



UAGro
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
GUERRERO

Dirección General de
Educación Media
Superior

Dirección de Educación
Integral del Estudiante y
Profesionalización Docente

Departamento de
Acompañamiento al
Estudiante

MANUAL DE LA JORNADA NACIONAL “Juegos Tradicionales de Guerrero: identidad, convivencia y aprendizaje”



MC. Yidam Yasser Díaz Sánchez

AUTORES

Mtra. Marcela Valdez Padilla

Lic. Abel Astudillo Figueroa

Ing. Saúl Barbosa Rodríguez

MC. Norma Aurora Garnelo Cabañas

Edificio de Rectoría Planta Alta
Av. Javier Múndez Aponte No. 1, Fracc. Servidor Agrario C. P.
39070, Chilpancingo de los Bravo, Guerrero, México.

**Jornada Nacional
de Juegos Tradicionales**



EL
FUTURO
ES *ahora*

Chilpancingo de los Bravo, Guerrero, septiembre 2026

DIRECTORIO

Dr. Leticia Jiménez Zamora
Rectora

Dra. América Guadalupe Bautista Salgado
Secretaria General

Dr. Margarito Radilla Romero
Dirección General de Planeación y Evaluación Institucional

MC. Yidam Yasser Díaz Sánchez
Dirección General de Educación Media Superior

Dr. Policarpo Valdés Rayo
Director de Innovación Educativa y Curricular

Mtra. Marcela Valdez Padilla
Dirección de Educación Integral del Estudiante y Profesionalización Docente

Lic. Abel Astudillo Figueroa
Departamento de Acompañamiento del Estudiante

M.C. Zinnia Xóchitl Díaz Diego
Coordinadora de Educación Media Superior - Zona Sur

Dra. Sandra Antonia Castañón Brindis
Coordinadora de Docencia - Zona Norte

M.C. Perla Ibeth Serrano Cuevas
Jefa de Educación Media Superior Zona Norte

Contenido

PRESENTACIÓN	4
I. JUSTIFICACIÓN	5
II. OBJETIVOS.....	6
<i>Objetivo general.....</i>	<i>6</i>
<i>Objetivos específicos</i>	<i>6</i>
III. PRINCIPIOS DE LA JORNADA	6
IV. JUEGOS TRADICIONALES PROPUESTOS.....	7
V. REGLAMENTO GENERAL	7
VI. REGLAS ESPECÍFICAS.....	8
1. <i>Matatena</i>	<i>8</i>
2. <i>La Quemada.....</i>	<i>9</i>
3. <i>Trompo.....</i>	<i>10</i>
4. <i>Balero</i>	<i>10</i>
5. <i>Canicas</i>	<i>11</i>
6. <i>Rayuela O Avioncito.....</i>	<i>11</i>
7. <i>Salto De Cuerda.....</i>	<i>12</i>
8. <i>Lotería Tradicional.....</i>	<i>12</i>
VII. CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN	13
VIII. COMITÉ ORGANIZADOR	13
IX. MATERIAL GENERAL.....	14
X. EVALUACIÓN DE LA JORNADA.....	14
XI. ACTIVIDAD PEDAGÓGICA COMPLEMENTARIA.....	14
XII. PREMIO Y RECONOCIMIENTO	15
XIII. MENSAJE INSTITUCIONAL.....	15
XIV. CONSIDERACIÓN FINAL.....	16
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	17

PRESENTACIÓN

Los juegos tradicionales constituyen una expresión viva de la cultura de los pueblos. En ellos se encuentran historias, costumbres, formas de convivencia, conocimientos comunitarios y maneras de relacionarse que han sido transmitidas de generación en generación.

En el contexto de la Educación Media Superior de la Universidad Autónoma de Guerrero (UAGro), recuperar los juegos tradicionales representa una oportunidad para que las y los estudiantes reconozcan que la cultura también se aprende, se comparte y se construye mediante la convivencia.

La presente Jornada Nacional de Educación Media Superior “**Juegos Tradicionales de Guerrero**” tiene como propósito recuperar y promover prácticas lúdicas que forman parte de la memoria cultural de nuestras comunidades, favoreciendo la participación de las y los jóvenes de las Escuelas Preparatorias de la UAGro.

La propuesta considera juegos como **La Matatena, La Quemada, trompo, balero, canicas, rayuela o avioncito, cuerda y lotería tradicional**, incorporando reglas sencillas que permitan organizar encuentros escolares de manera ordenada, segura, incluyente y respetuosa.

