



**Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”**

**Facultad de Ciencias de la Cultura Física, el Deporte y la Recreación**

**Centro Universitario Municipal Cumanayagua**

**Carrera: Licenciatura en Cultura Física**

**Título: Plan de juegos tradicionales para fortalecer los valores culturales en el Centro Mixto Arturo Almeida González**

**Autor: Lisbert García Álvarez.**

**Tutor: Ms. C. Yudeny Capdevila Álvarez.**

**Consultante: Ms. C. Isel Montes De Oca Montes De Oca.**

**Cumanayagua**

**2024**

**Año 66 de la Revolución**

Hago constar que los abajo firmantes acreditan que lo expuesto a continuación fue realizado en el Centro Universitario Municipal de Cumanayagua, como ejercicio de culminación de estudios en la carrera de Licenciatura en Cultura Física. Tanto el autor como la tutora autorizan que el documento sea utilizado con fines investigativos y referenciales, precisando que no podrá ser presentado en eventos sin la aprobación del autor. Conjuntamente, se asume la total responsabilidad al declarar que el informe no contiene plagio, pues la producción intelectual publicada por otras personas y que por razones obvias se ha asumido para la construcción de la tesis, se encuentra precisada en correspondencia con sus referencias.

---

Lic. Lisbert García Álvarez

Autor

---

Ms. C. Yudeny Capdevila Alvarez.

Tutora

Por otra parte, el que a continuación firma, avala que los textos que conforman la investigación han sido revisados según las normas de estilo bibliográfico (APA, séptima edición), concertadas por la institución para finalidades investigativas, declarando que cumple con los requisitos que debe tener esta tipología de informe.

---

Nombre (s) y apellidos del revisor

---

Firma y cuño

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)

## Exergo

*“...Felicito a todos los que luchan, a los que no desisten jamás ante las dificultades; a los que creen en las capacidades humanas para crear, sembrar y cultivar valores e ideas; a los que apuestan por la humanidad; ¡a todos los que comparten la hermosa convicción de que un mundo mejor es posible!”<sup>1</sup>*

Fidel Castro Ruz

---

## Dedicatoria

*Dedico este trabajo con un gran cariño a mi familia que me motivó a la superación constante.*

## Agradecimientos

A mis compañeros de aula por su solidaridad y tolerancia.

A mi tutora Ms. C. Yudeny Capdevila Alvarez. Y consultante Ms.C Isel Montes de Oca

por su orientación durante todo el proceso investigativo.

A quienes me han apoyado y alentado para que llegara al final.

A todos, muchas gracias

## **Resumen**

Este estudio se realizó en el municipio de Cumanayagua específicamente en el Consejo Popular “La Sierrita” en el Centro Mixto Arturo Almeida González con 45 educandos de Secundaria Básica, donde se determinó después de aplicar los diferentes métodos teóricos e empíricos la situación problemática del mismo que radica en el desconocimiento de los juegos tradicionales, la no realización de estos en la escuela y el desconocimiento de los valores culturales; de ahí que se identificara como problema de investigación ¿Cómo fortalecer los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua? Y para dar una solución a este se trazó como objetivo diseñar un plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua. Se diseñó un plan de juegos tradicionales para fortalecer los valores culturales en los educandos con un tiempo de duración de 3 meses fue validado por los especialistas arrojando que es viable el plan a partir de su estructura, contenido, novedad, actualidad y factibilidad. Lo cual lleva a sugerir la aplicación del plan de juegos tradicionales en el centro donde se realizó la investigación y en otras escuelas con el fin de que este se generalice.

## **Summary**

This study was carried out in the municipality of Cumanayagua specifically in the La Sierrita Popular Council in the Arturo Almeida González Mixed Center with 45 students of the , where it was determined after applying the different instruments for the diagnosis that the problematic situation of the same lay in the lack of knowledge of traditional games, the non-performance of these in school and the lack of knowledge of cultural values; Hence, it was identified as a research problem: How to rescue cultural values in the students of the secondary of the Arturo Almeida González Mixed Center in the “La Sierrita” popular council of the Cumanayagua municipality? And to provide a solution to this, the objective was to design a Plan for traditional games to rescue cultural values in the students of the secondary of the Arturo Almeida Mixed Center in the “La Sierrita” popular council of the Cumanayagua municipality. A traditional game Plan was designed to rescue cultural values in students with a duration of 3 months that after 3 rounds was validated by specialists showing that the proposal is viable based on its structure, content, novelty, timeliness and feasibility. Which leads to suggesting the application of this proposal for a traditional games Plan in other centers in order for it to become generalized.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
DESARROLLO.....	8
2 1. Fundamentación teórica del proceso de fortalecimiento de los valores culturales en los educandos a partir de los juegos tradicionales.....	8
2.1.1.-El juego en la educación escolar.....	8
2.1.2.- Juegos tradicionales.....	10
2.1.3.- Valores culturales.....	10
2.2. Fundamentos metodológicos que sustentan el estudio.....	13
2.2.1.- Tipo de estudio y diseño de investigación.....	13
2.2.2.- Muestra y tipo de muestreo.....	14
2.2.3.- Métodos del nivel teórico, empírico, matemáticos y estadísticos que se aplicaron en la investigación.....	14
2.2.3.1- Métodos del nivel teórico.....	14
2.2.3.2- Métodos del nivel empírico.....	15
2.2.3.3- Métodos matemáticos y estadísticos.....	16
2.3- Análisis de los resultados.....	16
2.3.1- Resultados del diagnóstico.....	16
2.3.2- Análisis de la entrevista a profesores y maestros del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.....	16
2.3.3- Análisis de la encuesta realizada a educandos del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.....	17
2.3.4 Juegos tradicionales cubanos a incluir en el plan .....	18
2.3.5- Plan de juegos tradicionales para fortalecer los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.....	20

2.3.6- Validación por especialistas del plan de juegos tradicionales para fortalecer los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.....	22
2.3.6.1- Análisis de los indicadores que se valoraron por parte de los especialistas....	23
CONCLUSIONES.....	25
RECOMENDACIONES.....	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS.....	29

## **INTRODUCCIÓN**

El ejercicio físico es una necesidad del cuerpo humano, que nos permite mejorar el bienestar y la satisfacción personal de los participantes, facilitando también la formación de una buena auto-imagen positiva.

Desde que el hombre comenzó a vivir en comunidad, al concluir sus actividades fundamentales del día, trató de ocupar el tiempo restante en divertirse, realizar actividades físicas, pasear, etc. Al pasar los siglos la vida se fue haciendo más agitada, más cargada por lo que el poco tiempo libre que el hombre poseía trató de ocuparlo con actividades que le ayudaran a sobreponerse del cansancio de un día de trabajo, por lo que se hizo necesario la creación de nuevos juegos, centros de recreación, lugares donde poder practicar deportes etc., con el objetivo de hacer la vida más amena a estas personas, el deporte cubano, único en América Latina, se caracteriza por el más hondo sentido humano encaminando todos los esfuerzos para llevar la Educación Física, el Deporte y la Recreación a los más recónditos lugares del país, eliminando así la concepción clasista y discriminatoria que había predominado en nuestra sociedad en los años anteriores a 1959, y haciendo realidad el propósito de la Revolución de que el Deporte, la Cultura Física y la Recreación fueran verdaderamente un derecho del pueblo.

