



Universidad de Cienfuegos

“Carlos Rafael Rodríguez”

Facultad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte

Actividades lúdicas recreativas encaminadas al rescate de los juegos tradicionales para los niños de 7-11 años.

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

Autor: Daymaris Días Calderón .

Tutora: MSc. Olga Lidia Carballosa Manresa.

Cienfuegos 2015

Resumen

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., la investigación aborda desde la perspectiva del rescate de los juegos tradicionales para niños de 7 -11 años de consejo popular “Caonao”, por ello el autor se ha propuesto: Elaborar actividades lúdicas recreativas teniendo en cuenta los gustos y preferencias de los niños. En este sentido se conformó una muestra de 65 niños, de ellos 30 del sexo masculino y 35 del sexo femenino y 9 representante del consejo popular a los cuales se la aplicaron técnicas y métodos investigativos entre los que se encuentran: encuestas y la entrevista, lo que nos permitió obtener los resultados de dicha investigación, pudiendo arribar a conclusiones significativas Permitiendo elaborar las actividades lúdicas - recreativas para dar solución a la problemática estudiada, teniéndose en cuenta los intereses y necesidades recreativas de los niños.

Summary

The traditional games can be everywhere of the world. Although there will be some differences in the form of the game, in the design, in the use or in some other aspect, the essence of the same one remains and it is curious as all these games they still repeat in the most remote places with the characteristic mark of each place and culture., the investigation approaches from the perspective of the rescue of the traditional games for 7 - 11 year-old children "Caonao", for it the author has intended: To elaborate activities recreational lúdicas keeping in mind the likes and the children's preferences. In this sense he/she conformed to a sample of 65 children, of them 30 of the masculine sex and 35 of the feminine sex and 9 representative of the popular advice to which applied it to him technical and investigative methods among those that are: you interview and the interview, what facilitated us to obtain the results of this investigation, being able to arrive to significant conclusions Allowing to elaborate the activities lúdicas - recreational to give solution to the studied problem, being kept in mind the interests and the children's recreational necessities.

ÍNDICE Pág.

Introducción.....	1
Diseño de la Investigación.....	4
Situación problemática.....	4
Problema Científico.....	5
Objeto de la Investigación.....	5
Campo de acción.....	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos o tareas de investigación.....	5
Idea a defender.....	5
Capítulo- I- Fundamentación Teórica.....	6
Conceptos que existen en la ciencia.....	7
Criterio de diferentes autores.....	9
Capítulo -II- Diseño Metodológico.....	21
Metodología Utilizada.....	21
Métodos de nivel teórico.....	21
Métodos de nivel empírico.....	22
Métodos de nivel matemático.....	22
Paradigma utilizado.....	22
Tipo de estudio.....	23
Tipo de diseño.....	23
Población y muestra.....	24
Justificación de la investigación.....	25
Conclusiones Parciales.....	25
Capítulo- III- Resultados de la investigación.....	25
Análisis de los métodos.....	26
Presentación y validación.....	32
Conclusiones.....	40

Recomendaciones..... 41

Bibliografía.

Anexo.

Introducción.

Las sociedades preliterarias ya disponían del conocimiento cultural y las habilidades profesionales se transmitían según los grados de madurez de los estudiantes, la Grecia clásica, China y los sistemas musulmanes de educación se basaban en el estudio de la palabra escrita, separada de la oral, en la India, en cambio y según la tradición, los niveles más altos se reservaban a una minoría selecta.

De estas ricas tradiciones históricas, el modelo helénico fue el que más influencias tuvo en el mundo contemporáneo, Platón comenzó con la gimnasia, seguida de la danza, la canción y la poesía, los niveles más altos eran las matemáticas, que permitían desarrollar el pensamiento racional y la filosofía, para conocer los problemas y las respuestas de índole moral.

