. Los juegos y las danzas como manifestación de la interculturalidad.

EFl.2.E.2.Usos comunicativos de la corporalidad: comunicación de sensaciones, sentimientos, emociones e ideas simples.

EFl.2.E.4. Deporte e igualdad y perspectiva de género: ligas masculinas, femeninas y mixtas de distintos deportes. Referentes en el deporte de distintos géneros. La cultura del esfuerzo para conseguir un objetivo

- Criterios de evaluación

4.1.b. Participar activamente en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas con arraigo en la cultura andaluza, tradicional o actual, así como otros procedentes de diversas culturas, contextualizando su origen, su aparición y su transmisión a lo largo del tiempo y valorando su importancia, repercusión e influencia en las sociedades pasadas y presentes.

4.2.b. Asumir una visión abierta del deporte a partir del conocimiento de distintas ligas femeninas, masculinas o mixtas, acercándose al deporte federado e identificando y rechazando comportamientos contrarios a la convivencia independientemente del contexto en el que tengan lugar.

4.3.b. Reproducir distintas combinaciones de movimientos o coreografías individuales y grupales que incorporen prácticas comunicativas que transmitan sentimientos, emociones o ideas a través del cuerpo, empleando los distintos recursos expresivos y rítmicos de la corporalidad

### 1.3. METODOLOGÍA.

En esta Situación de Aprendizaje, una de las metodologías que se trabaja es el Aprendizaje Cooperativo. Según la definición de Fernández-Río (2014) “Modelo pedagógico en el que los estudiantes aprenden con, de y por otros estudiantes a través de un planteamiento de enseñanza-aprendizaje que facilita y potencia esta interacción e interdependencia positivas y en el que docente y estudiantes actúan como co-aprendices”

Centrándonos en los juegos que se desarrollarán durante las sesiones, el Aprendizaje Cooperativo es necesario para conseguir las metas o finalidad que se plantea en los mismos. Los alumnos podrán aprender unos de otros, ya que el trabajo en equipo les conducirá a la consecución de objetivos y al buen desarrollo de las actividades. Además, también aprenderán del profesor, al igual que el profesor de los alumnos, lo que se conoce como co-aprendices. De esta manera, el aprendizaje es mucho más significativo.

A su vez, y al ser una Situación de Aprendizaje de juegos populares, otra metodología que se llevará a cabo es el ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos). En esta metodología, la herramienta fundamental son los juegos, a través de los cuales

los niños adquieren el aprendizaje. Fernández (2022), define ABJ como la integración de dinámicas lúdicas o recreativas dentro de un contexto educativo para alcanzar unos objetivos educativos específicos. Para que esta metodología sea más innovadora y motivadora para los alumnos, se pueden incluir recompensas, reglas, utilización de recursos auditivos (como pueden ser las canciones de los juegos) o visuales (como pueden ser reglas divertidas en papel). Algunos de los beneficios que proporciona esta metodología es que el alumno tiene la oportunidad de explorar a través del juego, que puede retener más información o aprender más ya que al ser una dinámica más atractiva los alumnos están más motivados, se lleva a cabo una participación activa, se fomenta la resolución de problemas y el trabajo cooperativo.

#### 1.4. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA: SESIONES Y ACTIVIDADES

Antes de presentar las sesiones y actividades que componen esta Situación de Aprendizaje, es importante señalar que cada sesión sigue una estructura organizada en diferentes fases con el fin de favorecer una progresión adecuada del aprendizaje. De esta manera, las sesiones se estructuran en fases de motivación, activación, exploración, estructuración, aplicación y conclusión, lo que permite introducir los contenidos de forma gradual y significativa.

Asimismo, todas las sesiones comenzarán con un breve calentamiento inicial acompañado de ejercicios de movilidad articular, con el objetivo de preparar el organismo para la actividad física, prevenir posibles lesiones y favorecer una activación progresiva del alumnado. Del mismo modo, al finalizar cada sesión se realizará una vuelta a la calma que incluirá ejercicios de relajación y estiramientos, permitiendo favorecer la recuperación muscular y promover hábitos saludables relacionados con la práctica de actividad física.