La motivación física como elemento fundamental y la ingente comunicación desprendida de la información sobre el deporte se canaliza por los medios de comunicación, lo cual se deriva en que deje de ser un aspecto de privilegio para determinadas clases sociales y se haya convertido en un hecho masivo. La educación física, la propia denominación lo indica: es la asignatura en la mayoría de los países y en otros cuando menos, formula de protección contra el vicio y los malos hábitos. Sus constantes informaciones sobre las virtudes del deporte promovieron situaciones que calaron en la conciencia de la sociedad al enterarse de que grandes composiciones olímpicas, gracias a la actividad deportiva lograron vencer tareas físicas.

No puede negarse al deporte el movimiento de consolidar la salud de los ciudadanos con la puesta en marcha de campañas deportivas fomentadoras del ejercicio físico y del abandono de costumbres sedentarias. La utilización de las pruebas deportivas

populares es un ejemplo de ello, como se ha visto refrenado cuando miles de ciudadanos que jamás se habían preocupado por la práctica deportiva son, hoy día, participantes asiduos de manifestaciones deportivas o simplemente practicantes de una modalidad deportiva como fórmula para conservar la salud.

El encargo social, objetivos generales, finalidades, propósitos del sistema de cultura física y deporte como indistintamente suelen denominarse, surge de la identificación y sistematización de las necesidades humanas, asociadas a la actividad física y el deporte.

Al hablar de las necesidades, motivos, motivaciones y objetivos de la actividad física y el deporte se hace necesario considerar este proceso como algo dinámico, sometido tanto en el orden individual como en el social a influencias condicionantes como la educación, el desarrollo socioeconómico, la tecnología, etcétera, lo cual permitió conformar diferentes “modelos” de satisfacción de esas necesidades.

El propio desarrollo de la actividad física como fenómeno humano influye dialécticamente en este proceso y se origina progresivamente la aparición de objetivos generales que se declaran, formalizan e incluso legalmente se reconocen los cuales surgen de las necesidades siempre cambiantes de los individuos y la sociedad. La satisfacción de las necesidades individuales y sociales asociadas a la actividad física y el deporte, es traducida por el sistema organizativo de la cultura física y el deporte en un sistema de objetivos, fines, propósitos, lo que se denomina también encargo social o razón de ser.

Con el triunfo de la Revolución en enero de 1959 se rescató la dignidad del pueblo cubano en todas las esferas de la vida económica y social. En el campo deportivo significó dotar a la actividad física con la representatividad de la cultura de masas, bajo el principio que se enunciara por parte del Comandante en Jefe, de convertirlo en derecho de todo el pueblo.

Desde la fundación del Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (INDER) como organismo rector del movimiento deportivo cubano que se encarga de aplicar la política respecto a la cultura física en general a través de sus diferentes subsistemas Deporte, Educación Física y Recreación, los programas que se refieren a la prevención y atención social en función de la disminución de los

factores de riesgos en jóvenes, adolescentes y adultos en pos de su incorporación a la sociedad, constituyen una prioridad a partir de que el deporte constituye una herramienta en la formación multilateral del hombre, a través de la formación de valores como la disciplina, el colectivismo, la voluntad, la honestidad lo que tiene como principio básico la lealtad a la patria y la Revolución que le brinda una oportunidad de ser mejores la dirección general y el sentido del desarrollo de las acciones del sistema.

Un aspecto importante que se agrega a lo que con anterioridad se analiza y que se refiere a las necesidades o motivos que se asocian con la práctica de la actividad física y el deporte lo constituyen por un lado el carácter social de dicha práctica y por otro la propia existencia de un sistema organizativo que regula la práctica de la actividad física y el deporte constituyendo parte indisoluble del entramado social. Ello determina que el conjunto de interrelaciones entre diversos sistemas agregue objetivos sociales, políticos y de orden interno, ajenos a la naturaleza misma de la actividad física, pero que se convierten en parte determinante de su razón de ser. Esto supone la formación del educando fuerte y saludable, con seguridad de sí mismo, que sean más tenaz para vencer las dificultades y en consecuencia con capacidades para reactivar un trabajo mucho mayor, se tiene como base el desarrollo progresivo y sistemático de sus cualidades físicas y evolutivas, así como la grandeza de sus sentimientos y de la apreciación e instrucción acerca del mundo que lo rodea.

Los avances de la tecnología implican un singular progreso en la sociedad actual, observándose también importantes transformaciones en la actitud del hombre frente al trabajo y la vida en general, avances de los procesos de comunicación a distancia, se masifican los gustos a partir de los avances de los medios de comunicación, produciéndose un proceso de gradual acceso donde la creatividad individual queda supeditada a esquemas rutinarios y aparece un tiempo libre que en su relación conceptual y de contenido guarda muy poca relación con el tiempo de trabajo.

Los juegos más solemnes se transmitieron de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente pasaron de padres a hijos,

sino que en su conservación y divulgación tuvieron que ver mucho las instituciones y entidades que se preocuparon de que no se perdieran con el paso del tiempo.

Están muy ligadas a la historia, cultural y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Son aquellos juegos característicos de determinada región o país, por lo general estos se llevan a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etcétera) también los objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etcétera.

Los juegos tradicionales se caracterizan por transmitirse de forma oral de generación en generación. Son anónimos y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Los valores culturales se constituyen por creencias, actividades, relaciones que permiten a los miembros de la sociedad expresarse y relacionarse. Los valores culturales existen si quien hace parte de la comunidad los adopta, sin esta aceptación no puede existir el valor.

Si bien es cierto que los valores culturales se refieren a las tradiciones, lenguajes, arte, gastronomía, valores, ritos etcétera. Se puede inferir además que los valores hacen parte de la categoría del valor cultural si una cultura, grupo o sociedad los acepte y adopte como ejemplo de vida.

Se puede decir que los valores culturales son aquellos valores que se comparten ampliamente por todos los miembros de grupos, sociedades, culturas, etnias, etcétera. Estos valores se identifican a través de los objetos, condiciones, características que los miembros consideran importantes.

Los juegos tradicionales se encuentran presentes en el entorno al educando, por lo que la escuela ejerce una labor fundamental a la hora de contribuir a la transmisión de los mismos, que permiten comprender la cultura e historia de la sociedad.