El estudio sistemático del currículo para la planificación educativa surgió en Estados Unidos, sociedad en la que se produjeron grandes variaciones pedagógicas a principios del siglo XX, a través de personalidades como John Franklin Bobbitt, que trató de implantar fines y objetivos comunes y generales, aunque era consciente de que un contenido uniforme no era posible ni conveniente. Este plan fue posteriormente simplificado en un modelo secuencial de objetivos, contenidos, libros y otros materiales, métodos de enseñanza y evaluación. Esta propuesta tenía la ventaja de que podía ser aplicada a la planificación curricular de cualquier país, al margen de sus diferencias filosóficas de base.

Originalmente, en los tiempos antiguos, la educación física consistía en gimnasia para aumentar la fuerza, agilidad, flexibilidad y resistencia. Los griegos consideraban el cuerpo humano como un templo que encerraba el cerebro y el alma, y la gimnasia era un medio para mantener la salud y funcionalidad del cuerpo. Eventualmente, se abandonaba la gimnasia estructurada y los ejercicios corporales en favor de los deportes. Hoy en día los juegos que fomentan la competición y estimulan la conducta deportiva se usan a menudo como medio para posibilitar a los estudiantes la comprensión y la práctica de las habilidades físicas de modo que eleven su nivel de salud y bienestar. También requieren la cooperación entre los miembros para aprender y se consideran adecuados para potenciar las habilidades del trabajo en equipo y una parte muy importante de la

educación. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) considera los programas de educación física una parte importante de su misión.

Para cumplimentar lo antes expuesto en nuestra sociedad existen instituciones como el INDER, bibliotecas, casa de culturas, museos, etc. Se han construido áreas de participación deportiva, base de campismo, video club juvenil, joven club de computación y otras como la de convertir a nuestros centros escolares en los principales desde el punto de vista cultural – recreativo aprovechando la tecnología instalada, la creatividad del capital humano y la integración entre los factores, organismos. Todo en medio de la batalla de Ideas en que nos encontramos inmersos, donde el desarrollo de la espiritualidad, cultura, está presente los programas de la revolución son una muestra palpable de ello.

La recreación tiene como soporte temporal el tiempo libre considerando como tal aquel momento en que las personas disponen de todas sus posibilidades para dedicarse a placenteras actividades auto condicionadas, como complemento de las obligaciones y tareas que deben desempeñar en la sociedad.

La recreación tiene como soporte material el medio ambiente donde se desenvuelve el colectivo humano, caracterizado por su comunidad urbana o rural, apoyándose además en el conjunto de instituciones comunitarias, dentro de las cuales la escuela ocupa un lugar fundamental como gestora por excelencia de procesos educativos y formativos.

La recreación tiene un marcado objetivo ideológico, como expresión de principios y valores humanos, de fortalecimiento de los sentimientos de pertenencia y de identidad nacional, puestos de manifiesto mediante juegos tradicionales y otras acciones que la inserten en la batalla que hoy libramos frente a la penetración ideológica extranjerizante, y la proliferación de vicios y otras acciones deformadoras de la conducta, principalmente entre la población adolescente y juvenil.

Estudios realizados por estudiantes de la Facultad de Cultura Física en Matanzas, han permitido conocer detalles acerca de la caracterización de los juegos populares tradicionales en barrios de las ciudades de Cárdenas, Matanzas y Varadero, además de haber profundizado en las posibles causas de su incuestionable deterioro.

Si bien es cierto que algunas de esas expresiones son conservadas íntegramente y ejercitadas de continuo, otras por su parte aparecen de manera latente, menguadas en su número, sujetas a una ejecución esporádica y en ocasiones distorsionada, mientras el resto forma parte única y exclusivamente de la memoria lúdica de esas comunidades.

Los juegos de carácter deportivo y los denominados pasivos o de mesa, parecen estar desplazando otras formas antiguas de jugar en el ámbito escolar, con la consiguiente afectación a los nexos culturales entre las nuevas y anteriores generaciones, más aun por el grado de preferencia extraescolar hacia los juegos electrónicos, sin que exista al menos un balance necesario al ejecutar todos ellos.