Las sesiones de motivación tienen como finalidad despertar el interés del alumnado y activar sus conocimientos previos sobre los juegos populares. Posteriormente, las sesiones de activación buscan implicar al alumnado de manera más dinámica en la práctica motriz a través de juegos tradicionales que favorecen la participación y la interacción. A continuación, las sesiones de exploración y estructuración permiten profundizar en el conocimiento de distintos juegos populares, sus normas y su contexto cultural, al mismo tiempo que se desarrollan habilidades motrices y sociales. Finalmente, las sesiones de aplicación y conclusión tienen como objetivo consolidar los aprendizajes adquiridos, fomentar la reflexión del alumnado y valorar las experiencias vividas durante el desarrollo de la Situación de Aprendizaje.

##### SESIÓN 1. Fase de motivación

Actividad 1: Presentación de los juegos populares (15 min). El profesor comenzará dando una explicación general sobre los juegos populares. A continuación, se realizará una lluvia de ideas en la que el alumnado compartirá los juegos populares que conoce.

Actividad 2: Las 4 esquinas (20 min). Cada esquina del patio representará un número. El docente dirá un número y el alumnado deberá desplazarse hasta la esquina correspondiente de la forma indicada (corriendo, a pata coja, imitando a un animal, etc.). Se pueden introducir variantes, como asignar animales a cada esquina y que el alumnado identifique el lugar a partir del sonido realizado por el



profesor. Este juego se plantea como dinámica inicial de activación y cohesión grupal, permitiendo que el alumnado se familiarice con el espacio de juego y participe de manera lúdica antes de introducir juegos tradicionales más estructurados.

**Actividad 3: Poli y cacos (25 min).** La clase se divide en dos grupos: policías y ladrones. Los policías deben atrapar a los ladrones, que podrán correr y esconderse por la pista y el patio cubierto. Cuando un ladrón es atrapado, se le lleva a la “cárcel”, un espacio delimitado. Podrá salir si un compañero le choca la mano. Se utiliza como juego de persecución sencillo que favorece la motivación inicial, la participación activa y la interacción entre el alumnado.

**Metodología:** Modificación del mando directo y asignación de tareas.

**Instalaciones:** Aula, patio y patio cubierto.

**Material:** Pizarra y petos.

## **SESIÓN 2. Fase de motivación**

**Actividad 1: La silla (20 min).** Se colocan las sillas en círculo, siempre con una menos que el número de participantes. Mientras suena la música, el alumnado gira alrededor. Cuando la música se detiene, deben sentarse rápidamente. Quien se quede sin silla queda eliminado. El juego continúa hasta que quede un ganador.

**Actividad 2: Al pasar la barca (20 min).** En grupos de cuatro o cinco personas, dos alumnos sujetan una comba por los extremos y la balancean a ras del suelo mientras cantan la canción tradicional. El resto pasa la comba siguiendo el ritmo de la canción. Al finalizar, se intercambian los roles.

**Actividad 3: El cochecito leré.** Es una variante de juego con comba. En este caso, la cuerda se gira en alto para que el participante del centro la salte mientras se canta la canción correspondiente. Se van rotando las posiciones.

**Metodología:** Asignación de tareas y repetición de modelos.

**Instalaciones:** Patio.

**Material:** Sillas, altavoz y comba.

## **SESIÓN 3. Fase de activación**

**Actividad 1: La muralla china (20 min).** Un alumno se sitúa en la línea central del campo y debe intentar atrapar a quienes cruzan de un lado a otro. Las personas atrapadas se unen a la línea central para ayudar. Quienes están en la línea no pueden abandonarla para atrapar. Este juego introduce normas más definidas y fomenta la cooperación entre compañeros que forman la muralla, permitiendo al alumnado comenzar a comprender la organización colectiva dentro del juego.

**Actividad 2: Cuba (20 min).** Un alumno comienza atrapando al resto. Los compañeros pueden gritar “¡cuba!” y quedarse inmóviles con brazos en alto y piernas abiertas para evitar ser atrapados. Para ser liberados, otro compañero debe pasar por debajo de ellos. Cuando alguien es atrapado, pasa a ser quien la liga. El

alumnado empieza a aplicar estrategias simples de ayuda y cooperación para liberar a los compañeros, favoreciendo la toma de decisiones durante el juego.