Los juegos tradicionales existen en todas las culturas y sociedades, por lo que estos se asocian con ciertos valores y costumbres que permiten acercar a los educandos al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego se considera como el medio a través del cual ellos desarrollan sus capacidades intelectuales, físicas y sociales,

por lo que a través del mismo se ha contribuido de forma global a su desarrollo. Además Brower (1998) “ *el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo*” (p.3) dando a conocer sus características y dificultades, lo que permite al maestro de Educación Física un conocimiento más próximo de sus educandos.

La evolución experimentada por la sociedad y la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación, las TIC, dan lugar a que muchos juegos tradicionales y populares, poco a poco, hayan ido modificándose e incluso se desaparece a lo largo de los años. Para continuar la transmisión de estos juegos y fomentar su conservación y continuidad a lo largo del tiempo, es necesario llevar a cabo propuestas desde el ámbito educativo que involucren a toda la comunidad educativa en general, se favorece la participación de todos sus miembros en estos planteamientos.

Estos juegos se transmitieron de generación en generación, con cambios a partir de la evolución en algunos rasgos característicos de los mismos en función de la evolución experimentada por la sociedad. Precisamente debido a esta evolución, algunos de estos juegos se pierden, por lo que desde la escuela se debe promover la recuperación, conservación y transmisión de estos juegos, lo que conlleva a un enriquecimiento, el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, para mantener vivos estos juegos es necesaria la programación de proyectos y unidades que los engloben, para fomentar en los alumnos el aprendizaje y valoración de los mismos, se coincide, por tanto, con 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).

Además, de todos estos aspectos que guardan relación con la transmisión de costumbres, valores y tradiciones, los juegos tradicionales guardan relación con aspectos característicos del juego en sí mismo, es decir, se pueden encontrar diversas teorías que señalan la importancia del juego en infantil, y por tanto, es necesario destacar este elemento como el medio esencial de aprendizaje en esta etapa ya que “*en el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las*

*características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje*". (Muñoz, 2006, p. 68).

Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

1. Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
2. Debe motivar a los educandos antes y después del juego.
3. Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo.

Centrándonos en la edad escolar, están confluyendo una serie de circunstancias que determinan el estilo de vida del joven. Entre ellas, destacan el aumento del estrés (al niño le queda poco tiempo libre, ya que el mismo discurre entre la escuela y otras actividades: informática, inglés, deberes, etc.), el sedentarismo, el aumento de juegos pasivos e informatizados, el mayor número de horas de televisión y vídeo, y el consumo de tabaco y alcohol.

Esta investigación está concebida en el municipio de Cumanayagua, en el Centro Mixto Arturo Almeida González del Consejo Copular "La Sierrita" a partir de la situación problemática que está dada por el desconocimiento que tienen los educandos de los juegos tradicionales.; por la no realización de juegos tradicionales en la escuela; y por último desconocimiento de los valores culturales.

Todos estos elementos permitieron identificar como problema científico en esta investigación ¿Cómo fortalecer los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular "La Sierrita" del municipio Cumanayagua?

Se identificó como objeto de estudio el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos y para el caso del campo de acción se reconoce: Los juegos tradicionales

El objetivo general que se plantea con la intención de dar solución a esta problemática se dispone de la siguiente forma: Diseñar un Plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de

Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua

La idea a defender que se plantea radica en: Un Plan de juegos tradicionales contribuye al fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua

Las **preguntas científicas** se enfocan hacia las siguientes:

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos del fortalecimiento de los valores culturales en los educandos?
- ¿Qué caracterizan a los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua a partir de los conocimientos sobre los juegos tradicionales y valores culturales?
- ¿Cuál será la estructura del Plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua?
- ¿Cómo validan los especialistas la propuesta de Juegos tradicionales?

En consonancia con el diseño se identifican como **tareas científicas** las siguientes:

- Fundamentación teórica del fortalecimiento de los valores culturales en los educandos.
- Caracterización de los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua a partir de los conocimientos sobre los juegos tradicionales y valores culturales.
- Determinación de la estructura del Plan de juegos tradicionales para fortalecer los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.
- Validación por especialistas del Plan de juegos tradicionales.

## **2. DESARROLLO**

### **2 1. Fundamentación teórica del fortalecimiento de los valores culturales en los educandos a partir de los juegos tradicionales**

#### **2.1.1.-El juego en la educación escolar**

En el presente capítulo se hace un acercamiento al lector hacia aspectos más concretos que se relacionan con la importancia de los juegos populares y tradicionales en la etapa de la adolescencia, y para ello, se considera oportuno abordar primeramente el concepto de “juego”.

El autor comparte el criterio de (Zapata, 2000) El juego, explica, *“es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo”*. (p.117)

Según las consideraciones de estos autores, efectivamente resulta importante el concepto de juego como aquella actividad basada, principalmente, en el disfrute y el entretenimiento, que puede estar dirigida mediante reglas y normas. A través del juego el niño descubre el mundo e interacciona con su entorno, enfrentándose a diferentes situaciones, lo que favorece de este modo, el aprendizaje y la interacción con el mismo. Jiménez (2006) afirma que *“son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano.”* (p. 2).

En consonancia con lo que plantea el autor a la hora de afirmar la importancia del juego en el desarrollo y el crecimiento del educando, ya que, mediante el mismo, el niño adquiere un cierto desarrollo cognitivo, físico, afectivo y social. Al tener en cuenta estos planteamientos acerca del juego en la etapa de adolescencia, se pueden señalar una serie de características, que autores como Jiménez (2016), La Vega (2014), Yagüe (2012) y Lara (2006) señalan en común: actividad libre, espontánea, placentera, vivencial, vinculada a la creatividad, la cual se rige por reglas asumidas voluntariamente y requiere un tiempo y un espacio concreto.

Ahora se debe abordar el concepto de juego popular tradicional específico de la etapa de educación Secundaria Básica, se da a conocer sus características más

relevantes, el origen y evolución que experimentó a lo largo del tiempo, con el fin de entender la importancia de que los educandos conozcan estos juegos, mediante una adecuada aplicación de los mismos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la práctica educativa.

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa.

La acción de jugar es auto- motivada de acuerdo con los intereses personales o impulsos expresivos. El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral de los educandos.

El juego es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los educandos de una manera integral y armónica. Jugar les ofrecerá miles de posibilidades para lograr su desarrollo como: investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse. Gracias a estas acciones se logra entrar en contacto con el mundo de manera satisfactoria.

El juego es una herramienta indispensable para el aprendizaje, que alienta la práctica de aptitudes que pueden trasladarse a la vida cotidiana, a la vez que fomenta la motivación, la habilidad para solucionar problemas, y maneras sencillas de afianzar conocimientos.

Gracias a la neurociencia se sabe que a la hora de jugar se activan regiones del cerebro que hacen que las personas estén motivadas para continuar con el aprendizaje, además de que focalizan la atención, sin desviar el interés a nada más de lo que se hace. También se logra comprender que todos los cerebros son distintos, y que por ende también lo son los modos de aprender y comprender.

