



**FCF-VC  
"Manuel Fajardo"**

**SEDE UNIVERSITARIA MUNICIPAL  
QUEMADO DE GÜINES**

**MAESTRÍA DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LA COMUNIDAD**

**TESIS EN OPCIÓN AL GRADO ACADÉMICO DE  
MASTER**

**Título: Plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular "El Perejil" de Quemado de Güines.**

**Autora: Lic. Ania Ripsy Castellón Corzo  
Tutores: Dra. C Carmen Zita Fírvida Noy  
MSc. Armando Iznaga Muñoz**

**"AÑO DEL 50 ANIVERSARIO DEL TRIUNFO DE LA  
REVOLUCIÓN"**

*“Es muy curioso; los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes; la gente de los pueblos que no se han visto nunca, juegan a las mismas cosas”.*

*José Martí*



### *Agradecimientos*

- *La Revolución por darme la oportunidad de prepararme profesionalmente.*
- *Mis tutores por guiarme y ayudarme en la culminación de la investigación.*
- *Mi esposo por su dedicación y paciencia, por haber traído luz a mi vida y encargarse de que esta nunca se apague.*
- *Todos los que de una forma u otra han colaborado en la realización de este trabajo.*

A

### *Dedicatoria*

- Los niños que son la razón de nuestro trabajo.*
- Mis niños porque sabemos cuanto nos amamos y este amor me alienta cada día para continuar.*
- Mi esposo y compañero por seguirme en todos estos años en los momentos buenos y malos, por su ayuda total e incondicional.*
- Mi madre y abuela por querer tanto a mis hijos y todo su apoyo para salir adelante.*

## Resumen

La tesis Titulada “Plan de acciones para rescatar los Juegos Tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3 Consejo Popular “El Perejil” de Quemado de Güines” surge para brindar una respuesta oportuna que solucione la disminución de costumbres en los niños del uso de juegos tradicionales, así como el desconocimiento sobre el tema y la repetición de actividades por programas establecidos por el INDER. Se propone el diseño de un plan de acciones que contribuya al rescate de los juegos tradicionales en actividades físico-recreativas. El método aleatorio brindó un muestreo por sorteo con una muestra de 60 niños de la población objeto de estudio. El diagnóstico permitió el preexperimento y la aplicación de métodos empíricos como el análisis documental, observación, entrevista, encuesta y criterios de especialistas apreciándose carencias que evidencian que la muestra tiene escasos conocimientos sobre los juegos tradicionales. Se planificaron las acciones para contribuir del estado actual al deseado en un período de 6 meses. Posteriormente se comprobó que estas resultaron pertinentes para los fines que se crearon. Se concluye que el preexperimento cumplió las expectativas, recomendándose continuar investigándose sobre el rescate de Juegos Tradicionales.

---

## Índice:

Resumen.....	
Introducción.....	1
<b>CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICO – METODOLÓGICOS QUE SUSTENTA EL PROBLEMA A INVESTIGAR .....</b>	<b>11</b>
1.1 Las tradiciones culturales de Quemado de Güines.....	11
1.2 Generalidades del juego y su importancia.....	13
1.3 Los juegos tradicionales, sus características.....	15
1.4 Sus orígenes, importancia.....	16
1.5 Las particularidades generales de la niñez antes de los diez años.....	20
1.6 Los programas de recreación física establecidos para estas edades por el INDER.....	27
<b>CAPÍTULO II. MODELACIÓN TEÓRICO- PRÁCTICA DE LA PROPUESTA PARA DARLE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.....</b>	<b>34</b>
2.1 Introducción al capítulo.....	34
2.2 Metodología.....	34
2.3 Análisis de los resultados .....	36
Conclusiones.....	46
Recomendaciones.....	47
Referencias Bibliográficas.....	48
Bibliografía.....	49
Anexos.....	

## Introducción

“Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho y dar gritos y saltos “. (1)

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

Cuando se habla de juegos tradicionales se refiere a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen permaneciendo, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

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

*"El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedades de los niños, constituían el bien personal del hechicero, del chamán, que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote para sus prácticas, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo. (...) Después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños."* (Plath, 1998) (2)

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Se puede ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos, que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo. Más allá se observan esfuerzos aislados por rescatar estas expresiones lúdicas a través de diversos eventos

centrados en estos juegos, ediciones nuevas de libros que rescatan algunos de ellos y sus modalidades en diversas partes del mundo.

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

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos se pueden transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, al acompañar los juegos se cuenta con otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se practicaba en determinado territorio y de qué manera.

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

Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que se le da mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, se estará incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños.

En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, pues cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente -, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que se encuentren los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, se está frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si interesase, de lo cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. Con la práctica de estos juegos se pueden conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones.

Cuando los niños pequeños perciban que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos ligamentos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de

numerosos aspectos. Al mismo tiempo tienen la posibilidad de conocer cómo se juegan en otros lugares, por más remotos que estén.

Todos estos juegos responden a necesidades vitales de los niños: movimiento, cooperación, intercambio social, comunicación con los demás (tanto entre niños como en los adultos mayores, quienes en muchas oportunidades son los que les transmiten estos juegos) y por sobre todo el placer de jugar. Pero lo más importante es que estos juegos que tanto responden a necesidades de los niños –y del hombre en general-, no sólo del pasado sino también de la actualidad, puedan seguir teniendo un espacio y un tiempo, rescatando así otros valores -intrínsecos a los juegos tradicionales- , que de otra manera, corren el riesgo de perderse.

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

Con el triunfo de la Revolución en 1959 se dieron los primeros pasos para el desarrollo pleno del hombre en Cuba, se creó el INDER y junto con él aparece la conocida frase: “El Deporte derecho del pueblo “. Fueron años de organización y entusiasmo, todos de una forma o de otra eran cómplices o autores de aquellos planes de la calle, de los maratones deportivos y de tantas actividades deportivas y recreativas que se hacían. Con el devenir del tiempo se fue formando, estructurando y de cierta forma burocratizando todo este andamiaje, se perdió el eslabón que daba continuidad a las tradiciones deportivas y recreativas.

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

Se ha podido diagnosticar que en las actividades que se desarrollan con los niños y jóvenes tanto en las escuelas como en las comunidades se juega siempre lo mismo, casi nunca los juegos tradicionales están presentes como forma de crear alegría y alboroto para entusiasmar y ganar tanto a los niños y a los jóvenes para su participación activa.

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

Llama la atención incluso, que durante el proceso de la Educación Física de los niños, las actividades se limitan a acciones de calentamiento y luego un deporte específico, en raras ocasiones los juegos tradicionales sirven para animar y mantener como técnica afectivo-participativa el interés por una actividad docente, sin embargo *“en el mismo sistema de nuestra Educación Física socialista los juegos, en su conjunto, ocupan el lugar principal. Por su configuración consciente y adecuada, contribuyen a la educación de una juventud culta, físicamente sana y vigorosa, progresista en sus concepciones y en sus anhelos. Su gran valor biológico y pedagógico los ha convertido en un medio indispensable para la formación de la personalidad. El hecho de que los juegos menores, como también los deportivos, sean apropiados para atraer, entusiasmar y ganar tanto a los jóvenes como a los mayores para su participación activa, radica en gran parte en los mismos juegos”*. (3)

Jugar es relacionarse, es prepararse para una actividad superior, es establecer vínculos con la realidad y la fantasía para hacer más placentera la vida.

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

*“El juego y sus manifestaciones constituyen unos de los campos más interesantes de la ciencia educativa. Permite a su vez estudiar las experiencias lúdicas y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño, prestando cierta tónica al hecho de la Educación”*. (4)

No todos los juegos tradicionales son novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se los ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. De todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando

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

Prepararse para rescatar estos juegos es parte importante de este estudio, a través del cual se relacionan con la comunidad como *tipo de organización social cuyos miembros se unen para participar en objetivos comunes, integrada por individuos unidos, por vínculos naturales o espontáneos y por objetivos que trascienden a los particulares, el interés del individuo se identifica con el interés del conjunto, definiendo también el grupo por las interacciones de sus miembros, formado por cierta cantidad de personas que se comunican entre sí a menudo durante cierto tiempo y que son lo suficientemente pocos como para que cada uno de ellos pueda comunicarse con todos los demás cara a cara.*<sup>(5)</sup>

No escapa al concepto de comunidad el carácter afectivo cultural que ella aporta, como generadora y transmisora de la cultura. El informe sobre el trabajo comunitario integrado, producido por el equipo técnico asesor del Grupo Ministerial para el trabajo comunitario resalta dentro del concepto de comunidad que:

*“El sistema de relaciones interpersonales resulta portador de tradiciones, historia, identidad propia que se expresa en identificación de intereses y sentido de pertenencia que diferencian al grupo que integra dicho espacio ambiental de los restantes”* <sup>(5)</sup>

Estudiar la comunidad, penetrar en las profundidades de sus procesos, conocer la naturaleza de sus relaciones y la orientación de sus tendencias de desarrollo resulta un ejercicio profesional lleno de laberintos tanto por la propia naturaleza del objeto de conocimiento, como por las consecuencias de sus resultados.

Se escoge para el trabajo la Circunscripción 3, Consejo Popular “El Perejil” en el Municipio de Quemado de Güines, ella cuenta con cinco Comités de Defensa de la

Revolución (CDR), abarcando un área de seis manzanas aproximadamente, la población es generalmente adulta, cuenta con un Círculo de Abuelos que se desarrolla en la propia zona, existen dos escuelas primarias que tienen a su disposición un terreno de Voleibol y Baloncesto, un Museo, Panadería, una tienda de víveres, un centro de elaboración, un local que presta servicio de atención a la familia, una peluquería, limitando con la circunscripción, un terreno de Softbol utilizado por toda la población.

Dentro de los principales problemas que afectan la circunscripción está, la situación constructiva de viviendas, el alumbrado público deficiente, afectaciones de servicio de agua potable, bajo voltaje en algunas áreas o CDR, pobre realización de las actividades recreativas en la zona.

Dentro de las fortalezas esta comunidad cuenta con dos promotores de Recreación del Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (INDER), un Delegado del Poder Popular, con una rica tradición revolucionaria, destacándose la participación activa de muchos de sus miembros en la lucha contra la Tiranía, en la Alfabetización, los cuales participan de forma activa en las actividades programadas por la organizaciones de masas, guardias cederistas, trabajos voluntarios de embellecimiento de la cuadra, se desarrollan actividades políticas y culturales estimulándose a los que más se destacan, entre otras actividades revolucionarias.

Analizar si realmente se han perdido estos juegos o simplemente han evolucionado constituye un aspecto importante en la motivación para realizar este trabajo, donde se pretendió rescatar las tradiciones físico-recreativas haciendo énfasis fundamental en las nuevas generaciones, teniendo en cuenta que los juegos tradicionales son la representación de la cultura de los pueblos.

Se presenta en el municipio Quemado y específicamente en la circunscripción 3, del Consejo Popular El Perejil, la disminución de las costumbres en los niños del uso de los juegos tradicionales y por lo tanto, un desconocimiento sobre el tema de los juegos y la repetición de las actividades por programas ya establecidos por el INDER, por lo que se presenta como una **situación problémica**, dado el hecho que los niños y la comunidad desconocen parte de la cultura del quemadense.

Todo ello, justifica cualquier trabajo que se realice con el objetivo del rescate de los juegos tradicionales y a su vez de las tradiciones populares sanas, objetivo de la mayoría de los municipios de la provincia Villa Clara, lo cual podría lograr un

incremento de la participación activa, físico-recreativa, no sólo en el gremio infantil sino en toda la población.

Es por ello que se entiende como **problema científico**:

¿Cómo contribuir al rescate de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular “El Perejil”?

**Objeto de estudio:** Las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años.

**Campo de acción:** Los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular “El Perejil”.

**Objetivo General:** Diseñar un plan de acciones que contribuya al rescate de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3 Consejo Popular “El Perejil”.

#### **Interrogantes científicas:**

- ✚ ¿Qué fundamentos teóricos sustentan los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años?
- ✚ ¿En qué estado se encontraban los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en los niños entre 6 y 10 años?
- ✚ ¿Cómo confeccionar un plan de acciones que rescate los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años?
- ✚ ¿Serán efectivas las acciones de rescate de juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años?

#### **Tareas Científicas**

- Determinación de los fundamentos teóricos que sustentan los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en niños de 6 a 10 años.
- Comprobación del estado en que se encontraban los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en niños de 6 a 10 años.
- Elaborar acciones que rescaten los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en niños de 6 a 10 años.
- Valoración de la efectividad de las acciones de rescate de juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años.

Para la realización de este trabajo se seleccionaron diferentes métodos de investigación con el objetivo de lograr la información que hace falta para alcanzar el

objetivo del proceso investigativo emprendido, que posteriormente ordenado, procesado y analizado permita llegar a conclusiones y recomendaciones que satisfagan con el rigor científico requerido la problemática objeto de investigación.

Métodos a emplear:

**Del nivel teórico:**

La lógica investigativa asumida en la solución de las tareas planteadas posibilitó utilizar varios **métodos teóricos**, tales como el histórico – lógico, y el inductivo-deductivo; todos de gran utilidad en el estudio de fuentes impresas de información y en el procesamiento de los fundamentos científicos y de los criterios de los autores consultados. Los procedimientos lógicos del pensamiento (análisis y síntesis, inducción y deducción, abstracción) los cuales se emplearon durante toda la investigación.

Se utilizó el método histórico – lógico en el análisis del surgimiento y desarrollo de los círculos de abuelos en Cuba. También permitió hacer un análisis lógico de la necesidad de desarrollar el interés por la práctica del ejercicio físico en el adulto mayor masculino, desde la unidad de lo afectivo, lo cognitivo y lo conductual, así como la explicación y evaluación histórico-lógica de la motivación de los adultos en esta edad.

El método inductivo – deductivo fue útil en la construcción de las acciones para contribuir a lograr el interés por la práctica de ejercicios físicos en el adulto mayor masculino, donde la formulación científica propuesta se deduce y explica a partir de las preguntas científicas y de la concepción teórica asumida.