El juego tradicional no debe entenderse únicamente como entretenimiento. Es también una herramienta pedagógica que favorece el desarrollo de habilidades motrices, coordinación, concentración, estrategia, comunicación, respeto por las reglas y convivencia. La SEP señala precisamente que conocer y respetar las reglas permite disfrutar los juegos y evitar conflictos durante su práctica.

Esta jornada busca, por tanto, que las escuelas preparatorias sean espacios donde la tradición dialogue con la juventud, la cultura fortalezca la identidad y el juego contribuya a una formación integral.

I. JUSTIFICACIÓN

En una sociedad caracterizada por la transformación tecnológica y la modificación de las formas tradicionales de convivencia, resulta pertinente generar espacios escolares que permitan a las nuevas generaciones acercarse a las expresiones culturales de sus comunidades.

El Estado de Guerrero posee una amplia diversidad cultural y comunitaria. Los juegos tradicionales forman parte de esa riqueza. Un registro de la Dirección General de Culturas Populares documenta, por ejemplo, que en Azoyú, Guerrero, durante décadas pasadas se practicaban juegos como las canicas, trompo, balero, yo-yo, papalotes, matatena, cuerda, avioncito y otros juegos colectivos.

Asimismo, la documentación de CONADE reconoce específicamente La Quemada y Las Piedritas como juegos tradicionales de Guerrero.

En particular, Las Piedritas representa una actividad de habilidad y concentración que puede desarrollarse individualmente o por equipos. Su práctica tradicional contempla lanzar una piedra al aire, realizar una acción determinada y recoger otras piedras antes de atrapar la que permanece en el aire.

Por ello, la Jornada Nacional de EMS de la UAGro se justifica en la necesidad de:

- ✓ Fortalecer la identidad cultural de las y los estudiantes.
- ✓ Recuperar juegos tradicionales propios de Guerrero.
- ✓ Favorecer la convivencia escolar.
- ✓ Promover la participación de estudiantes de diferentes regiones.
- ✓ Fortalecer valores como respeto, solidaridad, cooperación y honestidad.
- ✓ Desarrollar habilidades motrices y cognitivas.
- ✓ Generar espacios de recreación saludable.
- ✓ Recuperar conocimientos transmitidos por las familias y comunidades.
- ✓ Vincular escuela, familia y comunidad.
- ✓ Reconocer la diversidad cultural del Estado de Guerrero.

La propuesta también encuentra respaldo en el enfoque educativo que reconoce al juego como una actividad organizada por reglas y como una forma de recreación y convivencia. CONADE señala que los juegos tradicionales pueden comprender prácticas de origen prehispánico y posteriores, de acuerdo con las distintas regiones del país.

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Promover entre las y los estudiantes de Educación Media Superior de la UAGro el conocimiento, valoración y práctica de los juegos tradicionales de Guerrero como manifestaciones de identidad cultural, convivencia, recreación, inclusión y formación integral.

Objetivos específicos

1. Recuperar juegos tradicionales representativos de Guerrero.
2. Fortalecer la identidad cultural de las comunidades universitarias.
3. Promover la convivencia entre estudiantes de las diferentes Escuelas Preparatorias.
4. Desarrollar habilidades físicas, cognitivas y socioemocionales.
5. Favorecer el respeto a reglas y normas de convivencia.
6. Incentivar la participación de estudiantes, docentes y familias.
7. Documentar las variantes regionales de los juegos.
8. Generar un espacio de encuentro entre tradición y juventud.

III. PRINCIPIOS DE LA JORNADA

La jornada se desarrollará bajo los siguientes principios:

1. Identidad

Reconocer los juegos como parte del patrimonio cultural comunitario.

2. Inclusión

Garantizar la participación de todas y todos los estudiantes, realizando adaptaciones cuando sean necesarias.

3. Respeto

Respetar a compañeros, adversarios, jueces, docentes y organizadores.

4. Juego limpio

No se permitirán trampas, agresiones, burlas o conductas antideportivas.

5. Equidad

Las reglas deberán aplicarse de manera igualitaria.

6. Seguridad

Ningún juego deberá poner deliberadamente en riesgo la integridad física de los participantes.

7. Interculturalidad

Reconocer las diferentes formas en que un mismo juego puede practicarse en las comunidades de Guerrero.