El educando crea cosas e inventa soluciones a los problemas que se plantean a través del juego. Además aprenden a centrar su atención en lo que hace, a memorizar y a razonar entre otras.

Según Díaz (2013) lo caracteriza como “*una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien*”. (p.1)

. (Aprendizaje a través del Juego, 2019, p. 2)

### **2.1.2.- Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales se constituyen, como expresiones lúdicas que hacen parte de acervo cultural de las regiones y permiten identificar costumbres y tradiciones. Estas prácticas recreativas además, de fortalecer la identidad cultural favorece habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contexto educativos, gracias a su valor pedagógico.

Los juegos tradicionales se realizan con la finalidad de que la tradición perdure y que a su vez sea transmitida tecnológicamente o de forma participativa, tanto a público externo ya sean de países diferentes como para los del sistema educacional cubano.

Los juegos tradicionales según los especialistas en cultura física que adoptan el rol de maestros de educación física los pueden adaptar a la realidad y utilizarlos como un “*recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida*” (Díaz, 2013, p. 3)

Otro autor (Alonso Giménez, 2015) señala que son aquellos que se realizan sin ayuda de juguetes complejos tecnológicamente, son los que se realizan con el mismo cuerpo, o con objetos simples, como cosas de la casa, o del ambiente cotidiano, (palos, telas, piedras, utensilios de cocina, cosas varias que encuentran los niños en rededor suyo).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, pelotas, canicas, dados), especialmente cuando se construyen por el niño, (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas

simuladas). Los juegos suelen ser individuales o colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos en los que hay interacción entre dos o más alumnos.

Los juegos tradicionales, según Pérez (2018) *“Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde la antigüedad se practican”* (p. 350). Se puede destacar, por tanto, que este autor hace hincapié en la esencia de los juegos tradicionales. Tras acercarse a la definición del juego tradicional se considera oportuno abordar el origen del mismo, provienen de los antepasados, y por tanto tienen un origen que hace que actualmente les asignen una serie de características y rasgos que les identifican como tales.

Y como señala Yagüe (2018) *“inicialmente a los juegos se les asignaba un carácter ritual y religioso”* (p. 22). Con esto, se quiere destacar la importancia de que los educandos conozcan el origen de los juegos populares tradicionales, para que puedan entender cómo surgieron y cómo evolucionaron y cambiaron con el tiempo hasta llegar a los días tal y como se les conoce.

Otro referente a tener en cuenta es Lavega (2020) quien define el juego tradicional, como *“aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona”* (42).

Por su parte Sarmiento (2008), identifica a los juegos tradicionales como los que *“se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores”* (p. 88). Además, se coincide con Sarmiento (2008) al afirmar que se trata de *“juegos que al entrar, recreándola a su vez”* (115), se puede observar cómo los alumnos adoptan estos juegos, en base a la sociedad actual en la que se encuentran.

### **2.1.3.- Valores culturales**

El ser humano es educado en correspondencia con los intereses de la sociedad que lo forma y es preparado para su incorporación social, lo que significa la creación de un conjunto de influencias educativas que actúen sobre él y propicien la formación y desarrollo de su personalidad en la dirección deseada. Esta es, a su vez, la medida de la eficiencia del aparato educacional creado al efecto

En el proceso pedagógico tienen un importante papel todos los factores que influyen en la formación de la personalidad, entre los que se destacan la familia, la comunidad, los medios masivos y de comunicación, las organizaciones políticas y de masas, entre otros. Pero, le corresponde a la escuela la misión decisiva, en primer orden, de orientar a los factores anteriores, estimular y coordinar con ellos el trabajo educativo.

En este sentido, la incorporación del nuevo currículo nacional fue un elemento de fortaleza para promover la participación. Asimismo, la educación tradicional y los antiguos programas educativos no permitían un acercamiento verdadero entre la escuela-la familia-comunidad, cultura organizacional para el fortalecimiento del sistema de comunicación escolar, siempre con el fin del logro de la excelencia académica.

Se espera entonces, que los resultados que se obtuvieron de las experiencias y que dan contenido al relato pedagógico sirvan al personal con funciones directivas de la institución, para readecuar los procesos en un plan con una estructura adecuada, que incluya la participación y por tanto la invita a participar e involucrarse en la toma de decisiones educativas respecto de sus hijos e hijas, construyendo con ella una relación colaborativa.

*Según Barrera Hernández (2013) Los valores culturales no son, simples conceptos intelectuales, tienen una vinculación profunda en el área afectiva de la personalidad, por cuanto expresan significaciones personales, implican al área volitiva, porque surgen de una adhesión consciente y afectan el comportamiento dado su carácter regulador e inductor y su manifestación a través de la conducta del individuo”.*

Por otra parte, se aspira esta transformación, a través de la preparación profesional permanente y continua, que permita reflexionar acerca del conocimiento que presentan a los educandos. El desarrollo integral para fomentar confianza, seguridad y calidez en el ambiente escolar. Por lo que es importante que el docente busque información actualizada que le permita tener un conocimiento mayor sobre dificultades, desarrollo evolutivo del grupo.

El juego en los educandos satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo.

Por medio del juego se descarga energía física, aumenta la flexibilidad y Agilidad, como en los juegos de caza, ladrón y policía, entre otros. Se aumenta la resistencia Aeróbica y anaeróbica en juegos de carreras, saltos y lanzamientos, además, fisiológicamente se desarrollan y fortalecen músculos y extremidades.

*Además "Permite su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación, influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la actividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio Yo, de experimentar sin trabas sus gustos y aficiones sin la rigidez del mundo adulto".*

(Alonso Giménez, 2015, p. 5)

## **2.2. Fundamentos metodológicos que sustentan el estudio**

### **2.2.1.- Tipo de estudio y diseño de investigación**

Al realizar una investigación que responde al paradigma cualitativo se afrontan una gran cantidad de retos, y para la investigación que se presenta se evidencian dos metas fundamentales; la primera estaría constituida por la interpretación de forma científica de los elementos subjetivos que giran en torno al objeto de estudio: El proceso de fortalecimiento de los valores culturales en los educandos; y como segunda meta, la gran cantidad de elementos que integran la lógica científica de la investigación.

Se evidencia también la relación existente entre el objeto de investigación y los métodos que se seleccionan para realizar el trabajo de campo y que por ende respondan a los modelos de los paradigmas que se utilizan con la intención de lograr una fundamentación metodológica idónea donde se evidencia un estudio de tipo descriptivo.

Al decir de Hernández, Fernández y Baptista (2014), los estudios descriptivos *“...buscan especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice...”* (p. 92)

El estudio se ubica sobre la base de un diseño pre-experimental con pre-test para un solo grado, puesto que se manejan como variables dependientes el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos y los juegos tradicionales

### **2.2.2.- Muestra y tipo de muestreo**

La muestra que se presenta responde a 45 estudiantes: 26 hembras, 19 varones del Centro Mixto Arturo Almeida González del Consejo Popular “La Sierrita” en el municipio de Cumanayagua.

