

**Universidad de Cienfuegos
“Carlos Rafael Rodríguez”
Facultad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte**

**Actividades lúdicas recreativas para el rescate de los
juegos tradicionales en los adolescentes.**

Trabajo de diploma para optar por el título de Licenciado en Cultura Física

Autor: Brian Valladares Martija .

Tutora: Lic. Leyanet Maya Carballosa.

Cienfuegos 2020

Pensamiento

Cuando cada muchacho encuentre en la ciudad, en el pueblo, en el barrio, un lugar apropiado para desarrollar sus condiciones físicas y dedicarse por entero a la práctica del deporte de su preferencia, habremos visto satisfecho el deseo de todos los que hemos hecho esta Revolución....”

Fidel Castro Ruz

Agradecimiento

Agradezco, en primer lugar a Nuestra Revolución ya que sin ella, no podría haber hecho posible este sueño en mi vida personal y profesional.

Al colectivo de profesores que durante el transcurso de estos años de estudios, han sabido dar lo mejor de sí para dotarme de los conocimientos necesarios.

A mi tutora, por su amistad, sus sabios consejos y su ayuda incondicional.

En fin a todas aquellas personas que hicieron posible de una forma u otra la realización de este trabajo.

Dedicatoria

A mi Madre, por su cariño, comprensión y por ser quien me ha guiado en la vida con su ejemplo: de madre, mujer y, revolucionaria.

A mis hermanos: que supieron estimular mi desarrollo.

A la Revolución: que permite que todos seamos lo que deseemos ser.

Resumen en español

El presente trabajo aborda un tema de vital importancia sobre el rescate de los juegos tradicionales que se han transmitido de familia en familia o de generación en generación, a su misma vez han sido modificados y evolucionados según la época vivida, a su vez muchos han ido desapareciendo o cayendo en el olvido. Trazándose como problema científico: ¿Cómo contribuir al rescate de los juegos tradicionales en los adolescentes del consejo popular “Junco Sur” municipio? Cienfuegos. Persiguiendo como objetivo general: Proponer actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales, en los adolescentes. Como parte de la investigación se seleccionó una muestra aleatoria de una población 198 adolescentes, se seleccionó una muestra de muestra de 167 para un 81,3 % de la población, de ellos 65 hembras para un 39 % y 102 varones, para un 61 % y se entrevistaron 9 representantes del consejo popular, se emplearon métodos del nivel teórico (Analítico – Sintético, Histórico-Lógico e Inductivo-Deductivo), empírico (Entrevista y Observación) y matemático para la obtención, procesamiento y análisis de los resultados. Sus resultados avalan la situación real que poseen los adolescentes en el consejo popular “Junco Sur” municipio. Cienfuegos sobre los juegos tradicionales. Los resultados de los métodos de investigación nos permitieron, identificar los juegos tradicionales que más gustan en el consejo popular constituye el eje conductor; finalizando con un grupo de conclusiones y recomendaciones, válidos para el rescate de los juegos tradicionales.

Palabras claves. Lúdica, Juegos, Juegos populares y Juegos tradicionales

Summary in Spanish

The present work addresses a vitally important issue on the rescue of traditional games that have been transmitted from family to family or from generation to generation, at the same time they have been modified and evolved according to the time lived, in turn many have been disappearing or falling into oblivion. Drawing itself as a scientific problem: How to contribute to the rescue of traditional games in adolescents of the popular council "Junco Sur" municipality? Pursuing as a general objective: Propose recreational activities to rescue traditional games in adolescents. As part of the research, a random sample of a population of 198 adolescents was selected, a sample of 167 was selected for 81.3% of the population, of them 65 females for 39% and 102 males for 61% and 9 representatives of the popular council were interviewed, theoretical (Analytical - Synthetic, Historical-Logical and Inductive-Deductive), empirical (Interview and Observation) and mathematical methods were used to obtain, process and analyze the results. Their results support the real situation of adolescents in the popular council "Junco Sur" municipality. Cienfuegos on traditional games. The results of the research methods allowed us to identify the traditional games that are most liked by the popular council, which constitutes the driving force; ending with a group of conclusions and recommendations, valid for the rescue of traditional games.