**Actividad 3: La sillita de la reina (20 min).** Dos alumnos forman una “silla” con sus manos y transportan a un tercero mientras cantan la canción tradicional. Se alternan los roles para que todos participen.

**Metodología:** Modificación del mando directo, asignación de tareas y repetición de modelos.

**Instalaciones:** Pista deportiva.

**Material:** No se requiere material específico.

#### **SESIÓN 4. Fase de activación**

**Actividad 1: Pies quietos (25 min).** Un alumno lanza la pelota al aire diciendo el nombre de un compañero. Este la recoge y grita “¡pies quietos!”. El resto debe quedarse inmóvil. El jugador con la pelota puede dar tres pasos y lanzarla a otro compañero. Se pueden añadir vidas para aumentar la motivación.

**Actividad 2: El pez que muerde la cola (25 min).** El alumnado forma una fila. La persona situada en cabeza debe intentar atrapar al último, que representa la cola. Se puede introducir la variante de que un alumno externo sea quien intente atrapar la cola.

**Actividad 3: El teléfono escacharrado (20 min).** Sentados en círculo, un alumno susurra un mensaje al oído del siguiente, y así sucesivamente hasta completar la ronda. Al final, se dice en voz alta para comprobar si el mensaje ha cambiado.

**Metodología:** Modificación del mando directo y asignación de tareas.

**Instalaciones:** Pista deportiva.

**Material:** No se requiere material específico.

#### **SESIÓN 5. Fase de exploración**

**Actividad 1: Noticia sobre la petanca (20 min).** El docente explicará en qué consiste la petanca y presentará noticias relacionadas con referentes de este deporte para contextualizar su importancia.

**Actividad 2: La petanca: reglas y juego (40 min).** El alumnado se dividirá en grupos de tres para jugar partidas. Se podrán elaborar materiales alternativos, como bolas hechas con globos y arroz y una canica grande como boliche.

**Metodología:** Modificación del mando directo, asignación de tareas y repetición de modelos.

**Instalaciones:** Aula y patio cubierto.

**Material:** Periódico y kit de petanca.

## **SESIÓN 6. Fase de estructuración**

**Actividad 1: Sogatira (20 min).** Dos equipos compiten tirando de una cuerda hasta que la marca central cruce hacia su campo. El grupo que lo consiga gana. Es un juego popular tradicional con organización por equipos, donde el alumnado debe aplicar coordinación grupal, cooperación y esfuerzo conjunto para lograr el objetivo.

**Actividad 2: Balón prisionero (40 min).** La clase se divide en dos equipos situados en campos delimitados. El objetivo es golpear con el balón a los jugadores del equipo contrario sin que bote previamente. Los jugadores eliminados pasan al “campo de los muertos” y pueden reincorporarse si logran golpear a un adversario desde allí. Este juego permite consolidar las habilidades motrices trabajadas previamente, incorporando además estrategias de equipo, respeto a las normas y toma de decisiones durante el juego.

**Metodología:** Modificación del mando directo y asignación de tareas.

**Instalaciones:** Patio y patio cubierto.

**Material:** Cuerda, balón, peto y conos o bancos suecos.

## **SESIÓN 7. Fase de estructuración**

**Actividad 1: Ratón que te pilla el gato (20 min).** El alumnado forma un círculo. Un alumno (ratón) deja un peto detrás de otro (gato). Cuando este se da cuenta, debe perseguir al ratón. Si lo atrapa, intercambian roles; si no, comienza una nueva ronda.

**Actividad 2: La rayuela (20 min).** Se dibuja el esquema en el suelo. El jugador lanza una piedra y debe recorrer el circuito saltando sin pisar las líneas, recogiendo la piedra al regresar.

**Actividad 3: El pañuelo (20 min).** La clase se divide en dos equipos numerados. En el centro se sitúa una persona con un pañuelo que dice un número. Los jugadores correspondientes corren para cogerlo y regresar a su campo sin ser atrapados.