**Analítico-Sintético:** permitió procesar la información científica consultada y la recogida de datos mediante la aplicación de distintos instrumentos.

**Histórico-lógico:** Se utilizó para el estudio de los antecedentes teóricos y su evolución, se realizó el análisis del surgimiento y desarrollo de los juegos tradicionales en Cuba y en el municipio.

El método **inductivo – deductivo** fue útil en la construcción del plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños de 6 a 10 años.

**Métodos del nivel empírico:**

En la etapa de diagnóstico se realiza un sondeo de la situación en la que se utilizaron las siguientes técnicas y métodos de investigación:

**Análisis documental:** Se utilizó para la revisión de documentos y para la

recopilación de información sobre el problema. Permitió conocer sobre los juegos tradicionales y los programas de la recreación física establecidos para estas edades por el INDER.

La observación, en primera instancia constató la participación de los niños entre 6 y 10 años en las actividades físico-recreativas en la circunscripción 3 Consejo Popular “El Perejil”. **(Anexo # 1)**. La Entrevista grupal inicial aplicada a los niños para conocer las actividades físico-recreativas que realizan los niños entre 6 y 10 años. **(Anexo # 2)**.

**Método de Triangulación:** Se utilizó para la confrontación de todas las fuentes bibliográficas así como los métodos.

Se diseñó un plan de acciones para rescatar estos juegos tradicionales, bien estructurado. La encuesta aplicada a los 10 especialistas, **(Anexo # 4)**, para conocer sus opiniones y determinar el nivel de científicidad, nivel de aplicabilidad, necesidad, originalidad y sugerencias que le concedían al mismo, sirvió de base en la valoración de las acciones para rescatar los juegos tradicionales.

Se comprueban los resultados de la propuesta de acciones para rescatar los juegos tradicionales, repitiendo algunos de los instrumentos ya utilizados.

**Del nivel Matemático:** Utilizados para cuantificar y procesar datos.

**Análisis porcentual:** Para medir el estado real del desarrollo del objeto de estudio y comprobar la evolución de las acciones para el rescate de los juegos tradicionales, con la aplicación de la propuesta.

**Tablas:** Para comparar los resultados iniciales y finales.

Se utilizó la estadística descriptiva para el procesamiento de la información obtenida de las encuestas, las entrevistas y la observación científica, para la planificación y valoración del criterio de expertos.

La **importancia y actualidad** de este tema están dadas en que se ofrecen acciones para rescatar los juegos tradicionales, contribuyendo de esta forma a elevar las actividades físico-recreativas que se desarrollan en la comunidad escogida para el estudio, además no aparece otro trabajo que aborde o enriquezca el mismo.

El **aporte práctico** es una propuesta de acciones para rescatar los juegos tradicionales en las actividades recreativo-físicas de los niños entre 6 y 10 años en la Circunscripción 3, Consejo Popular El Perejil de Quemado de Güines.

**La estructura de la tesis** consta de: introducción, fundamentación de la metodología, dos capítulos, conclusiones, recomendaciones, referencias

bibliográficas, bibliografía y anexos.

La introducción se dedica a presentar y fundamentar el problema así como a exponer los elementos esenciales del diseño teórico y metodológico.

El desarrollo consta de dos capítulos, el **Capítulo I**: Contiene todo el marco teórico referencial que se necesitó para sustentar el contenido de la tesis, estructurado en los epígrafes.

El **Capítulo II**: Contiene todo el desarrollo del trabajo, el análisis de los resultados (la propuesta y su valoración). Se parte del diagnóstico o determinación del estado de los juegos tradicionales que realizan los niños entre 6 y 10 años en las actividades físico-recreativas en la Circunscripción 3 Consejo Popular "El Perejil". A partir de la determinación de carencias y necesidades se hace una propuesta de acciones para contribuir al rescate de los mismos. La propuesta se valora por criterio de especialistas y después se describe el proceso de intervención o experiencia realizada.

## **CAPÍTULO # I: Fundamentos teóricos que sustentan la investigación:**

### **1.1 Las tradiciones culturales de Quemado de Güines.**

La cultura popular tradicional es un conjunto de valores y expresiones de identidad que el pueblo preserva y crea para dar respuesta a sus necesidades consumo y disfrute, es un fenómeno dinámico y emplea fundamentalmente como vía de transmisión la oralidad, la imitación y otras formas. Es parte del legado socio-cultural que se transmite y difunde de una generación a otra.

La cultura popular tradicional abarca cuestiones vinculadas a la cultura material e inmaterial, como: bebidas, instrumentos de trabajo, artes, pesca, artesanía, música bailes, danzas, oralidad, juego, fiestas populares y tradicionales , entre otras .

El poblado de Quemado de Güines, se encuentra ubicado al noroeste de la provincia de Villa Clara, limitada al norte con el Océano Atlántico, al este con Sagua la Grande, al Oeste con el municipio de Corralillo y al sur con la presa Alacranes y Santo Domingo.

Fue fundado en 1667 y sobre el origen de su nombre se conoce que proviene como consecuencia de las quemas que hacían los leñadores en las tumbas de los montes. Dicha actividad estaba encaminada a despejar y limpiar el lugar para los cultivos o para la extracción de madera y carbón sacados por el estero de Carahatas donde ya existía un pequeño caserío.

La Verbena era una fiesta tradicional de mayor arraigo, esta es de una indiscutible raíz española, se realizaba entre los meses de mayo y junio. Los diferentes organismos e instituciones que se unían y creaban un complejo sistema de Kioscos y juegos, así como la venta de productos diversos alrededor de los cuales se centraban una serie de iniciativas de creación popular que constituyen los valores culturales de dicha celebración.

Los Kioscos de juegos usaban desde el Tiro de la argolla, Las carreras de conejos, El tiro al blanco, Juegos de caballos y dados, Juego de la tinaja, La bandeja de harina, Juego del sorteo, Juego de los zapatos, Carrera en saco, El pozo misterioso, hasta La rifa, entre otros.

En sus inicios las fiestas tuvieron un carácter colectivo y general, sin la división de zonas, como aparecería al año siguiente. Esta decisión tenía un carácter competitivo entre los dos barrios tradicionales, “La Puya”, en la parte alta y “El Perejil” en la baja. El día del quemadense se estableció en el segundo semestre de 1949 por el acuerdo unánime de los quince concejales que formaban el ayuntamiento de Quemado de Güines, quienes se hicieron eco de la iniciativa de Ramiro Rodríguez de escoger para esta celebración el 26 de diciembre, se seleccionó por constituir un aniversario de la entrada de las tropas mambisas en el poblado, bajo el mando del coronel Avelino Sangenís después de la frustrada independencia de 1898.

Los preparativos de los Festejos se comienzan tres meses antes de la fecha de inicio y cada barrio desarrolla sus iniciativas para la recaudación de fondos en la que participa todo el pueblo. Los changüis se realizan los sábados alternos con iniciativas novedosas de cada zona, el último changüí sale el 26 de Diciembre por la tarde seguido de comparsas infantiles dirigidas por mayores.

El 26 de diciembre desde la 5 de la mañana, se efectúa el toque de la diana mambisa por las calles, anunciando el inicio de las fiestas. En la mañana se inaugura con el desfile de la caballería mambisa y se iza la bandera cubana frente al antiguo “Bar Yara”, lugar donde se izó por primera vez en 1898.

Por las noches los barrios salen a desfilan por las calles que están alrededor del parque Martí, las carrozas con sus comparsas y congas, los voladores y luces de bengalas que se mantienen durante el desfile, lo que le da un carácter decisivo a la competencia entre los dos barrios, al igual que las parrandas de Camajuaní y Remedios.

Después de concluida la fiesta del “Día del Quemadense” se realiza el entierro de los barrios, el día 27. Cada barrio se autoproclama ganador y realizan los funerales del barrio contrario con sus símbolos representativos (un gallo, símbolo del Perejil y una Puya, símbolo de este barrio) o un ataúd, vacío, tras el cual desfilan hasta el cementerio, un grupo de personas llorando y lamentándose irónicamente.

## **1.2-Generalidades del juego y su importancia.**

Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información.

El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño por su gran valor psicológico y pedagógico, lo cual permite que se convierta en un medio necesario para el desarrollo de los educandos, tanto en el aspecto físico, social, cognitivo como afectivo. Mediante los juegos se ayuda a un activo conocimiento del medio circundante, a una mejor orientación dentro del mismo y a la adquisición de nuevas experiencias y fuertes impresiones emotivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física Escolar.

Cognitivos, como las sensaciones, representaciones, percepciones, pensamiento, imaginación, lenguaje, memoria, atención, además de los afectivos como los sentimientos y emociones positivas y los volitivos como perseverancia, valor, decisión, iniciativa creadora, afán de objetivos, independencia, autocontrol, etc. En el ámbito social aprenderá a desempeñar diferentes roles en grupo, aprenderá a asumir ciertas responsabilidades con disciplina, solidaridad, ayuda mutua y a comprender normas establecidas.

Otro aspecto a considerar en los juegos, lo constituye la favorable influencia que desde el punto de vista biológico ejerce en el estado general del organismo infantil, mediante el desarrollo de los sistemas cardiovascular, osteomiarticular, nervioso central y respiratorio, entre otros. La práctica del juego además de fortalecer totalmente el organismo de los niños también les enseña a concentrarse y ser más atentos.

Puede afirmarse que la verdadera expresión del alma y carácter del niño es el juego, que el juego es en el niño algo instintivo, innato, característico, y al mismo tiempo, indispensable para la vida, más que el propio alimento, tanto como el aire y la luz. Un autor, Bidet, ha llegado al extremo de definir al niño diciendo que “el niño es esencialmente una cosa que juega”.

Desde la cuna los juegos ocupan toda la vida del niño. Empieza jugando con sus piecitos y manecitas, con cuanto encuentra a su alcance, y después, a medida que crece va ampliando y perfeccionando el radio de sus juegos, va seleccionado entre los que le agradan y le desagradan, pero lo único que no puede dejar de hacer es jugar. El hambre le importa poco; deja de comer para jugar, y juega a todo y con todo, ya repitiendo los juegos que le enseñan otros niños o sus mayores, ya imitando las cosas y los actos que contempla en la calle o en su casa o que aprende por las conversaciones que escucha. Es en los juegos donde se va moldeando el carácter del futuro hombre, donde mejor se puede conocer su valer y valor para el mañana, el grado de su inteligencia, lo que “dará de sí”.

El juego es la actividad más importante del niño, se trata *“de una confrontación del niño con su ambiente a través de un objeto determinado, de una representación lúdica, de una imitación de las acciones de los adultos, de una preparación para la vida en la sociedad de acuerdo a su estructura social, de lo que al principio no es consciente el jugador. En este sentido, el juego tampoco es una esfera exenta de finalidades, las actividades lúdicas no son funciones sino objetivos. Todo juego persigue un objetivo.”* (3)

Los juegos de los niños y las niñas brindan un número de datos sobre su desarrollo, incluso ayudan a diagnosticar problemas de aprendizaje o conductuales, en su sentido más amplio supone también el desarrollo de habilidades y capacidades físicas para utilizarlas eficientemente en diversas situaciones. El juego es una forma organizada de la actividad motriz, abarca desde las formas más espontáneas, a las más regladas incluyendo los predeportivos y deportivos donde también evoluciona el contenido de aprendizaje social, ya que los juegos gradualmente van adoptando más reglas, contribuyendo a que el alumno adopte también otros puntos de vista, respete normas establecidas y someta sus intereses personales a los intereses como grupo.

Es así que muchos juegos forman parte o son derivados de otros juegos traídos de España o de África, las dos partes que conforman la identidad, pero claro en su versión inicial quizás el juego haya sido tal y como se importó, pero con el devenir del tiempo el juego fue cambiando y se fue haciendo sin lugar a dudas, un juego cubano. *“Durante siglos las costumbres, las concepciones religiosas, el valor de la gimnasia curativa, el valor pedagógico y los intereses de las clases sociales*

*determinaron el contenido, la configuración y el desarrollo de los juegos, como también su propagación y su fomento.”* (3)

Se establecieron los juegos y se transmitían generacionalmente, incluso el Héroe Nacional “ José Martí “, señalaba en un artículo de su libro “ La Edad de Oro “ *Es muy curioso; los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes; la gente de los pueblos que no se han visto nunca, juegan las mismas cosas”,* (1), desde entonces a la fecha se ha corrido un largo trecho donde resulta curioso ver como hay juegos nuevos, incluso propios de otras culturas, como se han ido perdiendo los tradicionales y como hay hasta quienes inventan “ juegos nuevos” que no son otra cosa que variantes de aquellos conocidos y que usados tal y como están guardan dentro de sí enseñanzas, entretenimiento, amor e identidad nacional.

### **1.3-Los juegos tradicionales, sus características.**

Si se toma en consideración que tradición significa transmisión oral, durante largo espacio de tiempo (la tradición enlaza el pasado con el porvenir) y es sinónimo de costumbre, uso, habitud, leyenda, creencias, fábula, entre otras acepciones, entonces se puede definir a los juegos tradicionales como “los juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de estos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios pero manteniendo su esencia; juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo”.

Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero sí aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

Respecto a los juegos tradicionales Kishimoto (1994) cita a IVIC, quien al respecto expone que: *“La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad “. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizado. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo”.*(6).

También Lavega Burgués (1995) con relación al juego tradicional escribe: *Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las*

*tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la teología. (6)*

Dentro de los juegos tradicionales se cuenta con una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: **El trompo**; juegos de niñas **La cojita**; canciones de cuna **Duérmeme mi niña**, juegos de adivinanzas: **Veo-veo**, juego de nunca acabar: **El cuento de la buena pipa**, juegos de rima: **Comadrita la rana**, juegos de sorteo o adivinanzas: **La prenda, el mensaje**, etc.