Keywords. Playful, Games, Popular games and Traditional games

No	INDÍCE	Pág.
1	Introducción	1
2	Diseño de la Investigación	6
3	Situación problemática	6
4	Problema Científico	6
5	Objeto de la Investigación	6
6	Campo de acción	6
7	Objetivo general	6
8	Objetivos específicos o tareas de investigación	7
9	Idea a defender	7
10	Fundamentación Teórica	8
11	Conceptos que existen en la ciencia	8
12	Criterio de diferentes autores	18
13	Diseño Metodológico	19
14	Metodología Utilizada	19
15	Métodos de nivel teórico	19
16	Métodos de nivel empírico	19
17	Métodos de nivel matemático	19
18	Población y muestra	20
19	Resultados de la investigación	21
20	Análisis de los métodos	
21	Presentación propuesta de actividades	
22	Conclusiones	
23	Recomendaciones	
24	Bibliografía.	
25	Anexos	
26		
27		

INTRODUCCIÓN

El siglo XXI tiene que recuperar al hombre como centro de su atención y en este sentido, la educación unida al desarrollo científico debe seguir aportando a favor del modelo de hombre que la sociedad reclama.

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.

La educación naturalista ignoraba los temas tradicionales y se centraba en el aprendizaje considerado relevante para las necesidades de los estudiantes o de la comunidad local.

El estado cubano y en particular la política educacional trabajan en función de alcanzar una atención más efectiva y humana para los adolescentes, por lo el juego está unido al ser humano desde los primeros tiempos considerándose como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta, teniendo un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada menor.

Sabiendo lo valioso que es el juego para los niños es importante darle toda la libertad al menor para que “aprenda jugando”, por lo que no es prudente intervenir, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asume mientras juega. Solo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación así podrá desarrollarse plenamente.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

Los juegos que han ido siendo transmitidos de familia en familia o de generación en generación, a su misma vez han sido modificados y evolucionados según la época vivida, a su vez muchos han ido desapareciendo o cayendo en el olvido. Por este motivo las instituciones educativas deben ser las encargadas de recuperar estos contenidos y asegurar su rescate a través de actividades lúdicas recreativas.

Después de analizar la sociedad en la que vivimos y especialmente las acciones de los adolescentes en el consejo popular creo que es una buena idea rescatar el juego tradicional, ya que posibilita la opción de conocer una gran cantidad de juegos nuevos e incluso repetir algunos como a los que jugaban sus padres o madres y sus ancestros

Por esta razón entendemos que los programas de Recreación se deben fortalecer las acciones donde se vean reflejados los juegos tradicionales para así poder conectar a las actuales generaciones con las generaciones pasadas y beneficiarse de un buen desarrollo de sus capacidades.

Los juegos tradicionales a veces para los adolescentes puede parecer a priori un tema aburrido o distinto pero una vez que toman parte en los juegos, son capaces de disfrutarlos, modificarlos, transmitirlos e incluso incorporarlos a otros ámbitos como puede ser jugar en las casas con las familias o con sus amigos en la calle, son el mejor vehículo de transmisión.

Estos nos introduce al maravilloso mundo infantil, que está lleno de imaginación y fantasía; hablar de juegos tradicionales es referirse a aquellos juegos que perduran en su esencia desde hace mucho tiempo sufriendo pocos cambios, pasando de generación en generación de los abuelos a los padres y de los padres a los hijos.

La utilización de los juegos tradicionales abarca características sobre el desarrollo integral del alumno. Hay aprendizaje cognitivo ya que tienen que tomar parte en decisiones fundamentales dentro de los juegos, aspectos afectivos mejorando la

convivencia y la autoestima de los niños, mejoran sus habilidades básicas viéndose favorecido el componente motriz que intentemos desarrollar y finalmente la competencia lingüística teniendo que aprender palabras, canciones o nombres. En resumen se consigue un desarrollo integral de la persona.

Se puede rescatar de nuestros antepasados todos a aquellos juegos que son muy importante en la etapa infantil creando en los niños valores como el respeto, la tolerancia, compañerismo, la lealtad. El juego se implementa como una experiencia significativa que posibilita el aprendizaje y brindará las herramientas necesarias para ofrecer a los niños y padres de familia ambientes de aprendizaje propicio, tranquilo y enriquecido, fortaleciendo los vínculos de afectividad en su día a día.

Los juegos que han transmitidos de familia en familia o de generación en generación, a su misma vez han sido modificados y evolucionados según la época vivida, a su vez muchos han ido desapareciendo o cayendo en el olvido. Por este motivo y otros las instituciones educativas y el Instituto Nacional de Educación Física y Recreación (INDER) deben ser las encargadas de recuperar estos contenidos y asegurar susocialización.