El estudio de marras posibilitó inventariar los juegos populares tradicionales infantiles actuales de estas áreas, así como caracterizarlos adecuadamente. Como soporte para la mencionada labor se utilizó el texto "Juegos cubanos", de Rolando Alfaro Torres, autor de quien Santos y Correa (2003), expresaran: "...especialista dedicado al estudio del entorno lúdico del ser humano, en su peregrinar por diversas provincias del país. Colectó un amplio muestrario de juegos y canciones infantiles tradicionales."

Estrategia para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en la comunidad el "Salvador "autores.: MSc Jesús Lantigua Hernández y Lic: Yoinel Herrera Ruiz octubre del (2008). El presente trabajo refiere una experiencia desarrollada en la comunidad matancera "El Fundador" por estudiantes de la Facultad de Cultura Física, tendiente a la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles. Como parte de una estrategia aplicada fue posible desarrollar un curso extra docente a niños de la localidad, así como promover acciones competitivas entre ellos, lo que propició un mayor conocimiento y práctica en torno a estas expresiones lúdicas, así como la posterior generalización de las mismas a pequeños comprendidos en edades inferiores. Actividades encaminadas al rescate de los juegos tradicionales para los niños de siete a doce años en la circunscripción 93, elaborado por la Lic. Elida Balbuena Imbern. La autora comparte el criterio de Caridad Santos y Sonia Correa que el rescate de los juegos tradicionales estimula, facilita la comunicación favorece el alma y el cuerpo y nos permite conocer todo lo que nos ha antecedido ya que estos son el reflejo de todo lo que somos, convirtiéndose en algo que nos identifica.

Estos juegos tradicionales se llevan a cabo en diferentes lugares de nuestra sociedad, la autora los aplicó en la comunidad de la circunscripción 93 de Las Tunas. Teniendo en cuenta las características de la misma.

Diseño de la Investigación.

Por lo antes expuesto surge como **situación problemática** de esta investigación científica: Poco conocimiento de los niños de 7-11 años sobre los juegos tradicionales.

Problema Científico

¿Cómo contribuir al rescate de los juegos tradicionales para los niños 7 - 11años del consejo popular “Caonao”?

Objeto de Estudio: El Proceso de Recreación Física

Campo de Acción: El rescate de los juegos tradicionales.

Objetivo General:

Proponer actividades lúdicas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños de 7 - 11 años del consejo popular “Caonao”.

Teniendo en cuenta todo lo anterior y para darle cumplimiento al objetivo de la investigación nos trazamos las siguientes:

Objetivos Específicos:

- 1- Determinar el conocimiento de los niños de 7-11 sobre los juegos tradicionales.
- 2- Conocer los gustos y preferencias de los niños de 7-11 años.
- 3- Elaborar actividades lúdicas recreativas teniendo en cuenta los gustos y preferencias de los niños de 7-11 años.

Idea a defender:

Con la elaboración de las actividades lúdicas recreativas basadas en los gustos y preferencias, se contribuirá al rescate de los juegos tradicionales.

Conclusiones parciales.

El trabajo estará estructurado en tres capítulos, debe tener el resumen en Español e Inglés, las conclusiones que responden los objetivos del trabajo, las recomendaciones que se deben trabajar más para ampliar la investigación, así como los anexos que deben reflejar aspectos para conocer el nivel de conocimiento que tienen los niños de 7-12 años sobre los juegos tradicionales .

Capítulo- I Fundamentación Teórica.

Definición de Trabajo

Conceptualización de la Recreación: Albelo Almenteros, Belkis (2008) La recreación es *“todas aquellas experiencias que producen placer, pertenecen a la educación no formal que contribuyen en el desarrollo integral del participante, que son llevadas a cabo en su tiempo libre de forma voluntaria”*. Albelo Almenteros, Belkis (2008)

La Real Academia Española define recreación como *“acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretenimiento”*. Diccionario Real Academia Española (1993).