Dentro de las características de los juegos tradicionales se encuentran las siguientes:

- Surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven a aparecer.
- Algunos juegos se practican más en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal, mientras que otros surgen en épocas de mayor calor en el verano.
- Existen juegos tradicionales con preferencias en cuanto al sexo y determinadas edades.
- Son jugados por niños y niñas por el mero placer de jugar.
- Responden a necesidades básicas de los niños y niñas.
- Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento.
- No requiere de muchos materiales y los necesarios son costosos.
- Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores.
- Pueden practicarse en cualquier momento y lugar.

Debido a la importancia de mantener la vigencia de estos juegos tradicionales en ocasiones han sido representados en pinturas, azulejos, sellos postales en diferentes países y ediciones entre las que se pueden citar, como las más conocidas, el famoso cuadro de Juegos Infantiles de Pieter Brueghel (1560); Goya reproduce en el siglo XVIII una escena de adultos y jóvenes en el cuadro La Gallina, entre otros.

#### **1.4 Sus orígenes, importancia.**

El Juego surgió históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre antes de haber jugado tuvo necesidad de trabajar para poder subsistir. Los juegos, el canto y el baile inicialmente acompañaban al trabajo separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente, sin embargo, el

contenido y variedad de los juegos, siempre se determina por las condiciones sociales y el carácter del trabajo, cambiando el mismo de acuerdo a las condiciones históricas de la vida del hombre.

Es conocido que el niño antes de trabajar juega, en ocasiones imitando los instrumentos de trabajo. Lo que para el hombre es una actividad cotidiana, para el niño es una actividad, dinámica y alegre, que lo prepara para la vida.

El juego es producto de la actividad en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo.

De estos análisis se puede plantear que en todas las sociedades humanas han existido los juegos y la variedad de los mismos.

El juego fue utilizado por el hombre en la edad primitiva para el desarrollo físico, la religión, en la recreación y con fines guerreros, la vida del hombre primitivo se caracterizó en su lucha por la supervivencia, contra la naturaleza, los animales salvajes y otras tribus. Para ello desarrollan habilidades como la carrera, los saltos, los lanzamientos, la natación y los escalamientos fundamentalmente, en los trabajos encontrados se muestran actividades que se asemejan a juegos conocidos hoy en día, o parecidos a algunos que han llegado hasta estos días. En esos juegos se reflejaban actividades de su vida diaria, tanto de aspecto de trabajo, como recreativo o rituales.

En el Esclavismo o Edad Antigua, el objetivo fundamental de esta etapa es la guerra para obtener a partir de ella más y mejor fuerza de trabajo esclava, por ello la actividad fundamental para la clase explotadora era la preparación para esas guerras; de ahí que los juegos eran utilizados para la preparación de los ejércitos, tenían carácter militar. Sin embargo, es necesario reconocer que los niños dado su desarrollo psíquico, biológico y social desarrollaron juegos propios de su edad y de su clase.

Por tanto los juegos de los hijos de los esclavistas tenían rasgos de su medio social, diferenciándose de los niños esclavos, fundamentalmente en su contenido usaban determinados objetos (juguetes) o instrumentos.

La etapa feudal trajo consigo un freno considerable a la cultura general, dada la ideología que impulsó la iglesia católica, pero aún así los juegos se mantuvieron entre niños, jóvenes y adultos como actividad recreativa y forma de competición.

El Ajedrez fue muy utilizado en esta época, incluyendo al clero. Los muchachos de la corte desarrollaban juegos en los jardines como actividades recreativas, entre

estos juegos estaban “Las Cintas, Las Prendas, La Gallinita Ciega”. Estas actividades se realizaban a espaldas de la Iglesia, la cual no aceptaba estas actividades lúdicas.

Hicieron su entrada en América los nuevos juegos de salón o de mesa, basados en la habilidad, el azar, la incertidumbre, el truco y cuyo objetivo fundamental ya no era el entretenimiento, sino la búsqueda de dinero, el enriquecimiento sin esfuerzos productivos, como una expresión de los intereses de las capas marginales o escoria de la nueva burguesía ascendente. Exquisitos salones de recreación personal o colectiva, solo para los magnates. Casas especialmente preparadas para el desarrollo del juego de azar, denominados casinos.

La dedicación a estos juegos, como medio de vida, constituye un vicio o lacra social, como la prostitución, el uso de las drogas, la vagancia, la corrupción moral.

Los juegos en el capitalismo, no están al alcance de toda la población, sólo las escuelas privadas utilizan estas actividades como una forma de propaganda para elevar los precios de las matrículas. Los grandes clubes privados levantan áreas e instalaciones deportivas, pero con limitaciones de participación ya sea por el color de su piel, su raza o simplemente su economía, por lo que se convierten los juegos en un medio de discriminación.

Por otra parte la práctica de los Juegos Deportivos, se ha convertido en un lucro de los directores, que pagan altas sumas a los atletas, pero cuando estos no obtienen los logros y triunfos esperados quedan desamparados y fuera de los clubes. Aquí los juegos se convierten en un medio de propaganda, hay grandes monopolios dedicados a la fabricación y venta de artículos deportivos y utilizan a los jugadores más famosos por los resultados obtenidos a nivel mundial como propaganda de los mismos.

En la sociedad Socialista todos los hombres son iguales y tienen derecho al descanso, a la recreación y a la utilización sana del tiempo libre, la práctica de la Educación Física y los juegos para robustecer y conservar la salud de la población.

Con el triunfo de la Revolución, y la toma del poder político, se erradicaron todos los vicios sociales, los juegos toman su verdadero valor educativo y formativo donde es un derecho de todo el pueblo que se plasma hasta en la Constitución; se utilizan para formar a través de ellos un nivel científico y sobre todo para garantizar la salud y el bienestar del pueblo.

Sobre la historia de los juegos, se puede valorar que es un fenómeno social; que surge y se transforma con la sociedad, responde a los intereses de clases, y constituye una necesidad para el hombre.

El juego es parte de la vida del hombre, desde su forma más simple hasta las más complejas, en la misma forma que el hombre se ha ido desarrollando, los juegos lo han hecho igual.

Múltiples son las razones por las que se debe mantener la vigencia de los juegos tradicionales ya que a través de ellos se puede transmitir a los niños y niñas las características, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes zonas, el hecho de ser juegos de épocas remotas dan la posibilidad de acercarse a otras generaciones y culturas locales, regionales y aún de otros países y conocer aspectos importantes que permiten comprender la vida, costumbres y hábitos, la práctica de estos juegos también puede contribuir a elevar el nivel de interés y motivación, desarrollar la comprensión y admiración entre otros valores cuando se logra percibir que los mismos juegos que ellos están jugando fueron practicados por sus padres, abuelos, bisabuelos, tíos, etc.

Se considera a los juegos tradicionales como una fuente de transmisión de conocimientos, tradiciones y cultura de otras épocas o sistemas socio-económicos.

El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica abundar en las raíces y así comprender mejor el presente, su práctica sistemática en las escuelas, en la comunidad, en las actividades recreativas y al seleccionarlos en el marco de los juegos libres son considerados como una manifestación de la independencia infantil a la vez que se está contribuyendo al desarrollo de las habilidades y capacidades motrices al fomentar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional.

Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aún así los contenidos de series televisivas y juegos "más modernos" son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcados en un entorno actual de avanzada. Por otro lado, se considera interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura "de avanzada" que estimula cada vez más la pasividad

aún corporal, el sedentarismo lo cual incrementa los índices de obesidad y torpeza de movimientos, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla.

### **1.5 -Las particularidades generales de la niñez antes de los diez años.**

*Vigotski consideraba : “ la edad como determinada época, ciclo o nivel de desarrollo, como determinado período del mismo, relativamente cerrado, cuyo significado está definido por su lugar en el ciclo general del desarrollo y en el cual sus leyes integrales se expresan cada vez de un modo cualitativamente peculiar “*

*Por otra parte señala Petrovsky que la edad se caracteriza por las particularidades de las condiciones de vida y exigencia que se le plantean al niño en cada etapa de su desarrollo, por las particularidades de sus relaciones con quienes lo rodean, por el nivel de desarrollo de la estructura psicológica de la personalidad, por el nivel de desarrollo de sus conocimientos y su pensamiento y por el conjunto de determinadas características fisiológicas. (6)*

En esta etapa de la niñez los factores determinantes del desarrollo se han hecho más diversos e intrincados. La formación de movimientos se efectúa de forma cada vez más dirigida.

A partir de los 6 años y medio de edad se observa un cambio significativo en las proporciones del cuerpo infantil denominado como “primer cambio de complexión”.

Se altera la relación de la masa del tronco y la cabeza en relación con las extremidades: piernas y los brazos se alargan considerablemente y la caja torácica se aproxima más a la forma de los adultos.

La musculatura se observa más fuerte y las curvaturas fisiológicas de la columna vertebral se han formado completamente y de manera permanente.

Las extremidades adquieren mejores proporciones para su función de palanca, hay una mayor relación entre el peso y la fuerza y se reduce el tejido adiposo. Este cambio complejo, hace posible una dinámica más eficiente, creando las condiciones propicias para el desarrollo de todas las formas básicas de movimientos.

Es necesario señalar que en esta etapa se observan diferencias entre hembras y varones, mostrando cada sexo preferencias por movimientos variados lo que trae como consecuencia que existan diferencias en los resultados de algunos movimientos como por ejemplo los lanzamientos, actividad que preferentemente realizan los varones en sus juegos cotidianos.

El inicio de la escuela influye en el desarrollo motor de los niños, ya que comienza una etapa más sedentaria, donde el niño-niña tiene que limitar sus movimientos y permanecer más tiempo sentado realizando una misma actividad.

Esta limitación produce una acumulación de excitaciones insatisfechas, lo que se explica fisiológicamente por una inhibición de los movimientos, que inducen a un estado de excitación de la corteza cerebral.

Se plantea que en el primer grado es necesario mantener el dinamismo durante la actividad. Las clases de lectura, escritura, matemática, ciencias, etc. Se recomienda que en momentos sea necesario incluir pequeñas pausas de juegos sencillos para evitar el cansancio, pérdida de concentración de la atención y el estancamiento de movimiento.

A partir de los ocho años se observa mayor concentración en una actividad determinada, desaparecen los movimientos paralelos innecesarios, dando paso a movimientos más armónicos, equilibrados y definidos. Coordina correctamente sus movimientos en diferentes ejercicios como son trepar, saltar y lanzar en sus formas más sencillas, también puede subir una soga, balancearse en ella, puede realizar saltos de longitud y de altura y con frecuencia se motiva para tratar de superar sus propios resultados.

En las edades de nueve y diez años se observa una mejor agilidad y destreza de los niños, así como mayor rapidez y fuerza en los movimientos. El sistema osteomioarticular está relativamente más fortalecido, se promueven las competencias donde el niño muestra una gran motivación en participar en los juegos de equipos.

En las edades escogidas para la investigación predominan los juegos con gran variedad de movimiento por ejemplo los recorridos, realizan juegos con cantos, todo tipo de juegos motrices fundamentalmente los de persecución, juegos con contenido social, les gusta demostrar sus habilidades y destrezas.

En la edad escolar aparece un nuevo tipo de actividad, el estudio, donde se observa como formación psicológica la voluntariedad, la cual alcanza su madurez, producto del desarrollo y estabilidad de la jerarquía de motivos. Esta voluntariedad se expresa en los procesos psicológicos, lo que muestra que la unidad de los procesos afectivos (necesidades, sentimientos, afectos) y procesos cognitivos (memoria, atención, pensamiento, etc.) adoptan un nuevo nivel de desarrollo y donde la unidad es la

base de las formaciones motivacionales complejas que caracterizan a la personalidad en las distintas etapas de su formación.

### **-Los Juegos en el desarrollo psíquico del niño.**

Área Cognoscitiva: Influye en la formación de los procesos psíquicos voluntarios (atención y memoria) ejerce una gran influencia sobre el desarrollo del habla, exige de cada niño determinada capacidad de comunicación, juega un rol fundamental en el desarrollo intelectual, la función simbólica, las representaciones, desarrolla la imaginación.

Área afectiva – motivacional: Desarrollo de la esfera motivacional, se desarrolla la esfera de los sentimientos, se asimilan las normas éticas de los adultos.

### **-Situación Social del desarrollo del niño:**

Condiciones internas:

Sensaciones y Percepciones: Se intensifica la agudeza sensorial de la vista y el oído, conocen bien las formas y los colores, saben diferenciar los tonos de los estímulos acuáticos.

La percepción va perdiendo el carácter emotivo para hacerse más objetiva y darle paso a la observación como percepción voluntaria y consciente.

La percepción del espacio alcanza un considerable desarrollo, llegando a utilizar los objetos de diferentes formas y colores, participando en juegos que requieren una percepción exacta de la ubicación de los objetos en el espacio y la determinación de la distancia entre ellos.

En esta etapa existen dificultades en la percepción del movimiento respecto su propio cuerpo pero gradualmente se va superando pues va ocurriendo un gobierno consciente de los movimientos, seguridad, precisión y rapidez, marcada economía y funcionalidad.

La percepción del tiempo es la más retrasada, entre los 7 y 8 años, no perciben adecuadamente los tiempos rápidos y lentos y no advierten sus errores, es decir los tiempos cortos los perciben demasiado lentos y cuando son más largos lo experimentan rápidos.

Atención: En esta etapa los niños prestan su atención en lo fundamental a lo que les parece directamente interesante, llamativo y poco común (atención involuntaria), a los 6 y 7 años, les resulta difícil escuchar explicaciones largas, sobre todo si son percibidas a través del oído.

La intensidad va a depender mucho del interés del niño y del objetivo de la actividad, mientras mayor es el interés del niño por la clase, tanto más fuerte e intensa es su atención.

**Memoria:** La memoria en esta etapa va adquiriendo también un carácter voluntario, intencionado. Aumenta la posibilidad de fijar de forma más rápida y con mayor volumen de retención. De primero a tercer grado aumenta la efectividad de la retención de los conocimientos expresados verbalmente.