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra y flores), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas y tablas.

El autor coincide con los resultados emitidos por Riverón, Noguerras, Massagué (2017) en su investigación: Los juegos tradicionales, vía para la inclusión social de los niños con retraso mental leve, desde la orientación a la familia se consideran por los autores, tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas o trompos, pelotas, canicas o bolas, dados,

corrida de cintas), los contruidos por los niños (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas), e incluso los juegos de mesa (parchís, dama) y algunos juegos de cartas.

Se pretende recuperar los juegos tradicionales como herramienta valiosa para que los padres unan vínculos más sólidos con sus hijos, pensando en que este proceso ayuda a un mejor desarrollo afectivo, a que los niños se expresen de manera creativa, aprender a solucionar problemas por ellos mismos, aprendan a ganar y a perder. Cuando los niños juegan tienen oportunidades para demostrar sus fortalezas y habilidades, a expresar sus ideas y obtener retroalimentación de sus compañeros a través del juego se pretende establecer una base sólida para el desarrollo físico del niño, en relación a su salud con una amplia gama de experiencias motrices

Vigotski y D.B. Elkonin, coincidieron con concepciones psicosociales semejantes. Según estos criterios, las primeras manifestaciones lúdicas en el niño surgen cuando este entra en contacto con el medio que le rodea, como una forma de interpretarlo e integrarse a él. "Los juegos nacen de la necesidad de comunicación", escribe R.I.

La palabra juego, etimológicamente, procede de los vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere", los cuales se refieren a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego; entre las más conocidas destaca la de Cagigal, J. M. (citado en Olivera, 1996), quien lo considera como la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

Zhukovskaia: "La primera forma de juego se caracteriza porque el niño, al reproducir el fenómeno que le ha impresionado desempeña, simultáneamente, el rol del objeto que ha suscitado su interés y el del hombre que opera con ese objeto".

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)

(Bauzer, 1997, p. 28) Así mismo, los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial del niño, ya que el juego "forma en el individuo cualidades y valores necesarios para su futura vida en sociedad. (Correa. 2000, p. 19). Numerosas generaciones, desde niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos y juguetes que son identificados como juegos tradicionales, o manifestaciones lúdicas de nuestro acervo cultural, el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo; afianzándoles los valores culturales del ser humano.

Clemencia R, (2014), en su tesis titulada "Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa "hispano américo" de la Universidad Nacional Federico Villarreal Lima Peru, tiene como objetivo Determinar la influencia de los

juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” Lima

El autor coincide con Santos Hernández (2019) que la elaboración de una guía que recopile juegos tradicionales de la comunidad que aporten al desarrollo de la psicomotricidad en los niños.

El autor considera lo planteado por Castellón (2010): 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

El autor coincide con los estudios García Cardentey (2015) realizados por diferentes autores como sobre investigaciones de las ciencias deportivas, que la infancia y adolescencia de hoy no emplean los juegos que divirtieron a padres y abuelos. Pero el rescate de estas prácticas es imprescindible pensarlo desde sus aportes sociales y funciones, y no solo como una reivindicación nostálgica.

De acuerdo con los criterios emitidos de preservación, Espina (2018) explica que constituyen un “sistema creado por la sabiduría popular para propiciar el desarrollo de habilidades físicas (el control muscular, la motricidad fina y gruesa, la lateralidad) e intelectuales (percepción, imaginación, memoria, pensamiento, lenguaje) en el niño, en tanto incrementan la socialización”. Pero el autor considera que es de gran importancia el rescate de los juegos tradicionales para aumentar la socialización de los niños y que tengan menos dependencia de la tecnología.

Consideramos lo planteado por Castellón (2010) 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.

Varios autores (Pelegrín, 1990; Moreno Palos, 1992; Trigo Aza, 1994; Sánchez y del Río, 1997) señalan evidencias de extinción de los juegos argumentando, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades. Esto nos hace pensar, que el pasar tiempo libre en la calle disfrutando de juegos tradicionales vaya poco a poco desapareciendo.

Por último, se presenta la tesis propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil. Por la autora Camacho (2018) quien busca que los juegos tradicionales se implementen en el aula de clases para que los niños conozcan su cultura y esos juegos tradicionales que han sido transmitidos de generación en generación. Rescatándolos e inculcándolos para hacer del tiempo libre un momento agradable.