**Metodología:** Modificación del mando directo, asignación de tareas y repetición de modelos.

**Instalaciones:** Pista deportiva.

**Material:** Peto y tiza.

## **SESIÓN 8. Fase de aplicación**

**Actividad:** Circuito de juegos populares (1 hora). El alumnado presentará propuestas de juegos para crear un circuito de juegos populares. Se seleccionarán los mejores y se organizarán en estaciones.

**Metodología:** Asignación de tareas.

**Instalaciones:** Aula.

Material: Papel y bolígrafo.

## SESIÓN 9. Fase de conclusión

Actividad 1: Autoevaluación (15 min). Cada alumno compartirá una experiencia recogida en su diario relacionada con las sesiones realizadas.

Actividad 2: Coevaluación (15 min). Se llevará a cabo la actividad “Papelito-Amiguito”, en la que el alumnado intercambiará opiniones y comentarios positivos sobre la participación de sus compañeros.

Actividad 3: Juego favorito (30 min). Por último, se votará el juego que más aceptación haya tenido y se llevará a cabo.

Metodología: Modificación del mando directo.

Instalaciones: Aula.

Material: Papel y bolígrafo.

De esta forma, la secuencia de sesiones responde a una progresión pedagógica que parte de juegos sencillos orientados a la motivación y cohesión del grupo, avanza hacia la práctica guiada de juegos populares y culmina con actividades más estructuradas donde el alumnado aplica de forma autónoma las habilidades y normas aprendidas.

### 1.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Esta SA seguirá las pautas del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje), un modelo educativo cuyo fin es garantizar que el aprendizaje sea alcanzable y eficiente para el alumnado, reduciendo todo tipo de barreras y sin importar sus capacidades, características o métodos de aprendizaje.

En todos los juegos se realizan pequeñas adaptaciones o refuerzos para que puedan desarrollar las actividades sin ningún tipo de problema y todos los alumnos tengan las mismas oportunidades:

#### 1. Múltiples formas de representación

- Con el fin de facilitar la comprensión de los contenidos y reducir posibles barreras en el acceso a la información, se emplean diferentes vías de presentación de los juegos y sus normas.
- En primer lugar, se utilizan demostraciones visuales y prácticas para explicar el funcionamiento de cada juego antes de su puesta en marcha. Estas demostraciones permiten que el alumnado comprenda las reglas a través de la observación directa, lo que resulta especialmente beneficioso para quienes presentan dificultades lectoras.
- Asimismo, se proporciona apoyo escrito complementario con explicaciones claras y estructuradas sobre las normas, agrupamientos y desarrollo del juego. Cuando es necesario, se emplean pictogramas o apoyos visuales que faciliten la comprensión.

- También se anticipa el vocabulario que pueda resultar complejo, explicándolo previamente y asegurando su comprensión antes de comenzar la actividad. Del mismo modo, la información se presenta de manera gradual y ordenada, introduciendo las variantes del juego progresivamente una vez que el alumnado ha interiorizado la dinámica principal.

## 2. Múltiples formas de acción y expresión

- Para favorecer la participación activa de todo el alumnado, se flexibilizan determinados aspectos de la práctica motriz. Se adapta el ritmo de las actividades cuando es necesario y se amplía el tiempo de ejecución para quienes lo requieran, garantizando así que puedan completar las tareas sin presión añadida.
- Se ofrece también la posibilidad de desempeñar distintos roles dentro del juego. Por ejemplo, si un alumno no puede realizar la actividad motriz por una lesión o dificultad puntual, puede asumir funciones como árbitro, ayudante en la organización del material o responsable de supervisar el cumplimiento de las normas. De esta manera, se asegura su implicación en el proceso de aprendizaje.
- Asimismo, se seleccionan juegos accesibles que permitan la participación de todos, realizando las adaptaciones necesarias en espacio, normas o materiales. Las reglas se explican de diversas formas (oral, visual y práctica) para garantizar su comprensión.