**Pensamiento y Lenguaje:** La formación de conceptos con los que opera el pensamiento en las primeras edades escolares, debe apoyarse en lo directamente perceptible, ya sean objetos concretos o modelos.

La reflexión es una cualidad muy importante del pensamiento que le permite al niño hacer suposiciones (hipotetizar) así como autorregular su propia actividad lo que favorece su desarrollo intelectual si se tienen en cuenta los intereses y necesidades de la edad, lo cual puede lograrse utilizando las vías del juego.

En relación con esto, es muy importante estimular la búsqueda de soluciones a los problemas que se les plantean para que puedan ser cada vez independientes y críticos.

En relación con el lenguaje, en esta etapa se desarrolla el lenguaje coherente, el cual se convierte en premisa y consecuencia de la enseñanza que recibe el niño, ya que resulta necesario para la comprensión de los diferentes contenidos, también se desarrolla la capacidad de expresar lo aprendido de forma comprensible para los demás.

La unidad del pensamiento y el lenguaje le permite al primero (pensamiento) operar a través de conceptos que se definen con palabras. En este período del desarrollo, el lenguaje además de su función comunicativa, comienza a poseer una función intelectual.

**Imaginación:** Debe iniciarse el desarrollo de este proceso dándoles la posibilidad a los niños de que creen libremente sus cuentos, dibujos, historias que ejerciten la imaginación en los juegos a través de las dramatizaciones, en las competencias deportivas etc.

**Motivación:** Predominan los motivos vinculados con el presente, es decir, su actividad se rige por motivos y hechos inmediatos.

Los motivos por el juego ocupan un lugar importante.

En esta etapa el niño es capaz de orientar su comportamiento no solo por objetos, que le plantean los adultos, sino también por otros que se propone conscientemente logrando así un control más activo de su conducta.

**Emociones y Sentimientos:** En esta etapa se produce una disminución de la excitabilidad emocional, el niño logra mayor control de sus reacciones físicas, en la edad escolar las vivencias emocionales del niño están muy orientadas al éxito escolar, pasando gradualmente a depender en mayor medida de las relaciones con los compañeros y del lugar que ocupa en el grupo. La vida emocional es muy intensa tanto en la escuela como en el seno familiar.

Por otra parte se desarrollan sentimientos sociales y morales tales como: el sentido del deber (el cual va conformando el valor responsabilidad), la amistad, el respeto y el amor en general. Por eso es importante trabajar sobre los sentimientos de amor y compromiso con la patria, de amor y respeto hacia sí mismo, la familia y hacia sus compañeros y hacia los adultos en general.

Las emociones y sentimientos en esta edad son fuentes importantes en la formación de los componentes de carácter moral de la personalidad.

**Voluntad:** Al inicio del período las acciones volitivas están poco desarrolladas les cuesta trabajo plantearse objetivos, es poco expresada la preparación para superar dificultades. Pero a finales de primer grado se manifiesta de manera elocuente, la disciplina (puntualidad a clases, permanecer sentados por un periodo prolongado, escuchar la explicación del maestro).

Al final de la edad los niños orientan su comportamiento no solo por objetivos planteados por los adultos, sino también por otros que se auto proponen conscientemente, buscando premeditadamente y encontrando los medios para su logro, enfrentando los obstáculos que aparecen.

Desde el punto de vista anátomo-fisiológicos los juegos actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir trabajan gran cantidad de grupos musculares. Combinándolos inteligentemente, se evita el ejercicio unilateral de determinadas partes del organismo, se logra más bien una influencia equilibrada de la constitución total.

Se recomienda que los juegos menores se lleven a cabo al aire libre para que puedan actuar también los estímulos biológicos naturales.

En la etapa que se investiga se observan modificaciones sustanciales en todos los órganos y tejidos del cuerpo, se forman todas las curvaturas vertebrales, cervical, pectoral y de la cintura.

La osificación del esqueleto aún no es completa, debido a lo cual poseen gran flexibilidad y movilidad.

Fortalecimiento considerable del sistema óseo- muscular.

Aumenta la circunferencia de la caja torácica, cambiando en forma de cono invertido, es decir con la base hacia arriba, favoreciendo la función respiratoria, acentuándose esto cuando se fortalezcan las que tienen que ver con esa función en la parte del tronco.

Se fortalecen intensamente los músculos y ligamentos, aumenta su volumen y se acrecienta la fuerza muscular general.

Los grandes músculos se desarrollan antes que los pequeños.

La actividad cardiovascular se hace relativamente estable pues el músculo cardíaco crece intensamente y está bien abastecido de sangre, por eso su corazón es bastante resistente. El pulso sigue siendo acelerado, aproximadamente las pulsaciones por minutos oscilan entre 84 y 90.

Aparece el desarrollo del área frontal del cerebro, fundamentalmente para las funciones superiores y complejas de la actividad psíquica.

#### **- El juego en el niño entre 6 y 10 años.**

Tanto a nivel escolar como extraescolar, la iniciación en cualquier tipo de juego, debe llevarse a cabo en las edades correspondientes a Educación Infantil, para proseguir durante el desarrollo del niño en los diferentes ciclos posteriores. Esta actividad favorece varios aspectos educativos de la persona:

**Integración en el grupo:** primeros fundamentos de la comunicación entre sus iguales.

**Conocimiento y desarrollo corporal:** desarrollo de la coordinación dinámica general y la literalidad, al utilizar todos los segmentos corporales.

**Sentido rítmico:** a través de las danzas los niños se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas... asociadas a los movimientos

**Estructuración Espacial:** a través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.

**Estructuración Temporal:** los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.

**Enriquecimiento del lenguaje:** mediante los diálogos en los juegos adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.

**Formación integral de la persona:** los valores educativos de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas:

### **Motora**

Desarrollo de la resistencia orgánica y muscular (carreras, persecuciones, saltos...).

Desarrollo de la fuerza y potencia (transportes, luchas, ataques y defensas).

Trabaja la flexibilidad (equilibrios, balanceos, movilidad de articulaciones).

### **Psicomotora**

Aumenta la coordinación dinámica general (ajuste a situaciones variadas, creación de nuevas respuestas).

Desarrolla la percepción corporal (conoce los segmentos corporales y la posibilidad de movimientos).

Se produce un ajuste postural (según los gestos y acciones en el juego).

Organiza la representación espacio-temporal (evoluciones en espacios variados y con ritmos diferentes).

### **Socio motora**

Se produce una colaboración grupal.

Existe un espíritu de iniciativa.

Consigue su propio control emocional.

### **Aspecto motriz**

Favorece el desarrollo del niño, en su dinámica propia, es decir, favorece el crecimiento y la salud.

Los juegos escogidos y organizados responden a la demanda de estímulos en las funciones cardio-respiratorias.

Permiten a las conductas motrices afinarse y diversificarse: juegos múltiples situaciones variadas.

Desarrolla capacidades de percepción, acción y adaptación.

### **Aspecto cognoscitivo**

La aceptación de las reglas cada vez más elaboradas originan el desarrollo del pensamiento táctico.

El niño, captando informaciones cada vez más numerosas se hace capaz de presentir, de pasar rápidamente del presente al futuro, examinar las soluciones

mentales a los problemas planteados, la presencia del otro, le obliga a una adaptación continua.

### **Aspecto socio -afectivo**

El niño atravesará gracias al enriquecimiento progresivo de las relaciones interindividuales los siguientes estadios: egocentrismo, cooperación, plena cooperación. El juego asegura el aprendizaje de relaciones sociales en unas condiciones irremplazables de vida de grupo rica y dinámica.

### **Recuperación**

Ante la sociedad sedentaria, mecanizada, competitiva,..., la biotipología del ser humano que está hecha para el movimiento, utiliza la actividad físico-lúdica para satisfacer sus necesidades y recuperación de la fatiga causada por el quehacer diario.

El juego es uno de los aspectos más esenciales del proceso de crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas, entre ellas la capacidad de hablar y de caminar, contribuye a desarrollar la curiosidad y la confianza del niño. Sienta las bases para el desarrollo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida. Lograr que estos juegos sean los que deben ser, es el anhelo de nuestro trabajo.

### **1.6-Los programas de recreación física establecidos para estas edades por el INDER.**

El Programa de Recreación Física para los niños:

En la Cultura Física tiene una gran importancia el trabajo fuera de la escuela realizado por la Recreación Física, tanto por el sistema de las instituciones y organizaciones socioeducativas, como las recreativas propiamente.

En el trabajo fuera de la escuela, desarrollado por los alumnos sobre la base de su libre elección se incluyen como factores decisivos sus intereses y necesidades, lo que proporciona a este trabajo carácter especial. Por otra parte no cabe duda que esto ayuda a la escuela a cumplir los objetivos de desarrollo multilateral, físico y psíquico, así como la mejor preparación para el trabajo y la vida en la sociedad contemporánea.

Se plantean tres direcciones en el trabajo con los estudiantes:

- Higiénico de salud.
- Preparación deportiva
- Preparación recreativa.

Dentro de estas, la última y en parte la primera, constituye el objeto de interés en la Recreación Física. En la escuela el profesor de Educación Física debe compartir sus funciones con las socio - culturales, con las cuales, obviamente incluye el medio de la escuela, donde la Recreación física juega un papel crucial en la continuidad del trabajo con los alumnos como forma de utilización de su tiempo libre.

Entre los centros que se ocupan del trabajo extraescolar están los palacios de pioneros, casas de cultura, organización de pioneros exploradores, etc., atendiendo todas las edades escolares.

Entre el trabajo de la educación física en la escuela y el trabajo extraescolar existen grandes diferencias en la formación de los grupos. En la escuela los grupos se basan en el colectivo de un aula, mientras que en las actividades físico-recreativas entra además otro criterio, que es el interés de los participantes por determinadas formas de la recreación física. Las actividades en el tiempo libre se realizan como la expresión del interés de los niños hacia las distintas formas de actividad del movimiento sobre la base de la libre voluntad.

Eso crea una buena situación para la influencia educativa, la cual es absorbida mejor por los alumnos basándose en el voluntarismo. En algunos momentos hay dudas sobre si las actividades dirigidas en el tiempo libre tienen motivación, planteándose que esta dirección puede matar la espontaneidad de los participantes. Sin embargo las actividades dirigidas posibilitan el juego para todos los niños en partes iguales.

La participación en las actividades recreativas crea en los niños un importante hábito del trabajo individual en la fijación de sus intereses. La introducción para las actividades voluntarias regulares, crea en los niños la necesidad de pasar el tiempo libre creativamente.

Se señala lo planteado por M. Wroczyński: "*La educación fuera de la escuela constituye una institución educativa intermedia entre la escuela y la casa*" (7)

El trabajo de la Recreación Física se encamina a objetivos superiores a partir de la voluntad política de la Dirección de la Revolución para brindar adecuadas alternativas a la ocupación provechosa del tiempo libre de la población, contribuyendo a la elevación de su calidad de vida dentro de los programas dirigidos al desarrollo de una cultura general integral, como parte de la Batalla de Ideas.

La Recreación Física es una de las salidas principales del sistema INDER (conjuntamente con el Deporte, la Educación Física escolar y de adultos, y la

enseñanza deportiva), en cuanto a la prestación del servicio de la Cultura Física integral a la población cubana. De ahí que posea un Programa específico dentro de la DPO, donde se expresa el objetivo estratégico, los criterios de medida que lo aseguran, así como los indicadores de desempeño que permiten evaluarlos todos, los cuales deben variar objetivamente no sólo de un año escolar a otro, sino también entre la versión nacional y las territoriales.

La DPO es una tecnología participativa de planeación y evaluación de resultados del trabajo en un período de tiempo dado, la cual busca un nivel de compromiso de todos los elementos del sistema, aumentando la motivación hacia el trabajo y por tanto la eficacia y la eficiencia. Ello implica que en cada una de las áreas debe buscarse el mayor nivel de participación de todos los miembros, tratando de involucrarlos en el proceso.

La **atención a la comunidad** constituye el escenario principal, enfatizando prioritariamente en la institución escolar, mediante proyectos recreativos, donde se concreten tanto las actividades como los recursos humanos y materiales necesarios. El proyecto recreativo, es el documento metodológico que rige la realización, a mediano o largo plazos, de un conjunto de acciones con la integración de múltiples factores, para el logro de determinados resultados (metas) en un entorno social concreto, con eficiencia y eficacia, y en correspondencia con los objetivos estratégicos y específicos del Programa. Dentro de los tipos de proyectos utilizados está: Proyecto integrador donde se ha adoptado el modelo tipo A para los proyectos destinados a la atención integral de la recreación comunitaria a todas las instancias (consejos populares, municipios, provincias, nación) del país y los Proyectos Puntuales, aquel concebido para una acción concreta, como pueden ser: creación de áreas o de medios recreativos, organización de un evento de cualquier tipo, capacitación del recurso humano, desarrollo de un plan vacacional o de semanas de receso docente en primaria, atención a un objetivo especial (centro penitenciario, comunidad pesquera o cañera, campamento de movilizados, círculos sociales o juveniles, etc), entre otras metas del Programa. Su metodología es igual a la de los proyectos integradores tipo A.

Todo proyecto debe estar precedido por un cuidadoso levantamiento, como proceso de investigación sociológica encaminado a obtener la información necesaria para el conocimiento del entorno social y fundamentar el diagnóstico que le sirva de

argumento. Se realiza mediante técnicas de recopilación de información, como las encuestas, las entrevistas y la observación.

Una vez planteados los objetivos del proyecto, lo más importante es el proceso que permita alcanzar las metas previstas, el que se materializa en un cronograma de acciones a cumplimentar durante el tiempo que enmarca la ejecución del proyecto, y en el que se recogen las actividades principales, aquellas imprescindibles para satisfacer sus diversas etapas, cronológicamente expuestas, cada una de las cuales genera un cierto número de tareas, que son la acción más concreta del proceso de planeación.