La problemática que surge con los juegos tradicionales, es que en la actualidad nuestra sociedad está sumida en un proceso de absorción y aceptación de todo tipo de costumbres, modas, estilos de vida en general influenciados por culturas ajenas a la nuestra. Esto afecta directamente a nuestras tradiciones y en consecuencia a la desaparición de algunos juegos tradicionales.

El autor considera que muchas de las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos que transmiten a los niños características, valores, rescate de tradiciones de diferentes zonas, 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 actividades ofertadas en la comunidad.

En los análisis realizados se pudo corroborar que: No se practican los juegos tradicionales por los adolescentes en el consejo popular “Junco Sur” municipio Cienfuegos. Es pobre la fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas en el consejo popular. Estos argumentos fundamentan la siguiente **situación problemática**: Existe poco conocimiento sobre los juegos tradicionales en los adolescentes del consejo popular “Junco Sur” municipio Cienfuegos.

Por lo antes expuesto y las revisiones bibliográficas desarrolladas respecto a dicho tema se trazó el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir al rescate de los juegos tradicionales en los adolescentes del consejo popular “Junco Sur” municipio Cienfuegos.?

Objeto de Estudio: El Proceso de Recreación Física

Campo de Acción: El rescate de los juegos tradicionales.

En correspondencia con lo anteriormente planteado, se formula como objetivo general del trabajo: Proponer actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales en los adolescentes del consejo popular “Junco Sur” municipio .Cienfuegos.

Teniendo en cuenta todo lo anterior y para darle cumplimiento al objetivo de la investigación se trazaron los siguientes.

Objetivos específicos:

- 1- Caracterizar el consejo popular “Junco Sur” municipio Cienfuegos.
- 2- Determinar el conocimiento de los adolescentes del consejo popular “Junco Sur” municipio Cienfuegos sobre los juegos tradicionales.
- 3- Conocer los gustos y preferencias de los adolescentes del consejo popular “Junco Sur” municipio Cienfuegos.
- 4- Elaborar las actividades lúdicas recreativas teniendo en cuenta los gustos y preferencias.

Idea a defender:

Con la elaboración de actividades lúdicas recreativas basadas en los gustos y preferencias, se contribuirá al rescate de los juegos tradicionales de los adolescentes del consejo popular “Junco Sur” municipio Cienfuegos.

Definición de Trabajo

Conceptualización de Lúdica.

Almeida (1998) al reseñar la historia de la educación lúdica, identifica que pensadores sobre la relación entre el juego y la educación pueden rastrearse desde

la Grecia antigua. Resalta entre ellos los pensamientos de: Herbert Spencer (1820-1903)

En su conocida obra "Homo Ludens" el historiador holandés Johan Huizinga reconoce lo lúdico como esfera general de actividad humana en toda época y en todo lugar: "Una cultura auténtica -escribe- no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso; en una palabra: el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. La cultura exige siempre, en cierto sentido, 'ser jugada' en un convenio recíproco sobre las reglas..."

Juegos

Domínguez, (1996. p. 12). "El juego no solamente es útil como ejercicio corporal, como recreación de la mente, como elemento cooperador en las disciplinas sociales, sino también para encauzar las tendencias del instinto, ya que éste es el que hace escoger al niño, entre esos pasatiempos, el que más le agrada, o sea el que más le conviene y armoniza con la parte biológica".

Según Karl Gross (1861-1946) "El juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Afirma además que el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona. Estas teorías son las precursoras de los principios funcionalistas de la etiología moderna".

Palacios (1998). El juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social"

Huizinga(1938) Homo ludens. (Alianza) define al juego como; “La acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de hacer algo diferente de lo que se es en la vida corriente”.

Para Rüsell 1985 El juego de los niños (Herder) Definición desde la perspectiva de la psicología “Es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

Tonucci (2014)” Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo, sólo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede inventar”

Juegos populares

“Los juegos populares se sitúan en el grupo de las manifestaciones lúdicas más peculiares y genuinas de cualquier colectivo humano. En el ámbito de la motricidad, son prácticas lúdicas, que a diferencia de otro tipo de juegos, están muy directamente vinculados al contexto sociocultural que las acoge.” (Lavega, 2000)”

Según: Loza. E (2013) “Por juego popular entendemos aquel que es practicado por la masas sin obligatoriamente tradicional. Por su parte entendemos juego tradicional aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación”

Juegos tradicionales

Movsichoff, (2005) al afirmar que “el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.” (p. 11).