Es de tipo no probabilística intencional, porque se *“logra obtener los casos que interesan al investigador y que ofrecen una riqueza para la recolección y el análisis de los datos.”* (Hernández, et al., 2010, p. 565)

Los criterios de inclusión que se tuvieron en cuenta fueron: ser educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida González del Consejo Popular “La Sierrita” en el municipio de Cumanayagua; tener 11 \_15 años, tener disposición a formar parte de la investigación.

Para la realización de esta investigación se le solicitó la valoración de la dirección del centro y el apoyo de los profesionales del Instituto Nacional de Deporte y Recreación y de la Dirección de Salud en el municipio de Cienfuegos.

### **2.2.3.- Métodos del nivel teórico, empírico, matemáticos, estadísticos y técnicas que se aplicaron en la investigación.**

#### **2.2.3.1- Métodos del nivel teórico**

Para elaborar los presupuestos teóricos de la investigación se tuvo en cuenta la utilización de métodos del nivel teórico que permitieron realizar una profunda revisión bibliográfica, documental y normativa para abordar la problemática relacionada con el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos y los juegos tradicionales del Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua. Entre estos se pueden citar:

Análisis-Síntesis: en el presente estudio, el análisis permitió estudiar de manera profunda la teoría acerca del fortalecimiento de los valores culturales en los

educandos y los juegos tradicionales. La síntesis por su parte, consistió en la búsqueda de integración que amerita dicha atención, entre especialistas de distintas áreas del conocimiento.

Inducción-Deducción: este método facilitó la interpretación de los datos empíricos; así como descubrir regularidades importantes y relaciones entre los distintos componentes de la investigación.

Histórico-Lógico: permitió la búsqueda de los fundamentos que antecedieron al problema científico que se trata, los resultados históricos que se obtuvieron, su desarrollo, significación y su incidencia en los resultados actuales.

### **2.2.3.2- Métodos del nivel empírico**

Otro aspecto importante en el proceso investigativo se determina por los métodos empíricos que se emplean durante las distintas etapas del proceso. Para la recopilación de datos se aplicaron un conjunto de técnicas empíricas que aportan la cientificidad, tal es el caso de:

Revisión documental (anexo #1): para la recolección de la información se revisaron trabajos de investigación, artículos y publicaciones sobre el objeto de estudio.

La encuesta, se utilizó para cumplimentar los objetivos 1 y 2, se diseñó una estructura que implemente como técnica el interrogatorio que reconoce la información que caracteriza a la muestra seleccionada.

Criterio de especialistas: Se aplicó una encuesta con el objetivo de valorar la viabilidad del plan juegos tradicionales que se diseña para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.

### **2.2.3.3- Métodos matemáticos y estadísticos**

Los datos que se obtuvieron de la aplicación de los instrumentos se procesaron en el paquete estadístico SPSS 20.0 (Statistical Package for Social Science), utilizándose el cálculo porcentual.

El método de valoración por especialistas se utiliza para valorar la factibilidad, aplicabilidad y viabilidad del plan que se diseña a partir de las características que estos cumplen una vez que se identifican por parte del investigador y responde a los intereses del estudio.

Para el análisis de los criterios que aportaron los especialistas se utilizó la técnica de grupo nominal que se empleó para facilitar la generación de ideas y el análisis de problemas y *“lograr un consenso rápido con relación a cuestiones, problemas, soluciones o proyectos. Permite producir y priorizar un amplio número de elementos.”* (Delbecq, & Van de Ven, 2019, p. 1) Se desarrolla a partir de 6 puntos fundamentales que proponen los autores que se mencionaron: definir; generar; registrar y clarificar las ideas; hacer la selección y determinar la prioridad.

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

A partir de este momento se muestra el análisis que se realizó para exponer de forma clara, coherente y precisa la información que se obtuvo de los instrumentos que se aplicaron durante el periodo de inserción en el escenario de investigación.

#### **2.3.1- Resultados del diagnóstico**

Se evidencian en primer lugar la información que se recopiló a partir del análisis de documentos, seguidamente se podrán encontrar lo referente a los datos que se obtuvieron con la aplicación de entrevista a maestros y profesores; se evidencian también las informaciones útiles que se obtuvieron en la encuesta realizada a los educandos de Secundaria Básica.

Los documentos que se consultaron para el fortalecimiento los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua: los documentos del técnico del deporte, caracterización de los educandos: estuvieron también los controles de los educandos a las diferentes actividades, la historia de la educación física en el centro, las investigaciones científicas relacionadas con el fortalecimiento de los valores culturales, las cuales fueron referenciadas en la fundamentación teórica.

#### **2.3.2- Análisis de la entrevista a profesores y maestros del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua**

El gráfico 1 muestra los conocimientos sobre los juegos tradicionales y valores culturales que poseen los maestros y profesores del Centro Mixto Arturo Almeida González donde se resume que el 100% cree importante que los educandos

conozcan sobre los valores culturales y su rescate además de conocen cuales son los juegos tradicionales y creen importante realizar un plan de juegos para su socialización.

En menor cuantía se evidencia en este grafico que 5 profesores plantean que no se realizan juegos tradicionales con los educandos mientras que 2 especifican que sí.

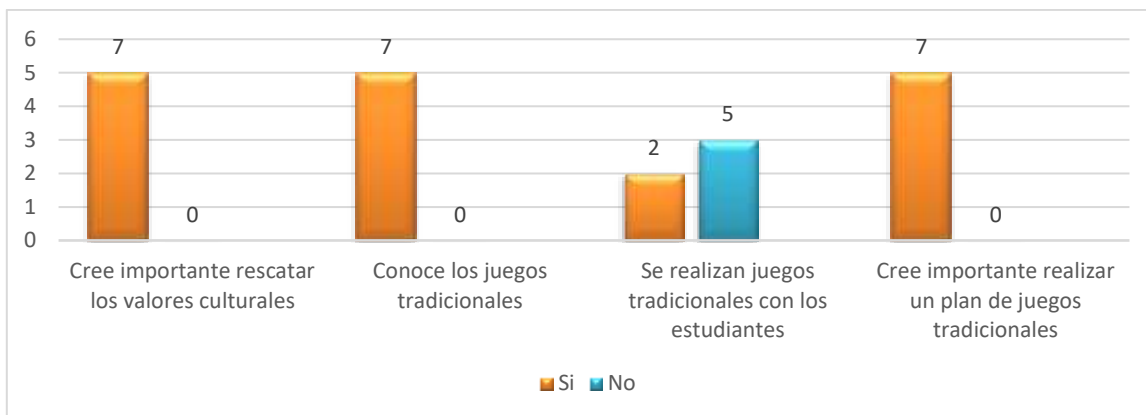


Gráfico 1: Análisis de la entrevista a profesores y maestros de Centro Mixto Arturo Almeida González.