Posteriormente la efectividad de un proyecto se mide por sus impactos, o resultados concretos y medibles que se aportan al logro definitivo del objetivo estratégico planteado. Pueden evaluarse tanto cuantitativa como cualitativamente, e incluso de ambos modos, pero en cualquier caso han de contribuir a la solución del problema por el que se originó el proyecto. En el Programa de Recreación Física los impactos más importantes son los que contribuyen a la materialización de los beneficios de la recreación.

Estos beneficios de la Recreación son el resultado que la práctica de actividades recreativas contribuye a alcanzar y consolidar entre las personas -niños, adolescentes, jóvenes, adultos, ancianos- desde el punto de vista de su calidad de vida como expresión concreta del desarrollo humano, lo cual significa principalmente: hábitos saludables, altos niveles de sociabilización, autoestima, sentido de pertenencia, capacidad de razonamiento y toma de decisiones, entre otros valores y aportaciones individuales y sociales, mediante la placentera ocupación del tiempo libre.

Como formas de organización de las actividades Comunitarias se cuenta con un órgano rector: Comité Gestor de Animación y Recreación Comunitaria (CGARC), que tiene como objetivo fundamental “garantizar la atención permanente, mediante proyectos recreativos integradores, de objetivos especiales en la comunidad por su importancia política, económica y/o social, como parte del empeño por la elevación constante de la calidad de vida de nuestro pueblo”, mediante el cumplimiento de las siguientes acciones principales:

- Elaborar, a nivel de municipio, los proyectos técnicos metodológicos que guíen la atención especial en el campo de la Recreación Física, a objetivos comunitarios como los siguientes: centros del sistema de enseñanza deportiva, Plan Turquino,

comunidades pesqueras, bateyes azucareros, barrios marginales, centros penitenciarios, entre otros.

- Orientar y controlar la elaboración de proyectos puntuales para el desarrollo de la atención especial comunitaria en los territorios.
- Gestionar y asegurar un mayor apoyo técnico-material a los especialistas de la Recreación Física y de otros subsistemas del INDER que participen en estos proyectos de atención especial comunitaria.
- Perfeccionar las alianzas y coordinaciones con los factores políticos, económicos y sociales que participan también en la atención a dichos objetivos.
- Constituir y poner en funcionamiento los Comités gestores para la atención especial comunitaria en los diferentes niveles.

Existe cierta variedad de actividades que están concebidas que se desarrollen en la comunidad que incluyen el grupo de edades escogido para la investigación las cuales convocan espontáneamente la participación de la población en acciones de la Recreación Física sin la necesidad de grandes esfuerzos movilizativos, por responder precisamente a gustos y preferencias generalizados para nuestro pueblo, entre las que se encuentran:

- Encuentros de deportes populares (Béisbol, Boxeo, Fútbol...)
- Juegos tradicionales (infantiles, campesinos, de ferias...)
- Juegos populares de mesa (Dominó, Damas, Parchís...)
- Eventos novedosos (Aeromodelismo, Deporte canino, Cometas y objetos volantes...)
- Deportes extremos (Paracaidismo, Cicloacrobacia...)
- Actividades acuáticas en el verano (playas, ríos, piscinas...)
- Actividades culturales y sociales (carnaval, ferias...)
- Parques recreativos y naturales (zoológicos, campiñas, rutas ecológicas...)

En la planificación de las actividades recreativas es preciso el marco espacio-temporal en el cual han de promoverse las actividades físico-recreativas conlleva la necesidad de multiplicar sus ofertas al alcance de la población, las personas prefieren recibir esas ofertas en las cercanías de sus viviendas. Estas circunstancias determinan los siguientes objetivos:

- La creación de un gran número de **áreas recreativas permanentes**, como

Ludotecas públicas, peñas de Dominó y/o Damas y otras ubicadas en los barrios que funcionen con horarios bien identificados, en el tiempo libre diariamente incluyendo fines de semana.

- El empleo de la **escuela** como marco recreativo permanente en la comunidad donde existe, Planes de la calle los fines de semana, el funcionamiento de la Ludoteca escolar, la realización de programas “A Jugar”, así como otras disciplinas físico-recreativas.
- La planificación semanal de **actividades centrales** en cada Consejo Popular, mediante Festivales Recreativos que se combinen con presentaciones artístico culturales, ofertas de la gastronomía local, etc.
- La realización de **planes asistenciales y especiales** destinados a llevar las opciones físico-recreativas a aquellos sitios de la comunidad donde no sea posible el funcionamiento estable de áreas permanentes (sobre todo por la ausencia de fuerza técnica calificada), lo que se realizará mediante programación coordinada por las comisiones de Recreación en los territorios y la participación de los Consejos Voluntarios Deportivos (CVD).
- La atención permanente y con creciente calidad a **objetivos priorizados**, como escuelas deportivas, campamentos de movilizadores permanentes, centros penitenciarios, y otros.
- La multiplicación de **promotores de Recreación Física**, entre los que figuran los técnicos de los restantes subsistemas del INDER en los combinados deportivos, profesores de Educación Física, atletas en activo o retirados, y demás activistas.

La tarea más importante que tiene ante sí la Recreación Física es asegurar la sistematicidad y permanencia de sus actividades para la ocupación del tiempo libre de la población de lunes a domingo y de enero a diciembre. Es decir: en todo momento.

Esta necesidad se incrementa, por supuesto, en aquellas ocasiones cuando la población disfruta de un mayor tiempo libre, como es el caso de fines de semana, semanas de receso docente en primaria, y las etapas vacacionales de verano.

La creación y puesta en adecuadas condiciones de funcionamiento, de las áreas recreativas, la construcción y gestión de los módulos de implementos, la captación y capacitación de activistas, la coordinación de las actividades con los factores sociales del territorio, son acciones que han de asegurar el desarrollo de una oferta físico-recreativa sistemática y permanente para la población en toda su diversidad.

Para dar adecuada respuesta a los gustos y preferencias recreativas de la población, además de las acciones comunitarias masivas la Recreación Física contempla un cierto número de **actividades estructuradas como deportes recreativos**, caracterizadas por su organización a través de estructuras técnicas (federaciones, asociaciones, clubes, áreas...) que las rijan metodológicamente, sobre la base de que cualquier interés físico-recreativo de la población, con una finalidad sana y provechosa, reciba una atención adecuada.

Dos condiciones han de presidir esta esfera de trabajo: la **capacidad de autogestión** de dichas estructuras para buscar soluciones a las necesidades materiales de su actividad específica, y la **efectiva labor de control** que las direcciones de Deportes han de ejercer sobre ellas para garantizar el estricto acatamiento a sus respectivos objetos sociales. La clave del éxito en todo proceso es el hombre. Los **profesores** en los diferentes subsistemas del INDER son los especialistas encargados de llevar a vías de hecho las acciones que aseguran esta misión a los diferentes niveles. **La elevación de la profesionalidad y el fortalecimiento de la autoestima**, como resultados de una cabal comprensión de la importancia ideológica, política y social de esta labor, así como con una adecuada motivación, son objetivos esenciales en el tratamiento de valiosos recursos humanos.

## **CAPÍTULO # II**

### **2.1. - Introducción al capítulo.**

La investigación parte de una observación realizada a las actividades físico-recreativas que se realizan en la Circunscripción 3 del Consejo Popular “El Perejil” de Quemado de Güines, ( **Ver anexo 1**), se constató con los niños comprendidos entre 6 y 10 años para conocer las actividades físico-recreativas que realizaban, así como el conocimiento acerca de los juegos tradicionales y si estos formaban parte de las actividades programadas en la circunscripción, lo cual resultó de interés para la autora de la presente investigación, debido a que el problema se observó también en otros Consejos Populares, comunidades e incluso en escuelas primarias del municipio.

Por estas razones, se comienza a pensar en un plan de acciones que contribuya al rescate de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3 Consejo Popular “El Perejil”.

La investigación se inserta dentro de las investigaciones Experimentales, escogiendo para esta investigación el Preexperimento o control mínimo.

### **2.2. Metodología**

#### **- Población y Muestra**

La población objeto de estudio estuvo integrada por 125 niños comprendidos entre 6 y 10 años de edad, mediante el método aleatorio simple, se realizó un muestreo por sorteo, resultando seleccionados como muestra 60 niños que representa el 48 % de la población objeto de estudio de la Circunscripción 3 del Consejo Popular “El Perejil” del municipio de Quemado de Güines.

Se escogen los mismos para comprobar si los juegos tradicionales son utilizados en las actividades físico-recreativas que se realizan en la zona elegida.

Se realizó un muestreo estratificado seleccionando 7 niños con 6 años de edad, 9 niños con 7 años, 11 niños con 8 años, 12 niños de 9 años y 21 niños de 10 años.

#### **-Métodos y Procedimientos**

##### **Estadístico y de procesamiento matemático.**

Se utilizó el Muestreo Aleatorio Simple (MAS).

Cálculo porcentual: Para determinar el porcentaje de los aspectos investigados expresados en las tablas de datos.

**Métodos Teóricos:** Estuvieron presentes desde sus inicios cuando se estaba buscando la idea a investigar hasta el final de la investigación.

**Analítico-Sintético:**

**Objetivo:** Procesar la información científica consultada y la recogida de datos mediante la aplicación de distintos instrumentos.

**Histórico-lógico:**

Es imprescindible para establecer comparaciones de criterios y determinar rasgos comunes y generales de los enfoques considerados que permite llegar a conclusiones confiables, haciendo énfasis en la fundamentación teórica y el análisis de los resultados.

**Objetivo:** Para el estudio de los antecedentes teóricos y su evolución, se realizó el análisis del surgimiento y desarrollo de los juegos tradicionales en Cuba y en el municipio. También permitió hacer un análisis lógico de la necesidad de rescatar estos juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños de la comunidad.

El método **inductivo – deductivo** permitió determinar las temáticas necesarias para la investigación, para ir de lo particular a lo general y viceversa, empleándose en el marco teórico o fundamentación teórica, en el análisis de los resultados y en la elaboración de las conclusiones y recomendaciones, fue útil en la construcción del plan de acciones para contribuir al rescate de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños de 6 a 10 años, donde la formulación científica propuesta se deduce y explica a partir de las preguntas científicas y de la concepción teórica asumida.

**Métodos del nivel empírico:**

En la etapa de diagnóstico se realiza un sondeo de la situación en la que se utilizaron las siguientes técnicas y métodos de investigación:

**Análisis documental:** Se utilizó para la revisión de documentos y para la recopilación de información sobre el problema. Permitted conocer sobre los juegos tradicionales y los programas de la recreación física establecidos para estas edades por el INDER.

**La observación:** Fue utilizada con el objetivo de constatar los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular “El Perejil”. **(Anexo # 1).**

**La Entrevista:** Se aplicó inicialmente a los niños entre 6 y 10 años para conocer las actividades físico- recreativas que realizan los niños entre 6 y 10 años. **(Anexo # 2)**. La selección de las acciones se realizó a partir de un análisis de todos los métodos empleados para constatar que los juegos tradicionales no son utilizados en las actividades físico-recreativas, no los conocen, se utilizó la bibliografía consultada, tomando como criterio las experiencias en este tipo de actividad.

**La Encuesta se aplicó** a 10 especialistas para conocer sus opiniones y determinar el nivel de cientificidad, nivel de aplicabilidad, necesidad, originalidad y sugerencias que le concedían al plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales, el mismo fue valorado de bueno ya que el 100 % de los especialistas así lo reflejaron.

**El Método de Triangulación** fue utilizado para la confrontación de todas las fuentes bibliográficas así como los métodos.

Se lleva a cabo la implementación del plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular “El Perejil”.

### **2.3 -Análisis de los resultados.**

**-Diagnóstico sobre los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular El Perejil.**

Se comenzó con la aplicación de una observación a las actividades físico-recreativas que se desarrollan en la Circunscripción 3 del Consejo Popular “El Perejil” **(Ver anexo 1)**, donde en la misma se pudieron constatar las actividades que realizaban los niños comprendidos en la edad de 6 a 10 años **(tabla 1)**, dentro de ellas están los Planes de la Calle, Programa A Jugar, Festivales Deportivos Recreativos, y Festivales de Juegos Tradicionales, observándose que los mismos se realizan **A veces**, resultando las disciplinas deportivas las de una utilización **Sistemática** en la realización de las actividades programadas, éstas actividades son organizadas y guiadas por el profesor **A veces**, señalándose que **Casi siempre** lo realizan los niños por sí solos. Por otra parte se comprobó que se practican **Algunos** de los juegos tradicionales en las actividades, mostrándose estimulados **Algunos** de los niños de la comunidad, sistematizándose **A veces** la realización y participación en los juegos. Resulta interesante que en los Festivales de Juegos Tradicionales se hace siempre lo mismo (Cometas, Papalotes, Bola Criolla, Dama, y Chivichana), todo esto motivó a la autora de la investigación a indagar sobre la insuficiente

utilización de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de la circunscripción y poner en práctica un plan de acciones que rescaten los juegos tradicionales propios de la zona.

Para continuar con la investigación se confrontó con los niños del grupo de edad escogida los cuales de forma muy espontánea y sincera respondieron a las preguntas que la investigadora realizaba (**Ver anexo 2**), para la formulación y recogida del procesamiento de la información la autora se apoyó en un facilitador el cual se encargó de recopilar los datos en el momento que se realizaba la entrevista, a los niños, la misma fue motivada y se aplicaron técnicas de participación para que las respuestas fueran lo más objetivas posible. Los 60 niños de la muestra utilizada **participan en las actividades físico-recreativas** que se realizan en la comunidad. (**Tabla 6**). Refieren en un porcentaje alto que **Por sí mismos (Solos)** y en el **Tiempo libre de la escuela**, son las vías a través de las cuales realizan las actividades físico-recreativas, (**Tabla 7**).

Del listado de Juegos Tradicionales ofrecidos a los niños, para determinar si los mismos se realizan en las actividades físico-recreativas de la comunidad, se señalan los juegos de: La Suiza, el Trompo, Dominó, Papalote, Ula-Ula, Las bolas, El Gato y el Ratón, El Pon, y La señorita con un **Porcentaje alto** que **se realizan** en las actividades físico-recreativas de la comunidad; sin embargo los niños señalaron 27 juegos entre ellos: Yaqui, Escondido, La Gallinita Ciega, La Escuelita, La Ardillita sin casa, Alánimo, El Aro, entre otros, con un **Porcentaje alto** que **no se realizan** en las actividades de la comunidad, (**Tabla 8**). Es bueno destacar que muchos de estos Juegos Tradicionales mostrados son apenas conocidos por los niños.