Otros autores como Lara (2006) reflejan que los juegos tradicionales-populares mejoran el establecimiento de las relaciones personales entre los niños y niñas o personas mayores.

Según Morera María, (2008, pág. 2), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Según Sarmiento (2008) el intercambio cultural, la educación en valores se promueven gracias al juego tradicional y a las relaciones que se establecen entre profesorado y alumnado.

Otra definición válida sobre el juego tradicional y juego popular sería según: Loza. E (2013) “Por juego popular entendemos aquel que es practicado por la masas sin obligatoriamente tradicional. Por su parte entendemos juego tradicional aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación”

El autor de la investigación los considera como parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia.

Metodología

Selección de sujetos.

Población, muestra, por ciento y tipo de muestreo.

La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población.

Todas las muestras deben ser representativas, por tanto el uso de este término es por demás inútil. Los términos al azar y aleatorio denotan un tipo de procedimiento mecánico relacionado con la probabilidad y con la selección de elementos, pero no logra esclarecer tampoco el tipo de muestra y el procedimiento de muestreo.

En las **muestras no probabilísticas**, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del investigador o del que hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o grupo de personas, y desde luego las muestras seleccionadas por decisiones subjetivas tienden a estar sesgadas. Elegir entre una muestra probabilística o una no probabilística, depende de los objetivos del estudio, del esquema de investigación y de la contribución que se piensa hacer con ella.

Muestra 1: de una población de 198 adolescentes se seleccionó una muestra de 167 para un 81,3% de la población, de ellos 65 hembras para un 40 % y 102 varones, para un 61% los cuales nos aportaron informaciones acerca del estado organizativo de la Recreación en esta comunidad.

Muestra # 2: Se entrevistaron 9 representantes del consejo popular, para conocer cómo se comporta la práctica de actividades recreativas de los niños y su disposición en apoyar la realización de las mismas.

Métodos y procedimientos.

Métodos del nivel teórico.

Histórico – Lógico: Se utilizó para determinar los antecedentes del trabajo, así como la búsqueda de los fundamentos que antecedieron al problema científico tratado, los resultados históricos obtenidos, su desarrollo, significación y su incidencia en los resultados actuales.

Analítico – sintético: Se empleó para determinar los distintos criterios acerca de los principios del trabajo, durante el proceso de consulta de la literatura, la documentación especializada y en la aplicación de otros métodos del conocimiento científico.

Inductivo – Deductivo: Este método se utilizó para la interpretación de los datos empíricos; así como descubrir regularidades importantes y relaciones entre los distintos componentes de la investigación.

Métodos empíricos.

Análisis documental: Se utilizó para la revisión de documentos 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 Instituto Nacional Educación Física y Recreación.

Entrevista no estandarizada: Se le aplicó a 9 representantes del consejo para conocer su opinión sobre el desarrollo de las actividades lúdicas recreativas en la comunidad.

Métodos matemáticos.

Para ser procesados los datos se utilizó el paquete estadístico Microsoft Office Excel versión 2003, utilizando el método estadístico distribución empírica de frecuencia y dentro de este, el cálculo porcentual.

Análisis de los resultados

Resultado de la caracterización

Diagnóstico realizado en el consejo popular “Junco Sur”, municipio. Cienfuegos

- El mismo arrojo que en las actividades que se desarrollan con los niños, adolescentes y jóvenes tanto en las escuelas como en las comunidades siempre se juega lo mismo, casi nunca los juegos tradicionales están presentes como forma de crear alegría y alboroto para entusiasmar y ganar mayor participación de los niños como los adolescentes.
- Los juegos tradicionales que sin lugar a dudas son de importancia trascendental, han ido perdiendo terreno, el mecanicismo y el facilismo está presente en la realización de las actividades ofertadas en la comunidad.
- Estos no se utilizan como una herramienta para animar y mantener como técnica afectivo-participativa el interés por las actividades recreativas ofertadas.

Resultado de la entrevista a los representantes de consejo popular.

En la entrevista estandarizada realizada a los 9 representantes se pudo comprobar que existía deficiencia en cuanto al poco conocimiento de los adolescentes sobre los juegos tradicionales.