### 2.3.3- Análisis de la encuesta realizada a los educandos del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua

En el gráfico de barras (2) se evidencia que solo 8 educandos conocen los juegos tradicionales y 37 tienen desconocimiento de los mismos; 6 dominan los valores culturales y 39 los desconocen. Con respecto a pregunta que enfoca la realización de juegos tradicionales 7 plantean la realización de los mismos y 38 educandos fundamentan que no se realizan; al 100% de estos les gustaría que se planificara un festival de juegos tradicionales en el centro.

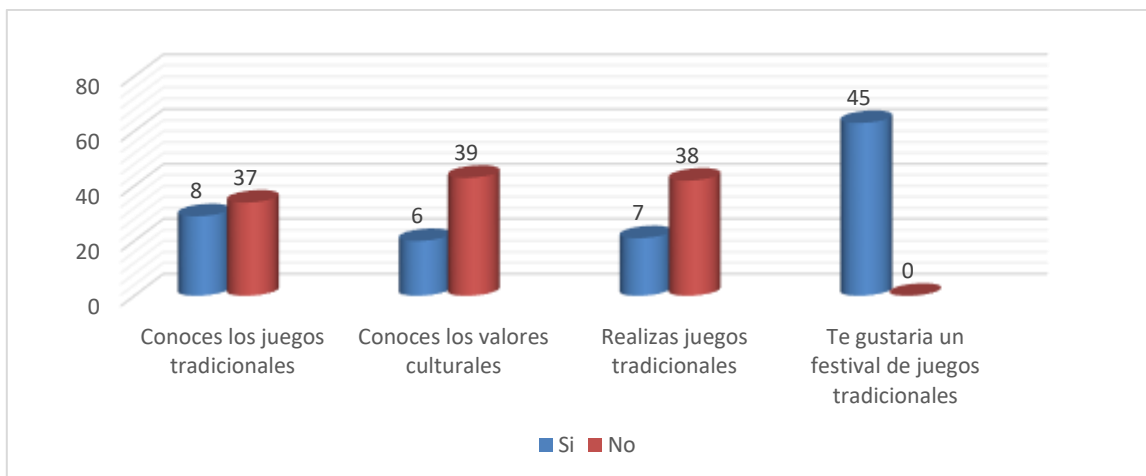


Gráfico 2: Análisis de la encuesta a educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.

#### 2.3.4 Juegos tradicionales cubanos a incluir en la propuesta de Plan

A partir de la indagación bibliográfica el autor consultó investigaciones que hacen referencia a cuales son los juegos tradicionales cubanos que deben tomarse en consideración para incluir dentro del plan que se propone, por lo que resulta oportuno en este momento de la investigación, fundamentar los juegos que se escogieron para incluir dentro del plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica en el Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.

##### 1- El Dominó

El Dominó es uno de los juego de mesa tradicional cubano que se juega desde tiempo remoto en cada día festivo, en actividades recreativas, en cumpleaños, los domingos, uno de los juego para cualquier edad que recrea a la población. En el mismo se emplea fichas rectangulares generalmente blancas por una cara y negras por el envés. Una de sus caras está dividida en dos cuadrados, cada uno esta numerado normalmente mediante disposiciones de puntos. Existe un límite de tiempo para cada movimiento, se juega en pareja. El objetivo es colocar todas tus fichas ante los contrarios y sumar la mayor cantidad número de puntos. En el proceso del juego se desarrolla habilidades y razonamiento lógico del jugador.

## 2. Los Bolos

Es un juego tradicional suele ser divertido para los adolescentes en el cual se debe derribar por parte del jugador el mayor número posible de bolos lanzando una bola o pieza generalmente de madera. Se puede jugar en cualquier área o espacio donde se puedan colocar los bolos. Con este ejercicio se fortalece los músculos se ejercita posición del cuerpo. Se pueden formar equipo por colores y anotar puntuación para llegar a los ganadores al final de la competencia.

## 3. El Tejo

En Cuba, los niños se divertían al pintar un cuadro que se conoce como “pon”, en las aceras y calles. Estos cuadros eran hechos con tiza, pero si no había disponible, los niños utilizaban lo que tenían a mano, como una lata de refresco o una piedra afilada. Esto era la única forma que tenían los niños para divertirse y pasar el rato con los amigos del barrio, y así desarrollar la creatividad e inventiva que les caracteriza. Estos cuadros se enumeraban, de modo que los niños sabían cuándo era su turno para jugar.

En aquellos tiempos, no existían los modernos equipos electrónicos que facilitaban este tipo de juegos como el PlayStation, la computadora, el teléfono celular entre otros, pero eso no impedía disfrutar al máximo de la infancia. La imaginación se expandía y la creatividad llevaba a inventar juegos nuevos que permitían entretenerse durante horas.

La infancia cubana es una etapa única e irrepetible, llena de recuerdos inolvidables que permanecen para siempre y que permiten revivir los momentos más felices de la vida. Así, cada vez que se recuerdan tiempos, se tiene la sensación de volver a ser como niños otra vez y se pueden revivir las mejores experiencias.

## 4. Burrito 21

El juego el burrito 21 es un juego tradicional cubano que se jugaba en la infancia. El objetivo es hacer dos equipos uno se coloca en una pared todos entrelazados inclinados y el otro equipo van saltando sobre ellos hasta que salte el ultimo, si el equipo logra contar hasta 21 sin que se caiga ninguno pierde el otro equipo, pero si no los aguanta tienen que seguir de burrito cargando al otro equipo. De esta forma se jugaban en las tardes al salir de la escuela y se terminaba muchas horas

después de la noche, ya que los jugadores perdían la noción del tiempo cuando se entretenían.

#### 5. Suiza

El salto de la suiza se realizaba con mucho entusiasmo por los niños y niñas de diferentes edades, Se confeccionaba de diferentes materiales con ayuda de los adultos, el juego de la suiza consiste en ver cuál salta mayor cantidad de veces sin equivocar, de frente de espaldas u cruzado se va poniendo más complejo según la calidad de los jugadores. Es un ejercicio físico que desarrolla muchas habilidades, además ejercita músculos de los pies y otras partes del organismo.

#### 6. El zanco

Los zanco uno de los juegos tradicionales cubanos, generalmente elaborados por los adultos de madera, de diferentes tamaño según la edad del menor y las habilidades que posee. Se pone una distancia para el recorrido y salen de dos en dos y se va eliminando La final los dos mejores y gana el primero que llegue.

Los más competitivos también se reunían con amigos para hacer carrera entre semana.