IV. JUEGOS TRADICIONALES PROPUESTOS

No.	Juego Modalidad	Habilidad principal
1	Matatena Individual/equipos	Coordinación, óculo y concentración
2	La Quemada Equipos	Velocidad y estrategia
3	Trompo Individual	Destreza y precisión
4	Balero Individual	Coordinación
5	Canicas Individual/equipos	Precisión y estrategia
6	Rayuela/Avioncito Individual	Equilibrio
7	Salto de cuerda Individual/equipos	Coordinación y resistencia
8	Lotería tradicional Individual/grupal	Atención y memoria

Nota: Las reglas propuestas son una adaptación para una jornada escolar. Las variantes comunitarias deberán ser respetadas y registradas como parte del patrimonio cultural local.

V. REGLAMENTO GENERAL

Artículo 1. Participantes

Podrán participar estudiantes inscritos en las Escuelas Preparatorias de la UAGro.

Artículo 2. Registro

Cada institución deberá registrar previamente a sus participantes conforme a la convocatoria correspondiente.

Artículo 3. Responsables

Cada sede contará con:

- Coordinador general.
- Responsable de cada juego.
- Jueces o árbitros.
- Personal de apoyo.
- Responsable de primeros auxilios.
- Personal encargado del registro y resultados.

Artículo 4. Juego limpio

Todos los participantes deberán conducirse con respeto, honestidad y compañerismo.

Artículo 5. Conductas no permitidas

Queda prohibido:

- a) Agredir física o verbalmente.
- b) Insultar a otros participantes.
- c) Alterar deliberadamente los materiales.
- d) Hacer trampa.
- e) Interrumpir intencionalmente una competencia.
- f) Desobedecer las indicaciones del juez.

Artículo 6. Decisiones de los jueces

Las decisiones del juez deberán ser respetadas durante el desarrollo de cada actividad.

Artículo 7. Seguridad

Antes de iniciar cada competencia deberá revisarse el área de juego y retirar objetos que puedan ocasionar accidentes.

VI. REGLAS ESPECÍFICAS

1. Matatena

Origen/registro: Guerrero.

CONADE documenta Las Piedritas como un juego practicado en el ámbito comunitario y escolar, que requiere concentración y habilidad.

Material

- ✓ 5 piedras pequeñas y similares.
- ✓ Pelotas pequeñas
- ✓ Superficie plana.
- ✓ Mesa opcional.

Desarrollo

1. El jugador coloca las piedras sobre la superficie.
2. Toma una piedra o pelota como lanzadora.
3. La lanza verticalmente.
4. Mientras permanece en el aire, recoge una o más piedras del suelo.

5. Debe atrapar nuevamente la piedra o pelota lanzada.
6. Continúa aumentando la dificultad.
7. Gana quien obtenga mayor puntuación.

Faltas

Se pierde el turno cuando:

- ✓ No se atrapa la piedra o pelota lanzada.
- ✓ Se mueve accidentalmente una piedra o pelota que no correspondía recoger.
- ✓ Se recogen piedras o pelotas fuera de la secuencia establecida.

Puntuación

La organización podrá establecer:

1. 1 piedra o pelota = 1 punto.
2. 2 piedras o pelota = 2 puntos.
3. 3 piedras o pelota = 3 puntos.
4. 4 piedras o pelota = 4 puntos.

También podrán incorporarse variantes tradicionales de cada región.

2. La Quemada

Juego tradicional registrado para Guerrero.

Material

- ✓ Pelota blanda.
- ✓ Área delimitada.
- ✓ Conos o marcas.

Objetivo

“Quemar” mediante un lanzamiento a los integrantes del equipo contrario, respetando las reglas previamente establecidas.

Reglas

1. Se forman dos equipos.
2. Cada equipo ocupa su zona.
3. El jugador lanza la pelota tratando de tocar a un adversario.
4. Si la pelota toca directamente al jugador y después cae al suelo, se considera quemado.
5. Si el jugador atrapa la pelota antes de que toque el suelo, continúa participando.

6. No se permiten lanzamientos dirigidos deliberadamente a la cabeza.
7. Gana el equipo que conserve mayor número de jugadores o cumpla primero el criterio establecido por la organización.

Adaptación UAGro: Se recomienda utilizar pelota de espuma o material blando para reducir riesgos.

3. Trompo

CONADE describe el trompo como un juego tradicional ampliamente practicado en México y señala que en competencias puede ganar quien mantenga durante más tiempo el trompo girando o quien realice determinadas suertes.

Modalidad

Reto de duración.