- El 89 % de la muestra planteaban que durante la realización de las actividades lúdicas se utilizan poco los juegos tradicionales en el consejo popular “Junco Sur”

- El 77,7 % plantean que los adolescentes no cuentan, con vías para recrearse y en las actividades planificadas por el profesor de Recreación del consejo popular “Junco Sur” no se ofertan los juegos tradicionales
- El 100 % plantean que los adolescentes en su tiempo libre les gustaría jugar a las bolas, trompo y yaquis así como actividades deportivas (Béisbol, Fútbol, Voleibol), y Juegos de mesa (Dominó, Cartas, Parchís, Damas), entre otras
- El 100 % de los entrevistados refieren que los adolescentes, no conocen, ni practican los juegos tradicionales en el consejo popular “Junco Sur”

Propuesta de actividades lúdicas para el rescate de los juegos tradicionales



Niños jugando bolas

1. **Juegos de bolas...** Dicha actividad lúdica aparece aquí representada en tres de sus variantes:
 - Variante # 1 "El perseguido" consiste en un juego entre dos niños, los que se alternan para tratar de golpear la bola contraria, previamente plantada con el propósito de apropiarse de ella.
 - Variante # 2 "El quimbe y cuarta" resulta muy similar al anterior, solo que al quimbar el perdedor pagará con dos bolas y con una, si su contrario lograra colocarse a menos de una cuarta de su posición.

- Variante # 3 El denominado "Guao" consiste en un agujero situado a escasos tres metros de una raya, desde la cual todos tirarán sus bolas. El que primero logre engollar en el orificio, tendrá derecho a realizar tres tiradas a las bolas que hayan quedado fuera. La primera es la prima, tirada que se hace adelantando una cuarta hacia la bola contraria. Si golpea la bola, procede a un segundo tiro denominado pata, en el que el jugador adelanta la suya una distancia medida con el pie.
- La tercera posibilidad se llama sola y se efectúa lanzando bien lejos la bola del contrario. De lograr el tercer impacto, trata después de engollar nuevamente la bola en el llamado guao, quedando el otro eliminado. No obstante de fallar, cederá su turno al siguiente jugador. Aquí los competidores eliminados deberán entregar el número de bolas previamente acordado. todas ellas identificadas por Alfaro Torres.

2. Juegos de trompos

Los juegos en los niños utilizando trompos, es práctica bastante común se utilizan diferentes maneras de accionar pues mientras los unos le hacen bailar sobre el suelo, los otros muestran toda su destreza realizando malabares ya bien al deslizarle sobre la cuerda que le sirve de propulsor o en la palma de sus manos. Generalmente el juego consiste en una competencia de habilidades donde se trata de demostrar a todas luces, la maestría alcanzada por cada jugador.



3. La quimbumbia La Quimbumbia guarda similitud con un partido de béisbol

La modalidad de quimbombia practicada por los niños objeto de este estudio, es bastante similar a la descrita por Alfaro, relacionada en gran medida con el desarrollo de un partido de béisbol. Generalmente se juega con dos o tres bases y un palito cilíndrico de extremos afinados, el que se trata de golpear con otro más largo. Mientras unos accionan a la ofensiva tratando de conectar sobre el peculiar implemento, los demás jugadores intentan capturarlo de fly o de roling.

4. Los papalotes

Durante los días en que la brisa sopla con más fuerza, sobre todo en la época marcada de la efímera etapa invernal, niños de ambos sexos, en compañía o no de adultos, se dan a la agradable ocupación de empinar papalotes en parques u otras áreas descubiertas de estas urbes. Existen algunos pocos más modestos que sus congéneres, carentes de una estructura tan armoniosa y sólida, así como de tan eficientes materiales para su confección, los que los niños suelen denominar simplemente como chiringas.



5. Juegos con la suiza En el baile de la suiza se llegan a alcanzar excelentes habilidades

Puede afirmarse que esta forma de jugar resultó ser la más generalizada entre las niñas, aun cuando también sea practicada por varones. Su ejecuta de diferentes formas, aunque generalmente acaece en solitario, tratando de saltar reiteradamente la cuerda sujeta a sus extremos por cada mano. Otra variante es aquella donde los competidores al saltar, asumen diferentes posiciones con brazos y piernas.