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

El término recreación proviene del latín *recreativo*, que significa restaurar y refrescar (la persona). De ahí que la recreación se considere una parte esencial para mantener una buena salud. El recrearse permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación necesaria para tener una vida más prolongada y de mejor calidad. Si realizáramos

nuestras actividades sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades y finalmente a la muerte. Debido a eso, la recreación se considera, socialmente, un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales, emocionales y sociales. Una persona integralmente saludable realiza sus actividades con mucha más eficiencia que una persona enferma. Citado por la página digital <http://www.misrespuestas.com/que-es-la-recreacion.html>.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado (Batlle i Bastardas, Joan 2003; Harlem Brundtland, Gro 2002; Tabares Domínguez, Dusmay 2003; entre otros) que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

Del Socorro Gómez, Mery. (1998) define la recreación física *"es el conjunto de actividades físicas definidas por los motivos físicos recreativos que constituyen un subsistema de la recreación y forma parte de la cultura física de la población, con énfasis hacia el descanso activo, la salud, la creación de hábitos motores, la diversión y el desarrollo individual creativo. Tal tipo de recreación está caracterizada por cierto nivel de motricidad, lo cual genera un alto nivel de protagonismo físico recreativo. Este protagonismo físico recreativo distingue al recreando en particular, en que él mismo es capaz de concebir, crear y ejecutar las acciones recreativas de carácter físico. En el camino hacia este protagonismo es muy importante que el sujeto abandone los motivos extrínsecos relacionados con el condicionamiento externo para que sean los motivos intrínsecos los que impulsen la*

actividad recreativa consolidando los motivos físicos recreativos". Del Socorro Gómez, Mery. (1998)

Ramos Rodríguez, Alejandro E. y col. (2005) plantea que la recreación física *"es toda la actividad de contenido físico, deportivo y turístico a las que se dedica el hombre en el tiempo libre con fines de entretenimiento, esparcimiento al aire libre, competición o prácticas sistemáticas de actividades específicas, siempre y cuando prime su voluntad y la selección de cuándo, cómo y dónde las realiza en función de su desarrollo personal.* Ramos Rodríguez, Alejandro E. y col. (2005)

En esta línea Camerino y Castañera (1988) definen como actividades recreativas a *"aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que se puede generar aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización, ya que no se busca una competencia ni logro completo". Citado por García Antolín, Roberto J. y María Elena García Montes (2003)*

Desde esta perspectiva evolutiva es posible comprender la afirmación de J. Huizinga (1972): *"...la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio se juega"*, puesto que resulta de todo punto coherente pensar que si el jugar exploratorio fue el comportamiento innato que hizo progresar a los humanos por la senda evolutiva y afirmar su poder como especie, en el momento en que un hallazgo, realizado en el transcurso de cualquier jugar experimental, fue emulado y seguido por otros individuos, y a tal fin reiteradamente aplicado por los miembros del grupo , se podría hablar ya de *juego* como construcción cultural; como un legado que lejos de transmitirse por la vía genética lo hizo mediante una comunicación práxica, activa y directa, siendo10mucho más tarde cuando se arbitraron y se desarrollaron otros vehículos comunicativos más sofisticados.

El jugar exploratorio se convierte así en juego social, en una construcción genuinamente humana, alejándose progresivamente de la evolución que siguieron otras especies de mamíferos superiores.