Reglas

1. Cada participante contará con un trompo.
2. A la señal del juez realizará el lanzamiento.
3. El trompo deberá girar dentro del área delimitada.
4. El participante no podrá tocarlo después del lanzamiento.
5. Se medirá el tiempo de giro.
6. Gana quien consiga el mayor tiempo.

Segundo reto: Suertes

Podrán otorgarse puntos adicionales por:

- ✓ Lanzamiento limpio.
- ✓ Giro estable.
- ✓ Levantar el trompo con la cuerda.
- ✓ Realizar una suerte previamente acordada.

4. Balero

Material

Balero tradicional de madera.

Objetivo

Lograr el mayor número de ensartes consecutivos.

Reglas

1. Cada participante dispondrá de 10 intentos.
2. Se cuenta un punto por cada ensarte válido.
3. El balero deberá manipularse con una sola mano.
4. No podrá sujetarse directamente el barril para conseguir el ensarte.
5. En caso de empate se realizará una ronda adicional.

El balero tradicional consiste en ensartar la pieza de madera mediante movimientos coordinados de la mano y el brazo.

5. Canicas

La SEP reconoce variantes como El Hoyito, La Rueda o Círculo y El Cocol o Rombo.

Modalidad UAGro: El Hoyito

Material

Canicas.

- ✓ Hoyito o recipiente.
- ✓ Línea de tiro.

Reglas

1. Se establece una línea de lanzamiento.
2. Cada jugador realiza un tiro.
3. El objetivo es introducir la canica en el hoyito.
4. Cada acierto obtiene un punto.
5. Gana quien obtenga mayor puntuación.

Importante: Para evitar prácticas de apuestas, la jornada escolar utilizará canicas proporcionadas por la organización y no se permitirá apostar, intercambiar o perder bienes personales.

6. Rayuela O Avioncito

La CONADE reconoce el Bebeleche, también denominado Cabezón, Chácara, Rayuela o Avión, como un juego que desarrolla principalmente el equilibrio.

Material

- ✓ Gis o pintura temporal.
- ✓ Espacio plano.

Reglas

1. Se dibuja un circuito numerado.
2. El jugador lanza una ficha al primer número.
3. Avanza saltando sin pisar la casilla ocupada.
4. Continúa hasta completar el recorrido.
5. Regresa por la ficha.
6. Pierde turno si pisa una línea, cae o lanza la ficha fuera de la casilla correspondiente.

7. Salto De Cuerda

- ✓ Modalidades
- ✓ Individual.
- ✓ Parejas.
- ✓ Cuerda larga.

Reglas

1. Cada participante tendrá un tiempo determinado.
2. Se contará el número de saltos consecutivos.
3. Si la cuerda se detiene, termina la ronda.
4. En caso de empate se realizará una ronda de desempate.

8. Lotería Tradicional

La lotería tradicional mexicana utiliza cartas con imágenes y tableros; una persona “canta” las cartas y gana quien completa primero su tablero y anuncia “¡Lotería!”.

Reglas

1. Cada participante recibe un tablero.
2. El responsable será el “gritón”.
3. Se extraen las cartas una por una.
4. El jugador coloca una ficha sobre la imagen correspondiente.
5. El primer participante que complete su tablero deberá decir: “¡Lotería!”
6. El juez verificará las imágenes.
7. Si todas son correctas, se declara ganador.

Propuesta cultural

Para la Jornada UAGro se recomienda elaborar una Lotería Cultural de Guerrero, incorporando elementos como:

Regiones del Estado.

- ✓ Artesanías.

- ✓ Música.
- ✓ Gastronomía.
- ✓ Paisajes.
- ✓ Personajes históricos.
- ✓ Fiestas tradicionales.
- ✓ Pueblos originarios.
- ✓ Símbolos culturales.

VII. CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN

Se propone organizar la jornada en:

- ✓ **Categoría A**
 - Estudiantes de primer año.
- ✓ **Categoría B**
 - Estudiantes de segundo año.
- ✓ **Categoría C**
 - Estudiantes de tercer año.
- ✓ **Categoría abierta**
 - Participación de docentes, trabajadores y familiares, cuando la convocatoria lo determine.

También podrán organizarse modalidades:

- ✓ Individual.
- ✓ Parejas.
- ✓ Equipos.
- ✓ Participación mixta.