## 3. Múltiples formas de implicación

- Para fomentar la motivación y el compromiso del alumnado, se seleccionan juegos populares con relevancia cultural, conectando así el aprendizaje con su entorno y realidad cercana.
- Se promueve un clima de aula positivo y seguro, basado en el respeto, la cooperación y la pertenencia al grupo. Las actividades grupales favorecen la inclusión y refuerzan la cohesión social del aula.
- Se plantean desafíos ajustados a los intereses del alumnado y se aplican reforzadores positivos que reconozcan el esfuerzo y la participación. Además, se ofrecen pequeños reconocimientos o recompensas simbólicas que incrementen la motivación.
- Finalmente, se fomenta la capacidad de elección, permitiendo que el alumnado participe en la selección de los juegos más adecuados para el circuito final. Esta medida incrementa la autonomía, la responsabilidad y el sentimiento de control sobre su propio aprendizaje.

### 1.6. EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

El proceso de evaluación de los alumnos en la SA de juegos populares se llevará a cabo principalmente mediante observación directa. Es fundamental observar cómo se relacionan los niños en el juego, tomar nota de su comportamiento, nivel de participación o habilidades que desempeñan. A partir de

los aspectos mencionados anteriormente, se obtendrá una nota numérica del 0 al 10.

Para ello, el docente utilizará una lista de cotejo y una rúbrica donde se registrarán distintos aspectos relacionados con la participación y el desempeño del alumnado durante los juegos. Entre los principales ítems que se observarán destacan:

- Participa activamente en los juegos propuestos.
- Respeta las normas establecidas en cada juego.
- Muestra actitudes de cooperación y ayuda hacia sus compañeros.
- Acepta los diferentes roles dentro del juego (jugador, compañero de equipo, adversario, etc.).
- Demuestra habilidades motrices básicas acordes a su edad (desplazamientos, lanzamientos, coordinación, etc.).
- Mantiene una actitud de respeto y convivencia positiva durante la práctica.

A partir de estos indicadores se obtendrá una valoración global que permitirá asignar una calificación numérica del 0 al 10, teniendo en cuenta el grado de consecución de los ítems observados.

Otro aspecto a tener en cuenta para la evaluación del alumnado es la autoevaluación. Es primordial que los alumnos reflexionen sobre el desempeño que han llevado a cabo en las sesiones, así como que identifiquen cuáles son sus puntos fuertes y en cuáles deben mejorar. Uno de los instrumentos más prácticos e interesantes a la hora de realizar la autoevaluación en una SA de Juegos Populares es el “Diario de Juegos”. El Diario de Juegos es un diario en el que los alumnos encontrarán distintos apartados para describir cómo se han sentido durante la sesión, reflexiones o metas entre muchos otros aspectos.

En la última sesión de la SA, se llevará a cabo el “Papelito-Amiguito”, un instrumento con el cuál llevaremos a cabo la coevaluación. Cada alumno recibe un papel con el nombre de un compañero y escribe comentarios positivos sobre su participación en los juegos populares. Al final, cada alumno recibe su papel con las valoraciones y se realiza una reflexión grupal para valorar el trabajo de la clase y proponer mejoras.

## 1.7. EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Al igual que se evalúa al alumnado, también hay que llevar a cabo la evaluación de la práctica docente. La práctica docente se evaluará, en primer lugar, con los comentarios que los alumnos pongan en su diario acerca de la planificación de las clases; qué se podía mejorar, cómo se han sentido, etc.

Por otro lado, se puede llevar a cabo una autoevaluación docente. Para ello, utilizaremos la rúbrica como elemento de evaluación.

Además, el docente realizará una autoevaluación de su intervención mediante una rúbrica que permita reflexionar sobre el desarrollo de la Situación de Aprendizaje. Algunos de los ítems que se tendrán en cuenta serán:



- Adecuación de las actividades a la edad y características del alumnado.
- Claridad en la explicación de las normas de los juegos.
- Organización del tiempo y del espacio durante las sesiones.
- Nivel de participación y motivación del alumnado.
- Adaptación de las actividades para atender a la diversidad del alumnado.
- Uso adecuado de recursos y materiales.

Esta evaluación permitirá identificar posibles aspectos de mejora en futuras intervenciones didácticas y valorar la eficacia de la Situación de Aprendizaje desarrollada.