Refieren los niños juegos conocidos por ellos que no están incluidos en el listado mostrado como son: El juego de la Pañoleta, Las Barajas, Cuba y España. (**Tabla 9**).

Al realizar un análisis de todos los métodos empleados para constatar que los Juegos Tradicionales no son utilizados en las actividades físico-recreativas para el grupo de edad escogido y que muchos de estos, los niños no los conocen, entonces se determina el diseño de un plan de acciones para rescatar estos juegos tradicionales, el mismo está estructurado por de la siguiente forma: nombre de la acción, su objetivo, el desarrollo de cada acción, la fecha o frecuencia de cumplimiento, participantes, responsables, medios o recursos y evaluación

# PROPUESTA DE ACCIONES

Nr o.	Acción	Objetivo	Desarrollo	Fecha o frecuencia	Participantes	Responsable	Medios o Recursos	Evaluación
1.	Diagnóstico para conocer los juegos tradicionales que practicaron las generaciones que antecedieron	Conocer los juegos tradicionales que existían y realizaban en la zona escogida.	La actividad consiste en la visita a las casas de las personas con mayor edad de la comunidad, para establecer un diálogo donde se pueda conocer los juegos que ellos realizaban en su niñez, propios de aquella época y de la zona, en este diálogo se precisó sobre los juegos y los nombres de estos, es decir aquello que fue motivo de alegría y placer en su niñez y que debió ser transmitido hasta las generaciones actuales.	Primera Semana de Diciembre 2007	Personas mayores de 45 años seleccionadas y autora	Autora	Diálogo	Buena
2.	Determinar los gustos y preferencias del grupo de edad de 6 a 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular "El Perejil".	Conocer los gustos y preferencias de los niños comprendidos en la edad de 6 a 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular "El Perejil" por los juegos tradicionales para incluirlos en su plan de actividades.	La acción consiste en efectuar de forma amena, estimulante y con iniciativas una lluvia de ideas a los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular El Perejil, determinando sus gustos y preferencias en las actividades físico-recreativas de la zona, sugiriéndoles los juegos que se determinaron en la primera acción.	Segunda Quincena de Enero 2008.	Niños entre 6 y 10 años y autora	autora	Lluvia de ideas.	Buena
3.	Visitar el museo de historia de la localidad	Familiarizar a los niños entre 6 y 10 años con la historia local, tradiciones culturales y	En coordinación con la institución cultural, se planifica una visita por parte de los niños entre 6 y 10 años al	2da Semana de Febrero 2008	Niños entre 6 y 10 años y autora	autora	Visita y conversatorio	Buena

	para conocer las tradiciones culturales, deportivas y recreativas del pueblo Quemadense, hechos que se desarrollaron en el lugar seleccionado y que han tenido una gran importancia para la historia de la localidad.	recreativas del pueblo quemadense.	museo de la localidad, allí se explica de forma detallada por los compañeros responsables del programa, acerca de las tradiciones culturales y recreativas de nuestro pueblo, los hechos más significativos de nuestra historia local.					
4.	Búsqueda por parte de la investigadora sobre la bibliografía de juegos tradicionales para su preparación e incluir en las actividades físico-	Realizar búsqueda sobre bibliografía de juegos tradicionales para su preparación e incluir en las actividades físico-recreativas de la Comunidad.	En la autopreparación de la investigadora se buscará bibliografía sobre los juegos tradicionales que puedan incluirse en las actividades físico-recreativas en la comunidad.	1ra Semana de Febrero del 2008	autora	autora	Libros, folletos, tesis	Buena

	recreativas de la Comunidad.							
5.	Buscar información con adultos sobre los juegos tradicionales que se realizaban en épocas anteriores	Motivar a los niños en la realización de los juegos tradicionales que realizaban sus padres en épocas anteriores.	Se les orienta a los niños que indaguen con sus padres, vecinos de la comunidad sobre los juegos tradicionales que se realizaban, estableciendo un intercambio entre los niños para confeccionar un listado oficial de los juegos más preferidos.	Marzo 2008.	Niños, Padres y autora	autora	Conversatorio	Buena
6.	Seleccionar, los juegos tradicionales a incluir en el plan de actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años en la Circunscripción 3 del Consejo Popular "El Perejil", con su desarrollo y metodología a utilizar.	Seleccionar, los juegos tradicionales a incluir en las actividades recreativo-físicas a partir de lo obtenido por todas las fuentes utilizadas en las acciones descritas.	Con los aportes que se ofrecieron por parte de los niños, padres y las consultas realizadas por la autora se seleccionan los juegos tradicionales a incluir en el plan de actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años en la Circunscripción 3 del Consejo Popular "El Perejil", con su desarrollo y metodología a utilizar	Abril 2008	Niños y autora	autora	Demos-trativos.	Buena
7.	Realizar un	Valorar la realización	Analizar con los niños del	Semanal.	Niños,	autora	Conver	

	análisis periódico del resultado de la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas	de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de la circunscripción 3, del Consejo Popular "El Perejil".	grupo de edad entre 6 y 10 años, después de terminada la actividad cual fue la aceptación de cada uno de los juegos empleados.		autora		satorio	Buena
--	---	--	--	--	--------	--	---------	-------

### **- Valoración de la propuesta por los especialistas**

Una vez elaborado el plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales en los niños entre 6 y 10 años de la circunscripción 3, Consejo Popular “El Perejil” en Quemado de Güines, fue sometido a la valoración de especialistas para valorar su calidad y grado de competencia. Se realizó una encuesta (**Anexo # 4**) a 10 especialistas para conocer sus opiniones y determinar el nivel de científicidad, nivel de aplicabilidad, necesidad, originalidad y sugerencias que le concedían al mismo. Estos especialistas consultados (**Anexo # 5**) poseen 19 años de experiencia como mínimo. De los 10 evaluadores: 2 son Directores de combinado Deportivos, 3 son Metodólogos inspectores dentro de ellos 1 Máster, 2 Subdirectores de Deporte Participativo, 1 Promotor de Recreación y dos Jefes de Departamento.

Los 10 especialistas (**Tabla 10**) para un 100% coinciden en señalar que la propuesta planteada posee nivel científico, por la importancia que reviste el rescate de los juegos tradicionales en la comunidad. Tiene nivel de aplicabilidad, porque el plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales puede constituir un material de preparación para todo el personal encargado de realizar las actividades físico-recreativas. Coinciden, además, que esta es necesaria, ya que los juegos tradicionales no son utilizados en las actividades de la comunidad, que asimismo es original, porque puede servir como modelo para hacer otras investigaciones o continuar profundizando en esta.

Como sugerencias de este trabajo los especialistas plantean que se debe continuar esta investigación no solo con el rescate de los Juegos Tradicionales, sino insistir en el acercamiento y vínculo con las tradiciones culturales de esta Comunidad, con vistas a elevar el interés y participación de los niños y jóvenes en las actividades físico-recreativas y culturales de la zona.

El plan de acción propuesto para el rescate de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas en la Circunscripción 3 del Consejo Popular “El Perejil” de Quemado de Güines, se valora de bueno ya que el 100 % de los especialistas así lo reflejaron, al mismo se le hizo una sugerencia descrita en el párrafo anterior.

## - Valoración de los resultados de la aplicación del plan de acción.

Con la puesta en práctica de las acciones durante 6 meses se comprobó que las personas mayores de 45 años, con las cuales se dió un diálogo, el 92 % recuerda los juegos tradicionales que realizaban en su niñez, **(Ver anexo # 6 y 9, tabla 11)**, conformándose un listado de 15 juegos, de ellos, solo 10 resultaron con mayor porcentaje señalados por los adultos **(Ver tabla 12)**, en cada uno de estos juegos se precisa en qué consistían y de qué forma lo realizaban. En un porcentaje alto estos consideran que **sí** podemos incorporar esos juegos tradicionales a las actividades físico-recreativas que se realizan en la comunidad **(Ver tabla 13)** mientras que el 56 % plantea que **ninguno** de estos juegos se realiza actualmente en las actividades físico-recreativas de la comunidad. **(Ver tabla 14)**.

En cuanto a la determinación de los gustos y preferencias del grupo de edad entre 6 y 10 años se realizó una “lluvia de ideas” que incide positivamente en los gustos y preferencias, incluyendo los juegos que se determinaron en la primera acción, los porcentajes más altos en cuanto al gusto y preferencias de los niños fueron en: La Señorita, El Agarrao y La Sortijita, producto que estos juegos son los más conocidos por todos los niños **(Tabla 15)**.

Considerando que las tradiciones forman parte de la historia y la cultura, y que en ellas se conservan los verdaderos valores que identifican al hombre con su cultura, se desarrolla con los niños de 6 a 10 años una visita al Museo de Historia de la localidad donde se conocieron las tradiciones culturales, deportivas y recreativas del pueblo quemadense y los hechos que se desarrollaron en el lugar, el 90 % de los niños participaron en la actividad, **se mostraron estimulados, despertó el interés y se sintieron satisfechos en un 100 %** **.(Tabla 16)**.

Se realizó la búsqueda bibliográfica que sirvió para la autopreparación de la autora en cuanto a los juegos tradicionales y la incorporación de los mismos a las actividades físico-recreativas de la zona, registrándose un total de **12** bibliografías consultadas. **(Ver anexo # 11, Tabla 17)**.

Los padres de los niños conjuntamente con los vecinos de la comunidad aportaron un total de 24 Juegos Tradicionales que se realizaban en la época de su niñez; se estableció un intercambio entre los niños y se confeccionó el listado oficial de 8 juegos que resultaron ser los más preferidos entre ellos: El chucho escondido, La Candelita, Amambrocható o Matandile, El Aro, La pájara pinta, Alánimo, Los

escondidos, La gallinita ciega, resultando estos los de mayor porcentaje de preferencia. **(Tabla 18)**. Existen además otros Juegos Tradicionales que se muestran en la tabla con un elevado porcentaje, sin embargo no se incluyen en el listado oficial como preferidos por los niños, porque la autora determina que los mismos son realizados con sistematicidad en la comunidad.

Los juegos tradicionales seleccionados se incluyeron en el plan de actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años en la Circunscripción 3 del Consejo Popular “El Perejil”, los mismos contaban con: el nombre del juego, edad y sexo para aplicación, los materiales a utilizar y una breve explicación de la organización y desarrollo de los mismos. **(Anexo # 12) y (Anexo # 7, 8,10 (Representación de los Juegos))**.

Se realizó el análisis semanal de los Juegos Tradicionales incluidos en el plan de actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular “El Perejil” del municipio de Quemado de Güines, resultando los 8 juegos en un 100 % aceptado por los niños, lo cual contribuye a elevar la participación en estas actividades. **(Ver tabla 19)**.

Por esto se considera la propuesta como efectiva, confiable, factible, precisa y viable, con pertinencia social. Los resultados son muy buenos, es acogida por la colectividad, a partir de que la misma trajo consigo, el aumento y la participación en las actividades del resto de los miembros de la comunidad, elevando así la formación y la calidad de vida de carácter social.

## CONCLUSIONES:

- 1.- Los Juegos Tradicionales en las actividades físico-recreativas en niños de 6 a 10 años se sustentan por los Principios y concepciones Martianas referidos a la importancia y necesidad del juego para los niños como parte de su formación Integral.
2. -El diagnóstico y los instrumentos de constatación inicial permitieron comprobar que los niños de 6 a 10 años poseen escasos conocimientos sobre los juegos tradicionales.
- 3.- La propuesta de las acciones elaboradas a partir del criterio de los especialistas posee nivel científico y actualidad, nivel de aplicabilidad, necesidad y originalidad.
- 4.- El plan de acciones encaminado a rescatar los juegos tradicionales en los niños entre 6 a 10 años de edad de la Circunscripción 3 del Consejo Popular “El Perejil” de Quemado de Güines ha tenido excelente acogida

## RECOMENDACIONES

- 1.- Continuar este trabajo de rescate de Juegos Tradicionales mediante otras investigaciones y en otras áreas.

## REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- 1.- Martí José. “La edad de Oro “un juego nuevo y otros viejos. José Martí. Editorial Gente Nueva; 1889. – 44 P
- 2.- Öfele, María Regina, (1998). “Los juegos tradicionales en la escuela”. Primera parte En *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra. Año 13 Nro. 119, Buenos Aires.
- 3.- Dobler Erika y Hugo. “Juegos Menores”. / Erika Dobler y Hugo. – La Habana. Editorial Pueblo y Educación. 1980. 15, 21, 22,25 y 27 p.
- 4.- Sánchez Ruedas, M y otros. “Los cien juegos del plan de la Calle”. – La Habana. Editorial Orbe. 1977. – 33 p.
- 5.- Colectivo de autores, “Selección de lecturas sobre Sociología y Trabajo Social”: La Habana, 2001.
- 6.- Watson Brown Herminia Msc. “Teoría y Práctica de los Juegos”. Editorial Deportes, 2008.
- 7.- Fullera Bandera, Pedro. “Recreación Comunitaria”.Colectivo de Metodólogos. Dirección Nacional de Recreación del INDER.