#### 7. Las bolas

Las bolas son uno de los juegos infantiles más populares en Cuba. Se trata de un juego de habilidades donde los participantes tienen que lanzar una bola con el objetivo de acercarse a otras bolas. El juego es muy divertido y también es una fuente rica en léxico, ya que hay muchos términos que se empleaban por los jugadores para describir la jugada, como “guao”, “prima”, “pata” y “sola”. Estas bolas suelen ser de distintos colores, tamaños y materiales, y solían jugarse en las calles o parques. Aunque en la actualidad es menos común ver este juego entre los niños, durante la infancia fue un entretenimiento imprescindible.

### **2.3.5- Plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua**

Fundamentación: el siguiente plan aborda diferentes juegos tradicionales fundamentales; es válido destacar la integración del maestro y el profesor de

Educación Física, estos resultan eslabones imprescindibles en el equipo multidisciplinario que diseñó el plan de juegos tradicionales.

El plan de juegos tradicionales se diseña para fortalecer los valores culturales en los educandos mediante juegos tradicionales ofertas que satisfagan las necesidades de los mismos y los apropie de conocimientos que le permitan fortalecer los valores culturales

Objetivo general: fortalecer los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.

Objetivos Específicos: Fundamentar una base teórica sobre los juegos tradicionales aplicable.

Fortalecer los valores culturales en los educandos

Diseñar un Plan de actividades con los juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos.

Diagrama del Plan:

- Acciones
- Hora
- Lugar
- Fecha
- Responsable
- Ejecutor

<b>No.</b>	<b>Acciones</b>	<b>Hora</b>	<b>Lugar</b>	<b>Fecha</b>	<b>Responsable</b>	<b>Ejecutor</b>
1	Festival del dominó	8.00 am	Glorieta	Marzo	Profesor Educación Física	Educandos
2	Festival del bolo	9.00 am	Escuela	Abril	Profesor Educación Física	Educandos
3	Festival del tejo	8.00 am	Escuela	Mayo	Profesor Educación Física	Educandos
4	Festival Del burrito 21	9.00 am	Círculo Social	Abril	Profesor Educación Física	Educandos
5	Festival del Suiza	8.00 am	Escuela	Mayo	Profesor Educación Física	Educandos
6	Festival de zanco	8.00 am	Círculo Social	Mayo	Profesor Educación Física	Educandos

7	Festival de bolas	8.00 am	Escuela	Abril	Profesor Educación Física	Educandos
---	-------------------	---------	---------	-------	---------------------------	-----------

### **2.3.6- Validación por especialistas del Plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua**

Para la validación del Plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos el método de valoración por especialistas. Este proceso se realiza mediante tres etapas: una primera etapa que responde a la selección de los especialistas, la segunda etapa se identifica con la elaboración y aplicación de la encuesta y por último la etapa tres que se sustenta en el procesamiento de los resultados de la encuesta.

Se seleccionaron los especialistas que cumplieran con la característica de poseer el nivel de escolaridad superior que responde a ser Licenciados en Cultura Física, Máster en la Actividad Física en la Comunidad o Doctor en Actividad Física y que se vincularan con sólidos conocimientos sobre recreación. Además, cuentan con experiencia en el trabajo comunitario, que tuvieran como mínimo 5 años de experiencia, con preparación profesional y sentido de responsabilidad, espíritu colectivista, autocrítico y disposición para colaborar en el proceso.

Al elegir los especialistas según estas características se propicia la obtención de resultados con calidad, junto a otros aspectos propios de ellos como son: sinceridad, honestidad, seriedad y otras cualidades en este sentido, que hace que las opiniones que brinden sean confiables y válidas para el objetivo que se quiere lograr con la aplicación del método.

El grupo de especialistas se integró por 7 personas: cuatro (4) Máster metodólogos de cultura física y de la Dirección Municipal de Deporte con experiencia y con dominio en la actividad, tres (3) licenciados del deporte profesores con experiencia. Una vez que se fue a la búsqueda de información se empleó una guía para que ellos fueran lo más objetivos al valorar el diseño del plan. Se planificaron dos sesiones de trabajo con los especialistas y la duración fue de 45 minutos en cada una.

En la primera sesión, se les explican los propósitos de la investigación que se realizó, se da la posibilidad de conozcan en qué consiste el plan que se diseñó y qué objetivos se persiguen con la misma; se entrega una encuesta que tiene como objetivo que los especialistas ofrezcan su opinión fundamentada sobre su diseño ya que esto constituye el resultado principal del estudio.

#### **2.3.6.1- Análisis de los indicadores que se valoraron por parte de los especialistas**

El análisis de los indicadores que se midieron en la encuesta aplicada a los especialistas con el objetivo de validar el plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos aportó los resultados que se evidencian en el gráfico 4 que responde a un consolidado sobre este análisis.

Se puede decir entonces que de un total 7 especialistas 5 (80%) evaluaron de muy adecuados la estructura de plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos, los mismos refieren que es de fácil razonamiento y preciso en cuanto al actuar de quien intenta ponerlo en práctica.

Como se puede apreciar en el indicador se relaciona con el contenido que se diseñan para el plan el 100 %(7) de los especialistas lo evalúan de muy adecuado y lo consideran efectivo para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos.

En cuanto a la novedad y actualidad, el 100% lo evalúa de muy adecuado y resulta ser diferente a otros planes de juegos que se diseña para los efectos del estudio que se les presenta, además de que ayudará a fortalecer los valores culturales en los educandos considerablemente.

Los especialistas que evaluaron de muy adecuado la factibilidad la propuesta de juegos que se les presenta fueron 7 que representa el 100% del total, estos coinciden que posee aplicabilidad para la escuela a la que se dirige las actividades se encaminan a fortalecer los valores culturales en los educandos.



Gráfico 4: Consolidado del análisis de la validación por especialistas del plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales.

## **CONCLUSIONES**

El análisis de los fundamentos teóricos que se relacionan con el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos avala la necesidad de buscar nuevas vías para fomentar los mismos.

El diagnóstico que se realizó posibilitó al investigador caracterizar los educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua a partir de los conocimientos sobre los juegos tradicionales y valores culturales.

Se elaboró el plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.

El plan de juegos tradicionales se valoró por parte de los especialistas, los que consideraron que es viable su aplicación a partir de la estructura, contenido, novedad, actualidad y factibilidad.

## **RECOMENDACIONES**

Aplicar el plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos en el centro donde se realizó la investigación y en otras escuelas con el fin de que este se generalice.