## 2. CONCLUSIÓN.

Los juegos populares no solo constituyen una forma de entretenimiento para los alumnos, sino que también representan una herramienta pedagógica de gran valor educativo. Estos juegos, entre otros muchos aspectos, se han transmitido de generación en generación consolidándose como un recurso para el aprendizaje significativo basado en el desarrollo de habilidades sociales, la mejora de la condición física del alumnado, e incremento de las habilidades motoras.

La gran mayoría de juegos populares, y casi la totalidad de los planteados en la Situación de Aprendizaje, han perdurado en el tiempo y en la sociedad debido a su versatilidad y capacidad de adaptación a distintos contextos y necesidades. Desde una perspectiva pedagógica, esta polivalencia permite su práctica tanto en el aula de un colegio, hasta la calle o cualquier espacio interior, facilitando la transferencia de aprendizajes a diferentes entornos.

En un mundo cada vez más globalizado, los juegos populares adquieren un papel crucial, ya que son una muestra de la cultura, patrimonio y tradiciones de cada región. A través del movimiento, el alumnado explora las peculiaridades de cada país, su historia, su geografía, vinculando la Educación Física con la identidad de los pueblos.

Otros tres puntos fundamentales desde el punto de vista del desarrollo integral son la resolución de problemas y el respeto de reglas y el trabajo en equipo. Con el desarrollo de los juegos populares, se fomenta el aprendizaje cooperativo, ya que los alumnos deben trabajar de manera colaborativa para conseguir los objetivos de juego. Por otro lado, la estructura de estos juegos favorece la autorregulación y el respeto de las reglas, ya que su cumplimiento es indispensable para el disfrute y correcto funcionamiento de los juegos. Durante el desarrollo de los juegos, surgen conflictos que obligan al alumnado a buscar estrategias de resolución, promoviendo el pensamiento crítico

Por último, los juegos populares destacan por su capacidad para adaptarse a las necesidades del aula. Bajo el marco de la atención a la diversidad, es fundamental que las actividades garanticen la igualdad de oportunidades. Estos

juegos permiten aplicar de forma eficaz los principios del DUA, ofreciendo refuerzos y adaptaciones que aseguran la inclusión y la participación de todo el alumnado.

### 3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Consejo Ejecutivo de la UNESCO. (2005). *Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales*. UNESCO.

Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Estudios pedagógicos*. 68 (14), 2-7.

Fernández Rodríguez, M. (2022). Los principios generales de la ludificación, el aprendizaje basado en juegos, y los juegos serios. *Revista Alea Jacta Est*, (4), 94.

Fernandez-Rio et al. (2014). Efectos del aprendizaje cooperativo sobre la competencia percibida, la motivación, las relaciones sociales, el esfuerzo y el aburrimiento de futuros docentes de educación primaria. *Infancia y Aprendizaje*. (36), 72-89.

González-Cordero, L. H. & Jarrín-Navas, S.A. (2021). Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 2 (6), 237-238.

Lavega, P & Navarro, V. (2019). Trazas del deporte en los juegos de Brueghel (S. XVI) y Rodrigo Caro (S. XVII). *Revista Internacional De Medicina Y Ciencias De La Actividad Física Y Del Deporte*, 19 (73).

Mendoza et al. (2019). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación Física. *Revista Digital de Educación Física*, 44, 80-82.

Rebollo, J.A. (2002). Juegos populares: Una propuesta para la escuela. *Retos: nuevas tendencias para educación física, deporte y recreación*, 3, 31-36.

Ríos et al. (2018). Evaluación de un programa de educación física mediante juegos populares en escolares de Educación Primaria. *Retos: nuevas tendencias para educación física, deporte y recreación*, 34, 108-113.

Tapia et al. (2023). Diseño e implementación de una situación de aprendizaje sobre juegos populares y tradicionales en el alumnado de Educación Primaria. *Revista Española de Educación Física y Deportes: REEFD*, 437 (4), 58-73.

Fecha de recepción: 17/2/2026

Fecha de aceptación: 17/3/2026