6. Juegos de correr

De los denominados "juegos de correr", compartidos con igual satisfacción por representantes de ambos sexos, "Los escondidos", "Chucho escondido", "El pañuelo o pañoleta", "Burrito 21", "La gallinita ciega" y los clásicos "Carreras en sacos" y "Carreras en zancos". "Los escondidos", forma muy antigua de jugar sigue estando presente en muchos niños actuales.

Conclusiones.

Teniendo en cuenta los objetivos planteados, así como los resultados derivados del proceso investigativo, se considera como conclusiones de este trabajo, las siguientes:

- El resultado del diagnóstico arrojó el poco conocimiento de los adolescentes del consejo popular "Junco Sur" sobre los juegos tradicionales
- Con la elaboración de la propuesta de actividades lúdicas recreativas se contribuirá al rescate de los juegos tradicionales en el consejo popular "Junco Sur", municipio Cienfuegos
- El resultado de esta investigación pretende recopilar juegos populares tradicionales, que los adolescentes han jugado en la calle generación tras

generación y que se perdieron en parte por el poco conocimiento que tienen de los mismos

Recomendaciones.

Atendiendo a lo planteado en las conclusiones y lo antes analizado se recomienda:

- Que se aplique la propuesta de actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales



Bibliografía

- Alfaro Serna, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en niños de grado transición*. (Tesis de Licenciatura). Universidad del Tolima. Colombia.
- Bernal Coraima, Y. (2018). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años*. (Tesis de Licenciatura). Centro de Educación Inicial y Arte. Cuba.
- Bouzer. (1997). *Los juegos tradicionales en la Educación Primaria*. (Tesis Doctoral). Facultad de Cultura Física y el Deporte. Cienfuegos, Cuba.
- Camacho, N. (2018). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Valladolid. España.
- Cardentey, G. (2015). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años*. (Tesis Doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación Física y el Deportes. Cuba.
- Castellón Corzo, A. (2009). *Plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años*. (Tesis de Maestría). FCF-VC Manuel Fajardo. Cuba.
- Cuba. Dirección Nacional de Recreación del INDER. (1993). Programa Nacional de Recreación del INDER. DINREC.
- Dobler, H. y E. (1987). *Manual de juegos menores*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
- Espina, R. (2018). Los juegos infantiles tradicionales: algunas causas de su pérdida; algunas razones para su rescate. *Revista Digital Recreación infantil*, 8(74).
- García Cornejo, E. (2009). Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física. *Revista Digital*, 22 (111).
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Editorial Random House.
- Jurado, J., Yagüe Sanz, V., y Manuel López de la Nieta. (2004). *66 juegos populares para educar*. Editorial CCS.
- Lavega Burgués, P. (1996). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDER.
- Llanes Manya, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales*. (Tesis de Licenciatura). Facultad de Educación.

LLumiquinguaChasituiza, V. (2016). *Las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad*. (Tesis de Licenciatura). Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Martin, E. (2014-2015). *Juegos tradicionales en el aula y en el recreo dentro de la Educación Primaria*. (Tesis de Licenciatura). Facultad de Educación. Cuba.

Pérez Bonachera, M. (2006). *El Juego tradicional*. (Tesis de Licenciatura). Facultad de Ciencias de la Educación, Enfermería y Fisioterapia. La Habana. Cuba.

Santos Hernández, P. (2019). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Editorial Saturnino Calleja.

SadurníBrugué, M. (2003). *Los primeros juegos infantiles en el desarrollo de los niños, paso a paso*. Editorial UOC.

Tonucci. (2014). Mas juego y más acción para la niñez feliz. [http://: www.lanueva.com](http://www.lanueva.com).

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

Walter. (1993). Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Revista Digital Educación Física y Deporte*, 1(15), 56. www.efdeporte.com.

Sitio web oficial de conceptodefinición, *Definición de Juegos tradicionales*

<https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>.

Anexo

Anexo No 1. Guía de entrevista a los representantes del consejo popular “Juanita1”

.

Objetivos de la entrevista: Determinar el nivel de conocimiento que poseen los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita 1”

Cantidad de entrevistados:9

Tiempo total y frecuencia de las observaciones: 1 mes con 5 frecuencias semanales.

Tipo de entrevista: Fresca de sustitución

Aspectos a en la unidad de investigación:

- Participación de la población (cualitativa y cuantitativa).
- Motivación de los participantes.
- Conocimiento de los juegos tradicionales y sus preferencias.
- Aceptación de las actividades.