## **BIBLIOGRAFIA**

- 1.- Almeida Gacinez, Néstor. "Estudio de las condiciones Objetivas y subjetivas para la práctica de la Cultura Física A nivel de circunscripción. Néstor Gacines; Otto R. González – Carvajal Caballero, Joaquín Alonso Santiago, Tutor. — Trabajo de Diploma .ISCF (V: C)
- 2.- Ashmarin Boris, Ruíz Roudol. "Teoría y Metodología de la E. Física. Escuela Superior de E.F". "Comandante Manuel Fajardo". La Habana 1962—78 p.
- 3.- Bunge, M. (1972):" La Investigación Científica". ICL, La Habana. (1998): La ciencia, su método y su filosofía. Editorial Sudamericana. B. Aires
- 4.- Castellón Corzo, Ania. (1995)" Estudio de la Estructura, organización y tradiciones Deportivas-Recreativas en un barrio sometido a acciones de Transformación social ". Tesis de Diploma Villa Clara, ISCF "Manuel Fajardo".
- 5.- Cortegazas Luís. "El Deporte como fenómeno social". Información Directa. (Matanzas) # 8. Octubre de 1986, (Boletín).
- 6.- Cancio Canto, S y Hernández Seleno René. "Importancia de la C. F. en Las masas, Informaciones temáticas. (Camaguey) # 8. Septiembre 1985, (Boletín).
- 7- Caballero Rivacoba, Mirtha J. Yordi García." El Trabajo Comunitario: una alternativa cubana al desarrollo social".
- 8.- Dilter, K." Función del deporte en el fortalecimiento del Pueblo" Arrancada. (Santiago de Cuba). (8-9); 37-40; Diciembre –marzo, 1982-1983.
- 9.- Dirección nacional recreación del inder: "documentos rectores de la recreación física en cuba" (La Habana, Cuba, años 2000-2003).
- 10.- Dobler Erika y Hugo. "Juegos Menores". / Erika Dobler y Hugo. —La Habana. Editorial Pueblo y Educación. 980. —15, 21,22, 25 y 27 p.
- 11.- Estévez Cullell, Migdalia, Margarita Arroyo Mendoza, Cecilia González Ferry. (2004). "La Investigación Científica en la Actividad Física: Metodología". Editorial Deportes.

- 12.- Fullera Bandera, Pedro, Y colectivo de metodólogos," Recreación Comunitaria" Dirección Nacional de Recreación del INDER. -152 p.
- 13.- Goode, WJ y P.t Hatt. "Métodos de Investigaciones sociales". —La Habana: Editorial Ciencias Sociales 1971. – 469 p.
- 14.- Hernández Sampieri, Roberto, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio. (2002) "Metodología de la Investigación". 3ra. ed. México, Mc Graw Hill Ed.
- 15.- Hernández Mendo, A. (2000)." Acerca del ocio, del tiempo libre y de la animación sociocultural". *Lecturas Educación Física y Deportes, Revista Digital* [en línea], 23. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.efdeportes.com>
- 16.- Jasso Peña, J. El Municipio:" Génesis del desarrollo de la Educación Física y el Deporte en un país.
- 17.- Mesa Anoceto, Magda. (2006) "Asesoría estadística en la Investigación aplicada al deporte". Editorial José Martí, 44 p.
- 18.- Microsoft ® Encarta ® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
- 19.- Margarita Estévez Cullill." La Investigación Científica en la actividad Física, su metodología". Editorial Deporte, 2004.
- 20- Martí, José. A los niños que lean La edad de oro. \_"En La edad de oro" Ciudad de la Habana: Editorial Gente nueva 1985.
- 21.- Mi punto\_ com. Venezuela Virtual. Juegos tradicionales Venezolanos.
- 22.- Moreira, R. (1977). "La Recreación un fenómeno socio-cultural". Impresora José A. Huelga. La Habana, Cuba.
- 23.- Monografía.com. Educación 2007. Juegos y juguetes tradicionales.
- 24.- Ortega Gómez. (1989) ."La Educación Física y su dimensión científica". Apuntes: Educación Física y Deportes". (*Barcelona*) diez: 26, junio-Septiembre.
- 25.- Pupo Pestana, Nerys. (Holguín)." Vamos a Jugar". Colección para que crezcas conmigo. Editorial de la Mujer. Ciudad de la Habana. Cuba. 2008.- 159p.
- 26.- Sánchez Acosta, Maria Elisa y Matilde González García." Psicología General y del Desarrollo".Editorial Deporte. Ciudad de La Habana.

Cuba. 2004. -177p.

27.- Sánchez Ruedas, M y otros. “Los cien juegos del plan de la Calle”. – La Habana. Editorial Orbe. 1977. – 33 p.

28.- Velásquez j, Ramón y otros. Gran Enciclopedia de Venezuela.-Editorial Globe, C.A., Caracas, 1998. – 350p

29.- Watson Brown, Herminia, “Teoría y Practica de Los Juegos” Editorial Deportes, 2008.

# ANEXOS

## Anexo #:1

### Guía de observación grupal

Objetivo: Constatar los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3, Consejo Popular El Perejil.

Aspectos a Observar:

- 1.- Actividades físico-recreativas que realizan los niños entre 6 y 10 años.
- 2.- Juegos organizados, guiados por el profesor o solo por los niños.
- 3.- Practican algunos de los juegos tradicionales.
- 4.- Se sienten estimulados por los juegos que realizan.
- 5.- Sistemática en la realización y participación en los juegos.

## Anexo # 2: Resultados de la observación

Tabla # 1 Actividades físico-recreativas que realizan los niños entre 6 y 10 años.

Actividades que realizan	Sistemáticamente	A veces
Plan de la calle		x
Programa A Jugar		x
Festivales Deportivos Recreativos		x
Festivales de Juegos Tradicionales		x
Disciplina deportiva	x	

**Tabla # 2:** Juegos organizados, guiados por el profesor o solo por los niños.

<b>Los Juegos son:</b>	<b>Casi Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>
Organizados y guiados por el profesor.		<b>x</b>	
Solo por los niños	<b>x</b>		

**Tabla # 3:** Practican algunos de los juegos tradicionales.

<b>Indicadores</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Todos</b>		<b>x</b>
<b>Algunos</b>	<b>x</b>	
<b>Ninguno</b>		<b>x</b>

**Tabla # 4:** Se sienten estimulados por los juegos que realizan.

<b>Indicadores</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>Todos</b>		<b>x</b>
<b>Algunos</b>	<b>x</b>	
<b>Ninguno</b>		<b>x</b>

**Tabla # 5** Sistemática en la realización y participación en los juegos

<b>Indicadores</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
<b>A veces</b>	<b>x</b>	
<b>Siempre</b>		<b>x</b>

### **Anexo # 3**

#### **Guía de la Entrevista Inicial**

Objetivo: Conocer las actividades físico-recreativas que realizan los niños entre 6 y 10 años.

1.- ¿Participas en las actividades físico-recreativas que se realizan en la Comunidad?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

2.- ¿A través de qué vías realizas las actividades físico-recreativas?

A.- Por sí mismos (Solos) \_\_\_\_\_

B.- Orientado por la Educación Física \_\_\_\_\_

C.- Actividades Comunitarias \_\_\_\_\_

D.- En el tiempo libre de la escuela \_\_\_\_\_

4.- En el listado de juegos tradicionales que se te muestran a continuación, señala los que se realizan en las actividades de la comunidad.

Nombre del Juego	Se Realizan	
	Si	No
1. Suiza	_____	_____
2. Yaqui	_____	_____
3. Pelota	_____	_____
4. Trompo	_____	_____
5. Dominó	_____	_____
6. Escondidos	_____	_____
7. Papalote	_____	_____
8. Gallinita ciega	_____	_____
9. Casitas	_____	_____
10. Ula-ula	_____	_____
11. A las Muñecas	_____	_____
12. La escuelita	_____	_____
13. ¿Cuántos panes hay en el Horno?	_____	_____
14. La Ardillita sin casa	_____	_____
15. Veo, veo	_____	_____
16. El burrito san Vicente	_____	_____
17. Las Sillas	_____	_____
18. La sillita de mano	_____	_____
19. El Aro	_____	_____
20. Las prendas o sortijita	_____	_____
21. El chucho Escondido	_____	_____
22. La candelita	_____	_____
23. Zum-Zum de la Carabela	_____	_____
24. Cachumbambé	_____	_____
25. Las Bolas	_____	_____
26. El gato y Ratón	_____	_____
27. El Pon	_____	_____
28. Tieso, Tieso	_____	_____
29. Palitos Chinos	_____	_____

30. Las Cintas	_____	_____
31. Alánimo	_____	_____
32. La Señorita	_____	_____
33. Amambrocható o Matandile	_____	_____
34. A la rueda rueda	_____	_____
35. La Pájara pinta	_____	_____
36. Arroz con leche	_____	_____
37. El pájaro piruelo	_____	_____
38. Los pollos de mi cazuela	_____	_____
39.- Comadrita la rana	_____	_____

5.- ¿Conoces algún otro juego que no aparece en los antes mencionado? ¿Cuál?

Resultados:

**Tabla # 6** Participas en las actividades físico-recreativas que se realizan en la Comunidad.

Cantidad de niños	Participan en las actividades físico-recreativas			
	Si	%	No	%
60	60	100	-	-

**Tabla # 7** Vías a través de las cuales realizan las actividades físico-Recreativas.

	Por sí mismos (Solos)				Orientado por la Educación Física				Orientado por la Comunidad				En el tiempo libre de la escuela			
	Si	%	No	%	Si	%	No	%	Si	%	No	%	Si	%	No	%
60	48	80	12	20	35	58	25	41	20	33	40	66	49	81	11	18

**Tabla # 8:** Juegos tradicionales que señalaron los niños que se realizan en las actividades físico-recreativas de la comunidad.

Nombre de Juego	Se realizan en las actividades físico-recreativas de la comunidad.			
	Si	%	No	%
Suiza	48	80	12	20
Yaqui	20	33	40	66
Pelota	58	96	2	3

Trompo	49	98	11	18
Dominó	57	95	3	5
Escondido	28	46	32	53
Papalote	43	71	17	28
Gallinita ciega	22	36	38	63
Casita	11	18	49	81
Ula-Ula	55	91	5	8
A las muñecas	15	25	45	75
La escuelita	19	31	41	68
¿Cuántos panes hay en el horno?	-	-	60	100
La Ardillita sin casa	7	11	53	88
Veo-Veo	17	28	43	71
El Burrito San Vicente	8	13	52	86
Las Sillas	29	48	31	51
La sillita de mano	-	-	60	100
El Aro	-	-	60	100
Las Prendas o Sortijita	44	73	16	26
El Chucho Escondido	21	35	39	65
Candelita	4	6	56	93
Zum-Zum de la Carabela	-	-	60	100
Cachumbambé	9	15	51	85
Las Bolas	55	91	5	8
Gato y el Ratón	46	76	8	13
El Pon	52	86	8	13
Tieso, Tieso	-	-	60	100
Palitos Chinos	-	-	60	100
Las Cintas	-	-	60	100

Alánimo	-	-	60	100
La Señorita	56	93	4	6
Amambrocható o Matandile	-	-	60	100
A la rueda rueda	14	23	46	76
La Pájara pinta	-	-	60	100
Arroz con leche	-	-	60	100
El pájaro piruelo	-	-	60	100
Los pollos de mi cazuela	-	-	60	100
Comadrita la rana	-	-	60	100

**Tabla # 9:** Otros juegos mencionados por los niños.

Nombre del juego
- Juego de la Pañoleta
- Las Barajas
- Cuba y España

## Anexo #: 4

### Encuesta para la valoración de la propuesta por los especialistas.

#### Estimado (a) Colega:

Esta tesis de maestría se ocupa de diseñar un plan de acciones que contribuya al rescate de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años de la Circunscripción 3 Consejo Popular El Perejil. Se cree que usted reúne las cualidades para que su opinión se tenga presente en la investigación, por lo que, además de agradecerle el tiempo que concede, se le pide que exprese sus consideraciones con completa sinceridad.

Muchas gracias.

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Título y/o categoría docente que posee: \_\_\_\_\_

Cargo que ocupa: \_\_\_\_\_

Años de experiencia: \_\_\_\_\_

-Expresar sus consideraciones acerca del plan de acciones en cuanto a:

- Nivel científico
- Nivel de aplicabilidad.
- Necesidad.
- Originalidad.
- Sugerencias.

## Anexo #: 5

### Especialistas

Datos Generales				
No	Nombre y Apellidos	Título y/o categoría docente	Cargo que ocupa	Años de experiencia
1.-	Guillermo Pérez Morales	Licenciado en Cultura Física y Recreación Instructor	Metodólogo Sistema Competitivo	25
2.-	Ángel Adalberto	Licenciado en Cultura Física y	Jefe Dpto.	30

	Fleites Reyes	Recreación Instructor	Actividades Deportivas	
3.-	Liban Herrera Pérez.	Licenciado en Cultura Física y Recreación Instructor	Jefe Dpto. Educación Física y Recreación.	21
4.-	Maria Emilia Leiter García	MCs. Didáctica de la Educación Física	Metodólogo de Cultura Física	26
5.-	Alfredo Alberto Solaz	Licenciado en Cultura Física y Recreación Instructor	Director de Combinado Deportivo	28
6.-	Fernando Villavicencio Fariña	Licenciado en Cultura Física y Recreación Instructor	Promotor de Recreación	25
7.-	Darien Rivero Díaz	Licenciado en Cultura Física y Recreación	Sub-Director Participativo	18
8.-	Anisey Durán Clavero	Licenciado en Cultura Física y Recreación	Sub-Directora Participativa	19
9.-	Aurelio Rodríguez Rodríguez	Licenciado en Cultura Física y Recreación Instructor	Metodólogo de Educación Física	25
10.-	Miguel Ángel Serrano Santana	Licenciado en Cultura Física y Recreación	Director Combinado Deportivo	32

**Tabla # 10:** Resultados de la valoración del plan de acción por los especialistas.

Indicadores	Categorías					
	Bien	%	Regular	%	Mal	%
<b>Nivel científico</b>	10	100	-	-	-	-
<b>Nivel de aplicabilidad.</b>	10	100	-	-	-	-
<b>Necesidad.</b>	10	100	-	-	-	-
<b>Originalidad.</b>	10	100	-	-	-	-
<b>Sugerencias</b>	1					

**Anexo # 6:** Acción 1: Resultados de la aplicación del plan de acciones.

Guía de preguntas sobre el diálogo con las personas mayores de 45 años de la zona escogida para el estudio.