El **¿cómo se juega?** aborda las técnicas de juego indispensables en la práctica recreacionistas. El **¿para qué se juega?** observa la acción lúdica mediante disciplinas que buscan a su través una explicación a procesos como la impartición de conocimientos (Pedagogía), la conducta de los individuos (Psicología) o de los grupos humanos (Sociología), así como su lugar en la evolución cultural de la Humanidad (Etnología). Aquí se trata de considerar al juego como un medio para la consecución de un determinado fin, que condiciona su alcance y profundidad conceptual. El **¿qué es el juego?** es la incógnita esencial para comprender la verdadera dimensión de este campo de las acciones humanas, mientras el **¿por qué se juega?** intenta descubrir los mecanismos que propician la acción lúdica, la predisposición estimuladora que la hace posible y deseada al margen de cualquier otro elemento de valor utilitario para las disciplinas afines. Aquí se considera al juego como un fin en sí mismo y punto focal de la labor del investigador; y entonces será posible verlo como parte de una nueva dimensión del conocimiento.

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.

Trigo (1995): Los juegos tradicionales son los juegos de siempre, juegos de correr saltar, juegos de correr, juegos de lanzar, juegos de comba, juegos de corro, juegos de filas y fuerza. Que forman parte de nuestro patrimonio lúdico y que están en peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y de otras formas de vida

Oscar Vasco: Es del criterio que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esas culturas. .

Caridad Santos- Sonia Correa (2000): Opinan que los juegos tradicionales cubanos, transmitidos de generación en generación son una parte integrante de nuestra cultura popular, la cual representa el conjunto de valores, tanto material como espiritual, creado por el pueblo a través de su historia, reflejando así su modo de vida, costumbres y tradiciones.

Para Gerardo y Lizardo (2002) Los juegos tradicionales son como aquellos juegos con un carácter tradicional, generalmente derivados de actividades laborales, poco

reglamentados, donde las reglas surgen de mutuo acuerdo de los jugadores, por lo tanto variables y flexibles.

Para Rolando Alfaro(2003): conocido maestro especialista en los juegos tradicionales reconoce las influencias del juego y señala que enriquecer la vida con juegos ha sido, durante milenios, una vía natural y espontánea para transmitir de una generación a otra las mejores tradiciones, las normas de comportamiento.

La autora comparte el criterio de Caridad Santos y Sonia Correa que el rescate de los juegos tradicionales estimula, facilita la comunicación favorece el alma y el cuerpo y nos permite conocer todo lo que nos ha antecedido ya que estos son el reflejo de todo lo que somos, convirtiéndose en algo que nos identifica.

Estos juegos tradicionales se llevan a cabo en diferentes lugares de nuestra sociedad, la autora los aplicó en la comunidad de la circunscripción 93 de Las Tunas. Teniendo en cuenta las características de la misma

Antonio Blanco (2001) realiza una definición más acertada de comunidad ya que plantea que está es el grupo de personas que poseen acciones y metas comunes que se acompaña de sentimientos de pertenencias, valores compartidos y conductas semejantes que los reflejan.

La actividad física es una fuente inagotable de experiencia enriquecedora de salud y de bienestar, es un vehículo necesario para la comunicación entre los practicantes en la sociedad actual, aspectos como el ocio y el tiempo libre desempeñan cada vez un papel más importante y engloban un abanico de posibilidades en el quehacer diario de las personas.

Para profundizar en el estudio de los juegos como actividad física vamos a definir cuáles son sus características más significativas:

Placentero: El juego debe producir placer a quién lo práctica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

Natural y motivador: El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la práctica de forma natural.

Voluntario: Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.

Mundo aparte: La práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.

Creador: La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.

Expresivo: El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.

El aprendizaje de la vida social, se hace más rápidamente en aquellas personas que participan en actividades físicas, deportivas y/o recreativas. Se aprende el respeto, la aceptación de objetivos comunes, la necesidad de asumir las reglas colectivas, el gusto por el esfuerzo compartido. Igualmente se reduce la importancia de los grados sociales, los juegos permiten intercambios entre personas de diferentes categorías sociales, salir de un modo social estrecho para entrar en otros universos sociales.