VIII. COMITÉ ORGANIZADOR

Se recomienda integrar:

1. Coordinación General
2. Comité Técnico
3. Responsables de juegos
4. Jueces
5. Registro y resultados
6. Logística y seguridad

IX. MATERIAL GENERAL

Cada sede deberá prever:

- | | |
|----------------|--------------------------|
| 1. Mesas. | 11. Pelotas blandas. |
| 2. Sillas. | 12. Tableros de lotería. |
| 3. Conos. | 13. Fichas. |
| 4. Gis. | 14. Cronómetros. |
| 5. Cuerdas. | 15. Hojas de registro. |
| 6. Trompos. | 16. Gafetes. |
| 7. Baleros. | 17. Botiquín. |
| 8. Canicas. | 18. Agua potable. |
| 9. Matatenas. | 19. Equipo de sonido. |
| 10. Piedritas. | |

X. EVALUACIÓN DE LA JORNADA

Además de los resultados competitivos, se recomienda evaluar:

Indicador	Evidencia
Participación	Número de estudiantes
Inclusión	Participación diversa
Convivencia	Observación
Identidad cultural	Testimonios
Trabajo colaborativo	Registro de equipos
Recuperación cultural	Juegos documentados
Satisfacción	Encuesta
Aprendizaje	Reflexión final

XI. ACTIVIDAD PEDAGÓGICA COMPLEMENTARIA

Para darle un verdadero sentido educativo a la jornada, cada participante podrá responder:

1. ¿Qué juego tradicional conocías antes de esta jornada?
2. ¿Quién te enseñó a jugarlo?
3. ¿En qué comunidad se practica?
4. ¿Qué valores promueve?
5. ¿Qué aprendiste de tus compañeros?
6. ¿Por qué debemos conservar los juegos tradicionales?
7. ¿Qué juego tradicional de tu comunidad propondrías incorporar?

Esto permitirá convertir la jornada en una experiencia de aprendizaje situado, vinculando la escuela con la familia y la comunidad.

XII. RECONOCIMIENTOS

Se propone entregar:

- ✓ Reconocimiento a la mejor participación.
- ✓ Reconocimiento al juego limpio.
- ✓ Reconocimiento a la identidad cultural.
- ✓ Constancia de participación.

El premio más importante deberá ser el reconocimiento a la preservación de la cultura y la convivencia, evitando que la jornada se convierta exclusivamente en una competencia.

XIII. MENSAJE INSTITUCIONAL

“Cuando una generación aprende un juego tradicional, no solamente aprende a jugar: aprende una parte de la historia de su comunidad.”

La Jornada Nacional de Educación Media Superior “Juegos Tradicionales de Guerrero” representa una invitación a mirar nuestras raíces para fortalecer nuestro presente.

En cada trompo que gira, en cada canica que rueda, en cada piedra que se recoge, en cada cuerda que se salta y en cada voz que anuncia “¡Lotería!”, existe una historia que merece ser conservada.

Para la UAGro, recuperar estas expresiones significa reconocer que educar también es preservar, convivir, compartir y construir identidad.

XIV. CONSIDERACIÓN FINAL

Este manual puede utilizarse como documento base adicional para la Jornada Nacional de EMS de la UAGro.

Además, sería particularmente valioso que la jornada no se limite a los juegos más conocidos a nivel nacional: Las Piedritas y la Quemada deberían ocupar un lugar central por estar documentados específicamente como juegos tradicionales de Guerrero.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte. (2010). Juegos tradicionales. Gobierno de México.
- Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte. (2015). Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México. Gobierno de México.
- Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte. (2017). Juegos tradicionales y autóctonos. Gobierno de México.
- Secretaría de Educación Pública. (2022). Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria. Gobierno de México.
- Secretaría de Educación Pública. (2023). Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas. Gobierno de México.
- Secretaría de Educación Pública. (2024). Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Gobierno de México.
- Secretaría de Educación Pública. (s. f.). Lotería tradicional mexicana. Gobierno de México.
- Secretaría de Educación Pública. (s. f.). ¿Cómo se juega con canicas? Nueva Escuela Mexicana Digital. Gobierno de México.
- Universidad Autónoma de Guerrero. (2022). Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de Guerrero. UAGro.
- Universidad Autónoma de Guerrero. (2024). Modelo Educativo 2025 del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Dirección General de Educación Media Superior, UAGro.
- Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (s. f.). Juegos y deportes tradicionales de México. Gobierno de México.
- Secretaría de Cultura. (s. f.). Juegos tradicionales y cultura popular de México. Gobierno de México.
- Dirección General de Culturas Populares. (s. f.). Juegos tradicionales de Guerrero. Secretaría de Cultura, Gobierno de México.