## REFERENCIAS

- Alonso Giménez, I. (2023). Juegos tradicionales, ventajas y valores. <http://ciudadarcoiris.es/el-blogde-don-iris/juegos-tradicionales-ventajas-valores>
- Castro Ruz, F.( 5 de enero de 2004). *Discurso pronunciado en ocasión del aniversario 45 del triunfo de la Revolución cubana* en el teatro Carlos Marx. Periódico Granma.
- Díaz, J. (2023). Tradiciones y juegos. <http://tradicionecuador.blogspot.com/>
- García Montes, M. E. (1996). Planificación de actividades para el recreo y el ocio. Apuntes de la asignatura. Granada.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Coello, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Félix Varela.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Coello, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana.
- Jiménez, E. (2006). La importancia del juego. Revista digital, Investigación y Educación. [http://bloqs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La\\_importancia\\_del\\_juego\\_en\\_la\\_educacion](http://bloqs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion)
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 23, 1-17. [http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_23/JO\\_SEFA\\_JIMENEZ\\_FERNANDEZ02.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JO_SEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf)
- Lara, J.M. (2006). El juego como elemento cultural esencialmente educativo. Los juegos tradicionales. Ministerio de Educación y Ciencia, 53-66. <http://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA53&dq=los+juegos+tradicionales+en+la+educaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ei=60i4UsWcLcSg0wXQp4C4Cw&ve>
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y Deportes Populares tradicionales*. INDER.
- Lavega, X. (2020). *Juegos y Deportes Populares tradicionales*. INDER.
- Martínez, M. (2014). Metodología de la Investigación. Educación Física y Deportes.
- Medina, A. (1987). Juegos populares infantiles. Susaeta
- Movsichoff, P. (2005). A la una sale la luna. Juegos tradicionales infantiles. Del Sol.

- Muñoz, A. (2006). La globalización a través del juego popular tradicional. Aplicación didáctica en el segundo ciclo de educación infantil. (Tesis Doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación, Córdoba.  
<http://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/261>.
- Ortega, R. (1990). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Revista Infancia y aprendizaje* (55), 88-102.
- Pérez, X. (2018). Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. *Educación Física y Deportes*.
- Sarmiento, R. (2008). Capacidades físicas básicas. Evolución, factores y desarrollo. Sesión práctica. *Educación Física y Deportes*.
- Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre*.
- Yagüe, W. (2018). *Evolución y cambio en los juegos y juguetes infantiles*. Tripero.
- UNICEF, (2023). Aprendizaje a través del Juego.  
<https://gesvinromero.com/2019/10/07/aprendizaje-a-traves-del-juego-unicef-ebook/>
- Zapata, O. (2000). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

## **ANEXOS**

### **Guía de Anexos**

**Anexo #1: Guía del análisis de documentos**

**Anexo # 2: Encuesta realizada a los educandos del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua**

**Anexo # 3: Entrevista a profesores y maestros del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua**

**Anexo # 4: Encuesta a los especialistas para la validación del plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos**

### Anexo #1: Guía del análisis de documentos

Objetivo: Verificar la información relacionada con las características socioculturales y la práctica de los juegos tradicionales tanto de los educandos como de los docentes.

<b>Nombre del documento</b>	<b>Tipo y alcance del documento</b>	<b>Objetivos</b>
Diagnóstico	De Proyección individual a corto plazo de alcance local.	- Identificar el conocimiento que sobre los valores culturales y los juegos tradicionales en el Centro Mixto Arturo Almeida González tienen los educandos y docentes
Memorias de la recreación y la Educación Física.	De Proyección local a corto plazo de alcance local.	- Valorar las particularidades específicas de los juegos tradicionales en el Centro Mixto Arturo Almeida González.
Registros del profesor	De Proyección individual a corto plazo y de alcance local.	- Valorar el nivel de realización de las actividades y la participación de los educandos

**Anexo #2: Entrevista a Profesores y maestros del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.**

Objetivo: Constatar los conocimientos sobre los juegos tradicionales y valores culturales.

1. ¿Crees importante fortalecer los valores culturales?
2. ¿Conoces los juegos tradicionales?
3. ¿Se realizan juegos tradicionales con los educandos?
4. ¿Crees importante realizar un plan de juegos tradicionales?

**Anexo # 3: Encuesta a educandos del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.**

Objetivo: Conocer los conocimientos sobre los juegos tradicionales y valores culturales de los educandos del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua.

Pionero(a): Nos encontramos realizando una investigación con el objetivo de estudiar, conocer los conocimientos sobre los juegos tradicionales y valores culturales de los educandos del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua. Tus opiniones serán valiosas por lo que debes responder las preguntas con la mayor sinceridad, pues de ello dependerá el éxito de este trabajo. Los datos que recogeremos serán absolutamente confidenciales y solo para el manejo del investigador.

Muchas gracias.

1- ¿Conoces los juegos tradicionales?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

2- ¿Conoces los valores culturales?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

3- ¿Realizas juegos tradicionales en el centro?

Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

4- ¿Te gustaría que se realizaran juegos tradicionales en el centro?

a. Sí\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

**Anexo # 4: Encuesta a los especialistas para valorar el plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales en los educandos de Secundaria Básica del Centro Mixto Arturo Almeida González.**

Objetivos: Valorar el plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales

Datos personales del encuestado:

Título:

Categoría docente:

Nivel de escolaridad:

Centro de trabajo:

Años de experiencia:

Cargo que ocupa:

Compañero (a): Teniendo en cuenta su experiencia, su preparación profesional y su sentido de responsabilidad; necesitamos su cooperación para validar el plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales, necesitamos que evalúe, utilizando la escala que se propone según los aspectos que relacionamos a continuación.

- 1) ¿La estructura del plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales responde a los objetivos propuestos?

Muy Adecuado \_\_\_\_\_ Adecuado \_\_\_\_\_ Poco  
Adecuado \_\_\_\_\_

- 2) ¿Usted considera que de plan de juegos tradicionales es efectiva para el rescate de los valores culturales en los educandos?

Muy Adecuado \_\_\_\_\_ Adecuado \_\_\_\_\_ Poco  
Adecuado \_\_\_\_\_

- 3) ¿ El plan de juegos tradicionales constituyen una vía novedosa para el fortalecimiento de los valores culturales em los educandos?

Muy Adecuado \_\_\_\_\_ Adecuado \_\_\_\_\_ Poco  
Adecuado \_\_\_\_\_

- 4) ¿ El plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores culturales son factibles y se ajusta a las necesidades reales de los educandos?

Muy Adecuado \_\_\_\_\_ Adecuado \_\_\_\_\_ Poco Adecuado \_\_\_\_\_

- 5) Otros criterios

- 6) Ud. debe resumir sus criterios en la siguiente tabla:

<b>Criterios para valorar plan de juegos tradicionales para el fortalecimiento de los valores en los educandos del Centro Mixto Arturo Almeida González en el Consejo Popular “La Sierrita” del municipio Cumanayagua</b>	<b>Escala valorativa</b>		
	<b>M.A.</b>	<b>A</b>	<b>P.A</b>
<b>Estructura</b>			
<b>Contenidos</b>			
<b>Novedad y actualidad</b>			
<b>Factibilidad</b>			

**Leyenda:**

MA: Muy adecuado          A: Adecuado          PA: Poco adecuado.

Expresa cualquier opinión o sugerencia que consideres necesaria.