Preguntas:

- 1.- ¿Recuerda usted algún juego que realizaba en su niñez? ¿Cuáles?
- 2.- ¿Considera usted que se puedan incorporar esos juegos tradicionales a las actividades físico-recreativas que se realizan?
- 3.- ¿Se realizan actualmente estos juegos tradicionales?

**Tabla # 11:** ¿Recuerda usted algún juego que realizaba en su niñez? ¿Cuáles?

Cantidad Personas	Si	%	No	%
25	23	92%	2	8 %

**Tabla # 12** Listados de Juegos que realizaban

Nombre del Juego	Realizaban los juegos			
	Si	%	No	%
La Señorita	23	100	-	-
La Pájara Pinta	16	69	7	30
La Candelita	18	78	5	21
El Agarrao	23	100	-	-
Chucho escondido	23	100	-	-
La Matandile	19	82	4	17
Alánimo	22	95	1	4
Yaqui	23	100	-	-
Suiza	23	100	-	-
La piola	14	60	9	39
La rueda, rueda	23	100	-	-
La sortija	23	100	-	-
Arroz con pollo	23	100	-	-
Palitos Chinos	23	100	-	-
Tingo Tilingo	23	100	-	-

**Tabla # 13:** ¿Considera usted que podamos incorporar esos juegos tradicionales a las actividades físico-recreativas que se realizan?

Cantidad Personas	Si	%	No	%
25	25	100	-	-

**Tabla # 14:** ¿Se realizan actualmente estos juegos tradicionales?

	Si	%	No	%
<b>Todos</b>	2	8	23	92
<b>Algunos</b>	11	44	14	56
<b>Ninguno</b>	14	56	11	44

**Tabla # 15** Acción 2: Determinar los gustos y preferencias del grupo de edad de 6 a 10 años de la Circunscripción.

Nombre del Juego	Les gusta				Lo prefieren			
	Si	%	No	%	Si	%	No	%
La Señorita	60	100	-	-	60	100	-	-
La Pájara Pinta	25	41	35	58	5	8	55	91
La Candelita	-	-	60	100	-	-	60	100
El Agarrao	60	100	-	-	60	100	-	-
Chucho escondido	47	78	13	21	39	65	21	35
La Matandile	-	-	60	100	-	-	60	100
Alánimo	-	-	60	100	-	-	60	100
Yaqui	30	50	30	50	30	50	30	50
Suiza	33	55	27	45	33	55	27	45
La piola	-	-	60	100	-	-	60	100
La rueda, rueda	18	30	42	70	15	25	45	75
La sortija	60	100	-	-	60	100	-	-
Arroz con pollo	15	25	45	75	15	25	45	75
Palitos Chinos	28	46	32	53	12	20	48	80
Tingo Tilingo	13	21	47	78	9	15	51	85

**Tabla # 16:** Acción 3: Visitar el museo de historia de la localidad para conocer las tradiciones culturales, deportivas y recreativas del pueblo quemadense, hechos que se desarrollaron en el lugar seleccionado y que han tenido una gran importancia para la historia de la localidad.

60 Niños	Participación de los niños en la visita al museo				Se mostraron Estimulados				Despertó el interés de los niños				Se sintieron satisfechos				Se mostraron Indiferentes			
	Sí	%	No	%	Sí	%	No	%	Sí	%	No	%	Sí	%	No	%	Sí	%	No	%
	54	90	6	10	54	100	-	-	54	100	-	-	54	100	-	-	-	-	54	100

**Tabla # 17:** Acción 4: Búsqueda por parte de la investigadora sobre la bibliografía de juegos tradicionales para su preparación e incluir en las actividades físico-recreativas de la Comunidad.

Bibliografía Consultada por la investigadora sobre juegos tradicionales.	Resultó útil la búsqueda bibliográfica		Sirvió para la selección de juegos tradicionales para incorporar en las actividades físico-recreativas de la comunidad	
	Si	No	Si	No
4 libros de Juegos Tradicionales	x		x	
1 Artículo de revista sobre juegos tradicionales.	x		x	
5 Tesis relacionadas con el tema	x		x	
1 Programa de Enseñanza de la Educación Física	x		x	
1 Indicaciones Provinciales y Nacionales sobre la Recreación	x		x	

**Tabla # 18:** Acción 5: Buscar información con los padres sobre los juegos tradicionales que se realizaban en épocas anteriores.

Juegos tradicionales traídos por los niños que ofrecieron	Juegos seleccionados por los niños Preferidos			
	Si	%	No	%

<b>sus padres.</b>				
A la Rueda Rueda	14	23	46	76
Naranja Dulce	10	16	50	83
Arroz con leche	22	36	38	63
Los pollos de mi Cazuela	17	28	43	71
La Señorita	29	48	31	51
La Pájara Pinta	45	75	15	25
La Candelita	55	91	5	8
El Escondido	41	68	19	31
Chucho escondido	60	100	-	-
La Matandile	53	88	7	11
Alánimo	43	82	17	28
Yaqui	32	53	28	46
Suiza	41	68	19	31
La Viola	26	43	34	56
Las Cintas	14	23	46	76
La sortija	24	40	36	60
El Burrito	34	56	26	43
Palitos Chinos	10	16	50	83
Tingo Tilingo	9	15	51	85
Papalote	37	61	23	38
Trompo	37	61	23	38
Bolas	37	61	23	38
La gallinita ciega	38	63	22	36
El Aro	49	81	11	18

**Anexo # 12:** Acción 6: Seleccionar, los juegos tradicionales a incluir en el plan de actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años en la Circunscripción 3 del Consejo Popular El Perejil, con su desarrollo y metodología a utilizar.

Resultados:

### **Juego # 1**

Nombre del Juego: El Chucho Escondido

Edad: 6 a 10 años

Sexo: F y M

Materiales: Palito, Pedazo de sogá o cuerda gruesa, Pañuelo torcido.

Organización y Desarrollo: Es conocido también como El chicote escondido se selecciona quien esconderá el chucho. En el terreno de juego se marcará un lugar al cual se le llamará valla o guarida. El escogido esconde el chucho sin que los demás lo vean, al terminar dará la señal de:

\_\_\_ A buscarlo.

Cuando todos estén lejos del chucho buscándole que lo escondió grita:

\_\_\_ ¡Frío, Frío, Frío!

Si no están tan apartados:

\_\_\_ ¡Tibio, Tibio, Tibio!

Y si se aproximan:

\_\_\_ ¡Caliente, Caliente!

Si se encontraran muy cerca, el grito es:

\_\_\_ ¡Se quema, se quema, se quema!

Cuando ya se ¡se quemó!, todos los demás corren hacia la valla para no recibir los chuchazos de quien lo encontró. Le corresponde esconder el chucho en el próximo juego al que lo encontró si no logra tocar a nadie.

### **Juego # 2**

Nombre del Juego: La Candelita

Edad: 6 a 10 años

Sexo: F y M

Materiales: Ninguno

Organización y Desarrollo: Dispersos en un área se ha de marcar el lugar que ocupará cada uno de los jugadores en una base, que será un árbol, poste, silla o, simplemente, unas piedras colocadas en el suelo. Junto a cada base se coloca un

niño o una niña, mientras que otro se queda sin puesto. Éste merodea alrededor de los demás y pide a cada uno de ellos:

\_\_\_ ¡Dame una candelita!

El de la base responde:

\_\_\_ ¡No tengo, sigue para la otra casita!

En lo que se dirige a preguntar a otro de los que ocupan las bases, los demás cambian entre sí sus puestos. El que está afuera procura aprovechar cualquier oportunidad para tomar una de las bases y dejar fuera a su ocupante. Si lo consigue, se quedará el que perdió el lugar.

### **Juego # 3**

Nombre del Juego: Amambrocható o Matandile

Edad: 6 a 10 años

Sexo: F y M

Materiales: Ninguno

Organización y Desarrollo:

Se le llama también Matandile. Se forman dos hileras, una frente a la otra, a distancia prudencial. Las filas se acercan y se alejan a medida que van cantando. Al nombrar a un niño o una niña, pasa al centro y se incorpora la suya cuando termina de cantar.

Amambrocható, Matandile, dile, dile

Amambrocható, Matandile, dile, don.

Al ritmo se establece el siguiente diálogo:

- Qué quería usted, Matandile, dile, dile

    Qué quería usted, Matandile, dile, don.

- Yo quería un paje, Matandile, dile, dile

    Yo quería un paje, Matandile, dile, don

-Qué oficio le pondremos, Matandile, dile, dile

    Qué oficio le pondremos, Matandile, dile, don

- Le pondremos carpintero, Matandile, dile, dile.

    Le pondremos carpintero, Matandile, dile, don

- Este oficio no le agrada, Matandile, dile, dile

    Este oficio no le agrada, Matandile, dile, don

Aquí comienzan a enumerar oficios hasta que halla uno del agrado de la jugadora elegida cantando lo que sigue y dejándola en la otra fila, al avanzar nuevamente.

- Este oficio sí le agrada, Matandile, dile, dile

Este oficio sí le agrada, Matandile, dile, don

Las otras al recibirla cantan lo que sigue:

- Aquí tiene usted su paje, Matandile, dile, dile

Aquí tiene usted su paje, Matandile, dile, don.

#### **Juego # 4**

Nombre del Juego: El Aro

Edad: 6 a 10 años

Sexo: M

Materiales: Un aro de bicicleta y un alambión.

Desarrollo: Se toma el aro, se le da un empujón, se le corre detrás y se le van dando golpecitos para que siga rodando, mantenga el equilibrio y no se salga del camino.

Pueden echarse carreras para ver quién realiza primero el recorrido entre dos puntas, sin dejar caer el aro. También se colocan en las puntas objetos y el aro debe pasar por entre una y otra.

#### **Juego # 5**

Nombre del Juego: La pájara pinta

Edad: 6 a 10 años

Sexo: F y M

Materiales: Ninguno.

Organización y Desarrollo: Se toman las manos, forman una rueda y designan quién irá al centro para hacer de pájara pinta, quien va realizando los gestos de las acciones que se van expresando en la ronda.

Estaba la pájara pinta

sentada en su verde limón

con el pico recoge la rama,

con la rama recoge la flor.

¡Ay, Dios, cuándo veré mi amor!

¡Ay, Dios, cuándo veré mi amor!

Me arrodillo a los pies de mi amante,

me levanto tan fiel y constante.

Dame esta mano, dame esta otra,

dame un besito que salga de tu boca.

Ésta es la media vuelta,

ésta es la vuelta entera.

Éste es un pacito adelante,

éste un pasito atrás.

Éste es de un costado,

éste es de otro lado.

Ésta la reverencia.

Entra tú que me da vergüenza.

La niña seleccionada pasará ahora al centro de la ronda y hará de pájara pinta.

### **Juego # 6**

Nombre del Juego: Alánimo

Edad: 6 a 10 años

Sexo: F y M

Materiales: Ninguno

Organización y Desarrollo: Se forma un puente con los brazos levantados. Los participantes se colocan por parejas, uno frente al otro, y se toman de ambas manos, las ponen en alto de manera que entre ellos dos quepan dos niños. Cuando empiezan a cantar, los últimos de la hilera sueltan una de las manos y cogidos de la otra se meten por el túnel que han hecho sus compañeros de juego. Al llegar al principio se paran delante de los que encabezan la fila y se toman de las manos en la posición inicial. Las parejas van entrando en el túnel, una detrás de la otra hasta que se canta la última estrofa y entonces los niños que están al final del túnel son atrapados por sus compañeros que bajan los brazos.

El canto que acompaña el juego es así:

\_\_\_ Alánimo, alánimo,

La fuente se rompió

Alánimo, alánimo,

mandarla a componer.

\_\_\_ Urí, Urí , urá,

la reina va a pasar;

la de alante corre mucho,

la de atrás se quedará.

## **Juego # 7**

Nombre del Juego: Los escondidos

Edad: 6 a 10 años

Sexo: F y M

Materiales: Ninguno

Organización y Desarrollo: Se discute con una piedrecita o por sorteo quién se queda, el cual se colocará de espalda a los demás, comienza a contar hasta el número que fue acordado mientras los demás se esconden. Cuando termina de cantar sale a buscar y dirá:

- ¡Voy!

Según vaya detectando a los participantes, menciona su nombre y el lugar donde se encuentra, corre a tocar la base y ese jugador se considera ya cogido. Los que llegan sin ser cogidos, se salvan. El juego finaliza cuando todos sean cogidos y/o estén a salvados. El primero en ser cogido se queda para el próximo juego.

## **Juego # 8**

Nombre del Juego: La gallinita ciega

Edad: 6 a 10 años

Sexo: F y M

Materiales: Ninguno

Organización y Desarrollo: Se selecciona quién se ha de quedar en la base y el lugar donde radicará. Los participantes formarán un círculo alrededor del designado que se queda en el centro como gallinita ciega con los ojos vendados, quien llevará opcionalmente una especie de bastón o varilla en la mano. Uno del grupo le da varias vueltas y se establece el siguiente diálogo:

- Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?

Ésta contesta:

- Una aguja y un dedal.

La anterior replica:

- Pues, date tres vueltas y los encontrarás.

**Tabla # 19:** Acción 7: Realizar un análisis periódico del resultado de la aplicación de los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas.

Juegos Tradicionales	Son aceptados los juegos			
	Sí	%	No	%
El chucho Escondido	60	100	-	-
La Candelita	60	100	-	-
Matandile	60	100	-	-
El Aro	60	100	-	-
La pájara pinta	60	100	-	-
Alánimo	60	100	-	-
Los Escondidos	60	100	-	-
La gallinita Ciega	60	100	-	-



**Anexo # 7: Juego 3: Amambrocható o Matandile.**



**Anexo # 8: Juego 6: Alánimo.**



**Anexo # 9: Acción 1: Representación de las personas mayores de 45 años de la zona escogida para el estudio.**



Anexo # 10: Juego 8: La gallinita ciega.



Anexo # 11: Acción 4: Bibliografía Consultada de juegos tradicionales.