Este capítulo está basado fundamentalmente en correspondencia con los objetivos del trabajo, fundamentando a través de varios actores que abordan el tema de la recreación, recreación física y juegos tradicionales, así como la elaboración de unas actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños de 7-12 años en el consejo popular “Caonao”, se realizó el diagnóstico de dicha investigación y posteriormente proponer el plan de actividades.

Capítulo -II- Diseño Metodológico.

. Metodología Utilizada.

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.

Encuestas: Esta se efectuó con el objetivo de conocer los gustos y preferencia de los niños de 7-12 años y que conocimiento poseen sobre los juegos tradicionales.

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.

Criterio de Especialista: Se utilizó para validar el plan de actividades lúdicas recreativas.

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.

Paradigma utilizado.

Conocido también como **cualitativo, interpretativo naturalista o etnográfico**, aparece en la ciencia como respuesta al paradigma positivista. Los precursores de este modelo son Dilthey, Rickert, Schutz, Weber, los que han hecho aportes a la comprensión de las acciones sociales.

Este paradigma se caracteriza por considerar la realidad como múltiple, holística con una relación de interdependencia entre el sujeto y el objeto y su finalidad es la comprensión de las relaciones internas, es decir, comprender e interpretar la realidad, los significados que tienen para las personas los hechos y las acciones de su vida. Para ello el investigador se vincula directamente al proceso para poder comprender la esencia del fenómeno a estudiar, por lo que los valores son explícitos e influyen directamente en los resultados de la investigación. Al trabajarse con pequeños grupos o casos, se transfieren los resultados.

En este paradigma se promueve la participación de los sujetos que forma parte del objeto de investigación, se pone énfasis en la investigación documental, en la observación participante y en las entrevistas en el trabajo de campo. Se realizan estudios de caso y se prepondera la interacción simbólica entre los sujetos. Hay una gran interacción del sujeto investigador que facilita la recolección de datos cualitativos de manera directa. El carácter subjetivo del análisis y la interpretación de los datos prevalece.

Tipo de estudio. En la investigación se emplea un **estudio descriptivo**. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). Miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir.

En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así (vágase la redundancia) describir lo que se investiga.

Tipo de diseño.

Tipos de **diseños no experimentales** de acuerdo con el número de momentos o puntos en el tiempo en los cuales se recolectan los datos (dimensión temporal). En algunas ocasiones la investigación se centra en analizar cuál es el nivel o estado de una o diversas variables en un momento dado, o bien en cuál es la relación entre un conjunto de variables en un punto en el tiempo. En estos casos el diseño apropiado (bajo un enfoque no experimental) **es el transversal o transeccional**.

Los **diseños de investigación transeccional o transversal** recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

Diseños no experimentales de investigación. Pueden abarcar varios grupos o subgrupos de personas, objetos o indicadores.

Población, muestra, porcentaje 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 87 niños de las edades comprendida entre 7 - 11 años, se seleccionó una muestra de 65 niños para un 75% de la población, de ellos 35 hembras para un 54% y 30 varones para un 46.1%, los cuales 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 la población y su disposición en apoyar la realización de las mismas.

Justificación de la investigación.

Este estudio se realizó por una necesidad del consejo popular, para el rescate de los juegos tradicionales de los niños de 7-11 años en las actividades programadas. Esta investigación nos facilita conocer las causas por la que los niños no practican los juegos tradicionales, conocer sus gustos y preferencias para tener presente en la elaboración de las actividades recreativas de ahí la importancia de este estudio.

Conclusiones Parciales.

Este capítulo uno está basado fundamentalmente en correspondencia con los objetivos del trabajo, diagnóstico sobre la situación actual de la recreación física arroja el poco conocimiento que tienen los niños de 7 - 11 años del consejo popular "Caonao" sobre los juegos tradicionales, pero muy a pesar de ello es evidente que las formas lúdicas practicadas por otras generaciones han ido decreciendo a través de los años.

Capítulo- III- Resultados de la investigación.

RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO REALIZADO

Resultado de la entrevista a los representantes del Consejo Popular

En la entrevista estandarizada realizada a los 9 representantes se pudo comprobar que existía deficiencia en cuanto al conocimiento de los niños de 7 - 11 años del consejo popular “Caonao” sobre los juegos tradicionales.

El 89 % de los entrevistados plantean que los niños no tienen conocimiento de los juegos tradicionales y en los planes de actividades del profesor de recreación del consejo popular “Caonao” no se ofertan los mismos.

El 100 % plantean que los niños en su tiempo libre realizan determinados juegos tales como suizas, yaquis, bolas, trompo, papalote y otros de carácter deportivo como el béisbol, fútbol y voleibol además los juegos de mesa (dominó, cartas, parchís, damas y la solterona).

El 77,7 % de los entrevistados de la población plantean que los niños, no se encuentran satisfecho con la recreación que ofertan en el consejo popular “Caonao”, debido a que las mismas la planifican los profesores de recreación sin tener presente los gustos y preferencias.

El 66,6 % de los entrevistados precisan que los niños no poseen videojuegos, pero que emplean una gran cantidad de su tiempo en esas actividades, puesto que lo hacen en casa de sus compañeritos que sí los tienen o en la propia escuela una vez finalizadas sus actividades docentes.

El 100 % refiere que en la comunidad no se realizan de manera organizadas juegos en las calles, ni competencias de tipo lúdicas que ayuden a fomentar aquellas expresiones de tipo popular o tradicional.

Resultado de la encuesta a los niños

La encuesta se realizó a un total de 65 niños del consejo popular “Caonao”, de las edades comprendidas entre 7 - 11 años, para ver el nivel de conocimiento que tienen sobre los juegos tradicionales además sus gustos y preferencia.

Tabla #1: Conoces cuáles son los juegos tradicionales.

	Si	%	No	%
Conoces cuáles son los juegos tradicionales	8	12,3	57	87,6

Cuando se les preguntaban a los niños cuáles son los juegos tradicionales que practican en su tiempo libre respondieron que trompo, bolas, yaquis, suiza y papalote.

Tabla # 2: Juegos tradicionales que practicas en las actividades recreativas.

Juegos	Total	%
Trompo	18	27,6
Bolas	35	53,8
Yaquis	21	32,3
La tacha.	9	14

"A la Rueda Rueda"	16	24,6
Papalote	17	26,1

En la tabla # 3 se hace referencia a las actividades deportivas que le gustan practicar, donde las de mayor preferencia por los niños son: béisbol, fútbol, voleibol y kikimbol.

Tabla 3: Resultados de los gustos y preferencias por las Actividades deportivas.

Actividades Deportivas	Total	%
Béisbol	53	81,5
Fútbol	60	92,3
Baloncesto	22	34
Voleibol	65	100
Atletismo	17	26,1
Kárate	15	23
Kikimbol	45	69,2

En la tabla #4 que se muestra a continuación se pudo comprobar que las actividades recreativas de mayores gustos y preferencia por los niños son: Juegos Tradicionales tales como el Trompo, Papalote, Bolas, Carrera en saco, Yaquisy Suiza.

Tabla 4: Resultados de los gustos y preferencias por las Actividades recreativas

Actividades recreativas	Total	%
Trompo	48	73,8
Bolas	53	81,5
Papalote	36	55,3
Yaquis.	47	72,3
Carrera en saco	65	100
Tiro recreativo	59	90,7
Planes de la calle	33	50,7
A Jugar	42	64,6

A continuación se refleja en la tabla # 5 los resultados de los juegos de mesas de su preferencia, mostrándose que los *más gustados son dama, parchís y juegos de cartas.*

Tabla # 5: Resultados de los gustos y preferencias juegos de mesa.

Juegos de Mesa	Total	%
Ajedrez	27	41,5
Dama	11	17
Parchís	55	84,6
Rompecabezas	13	20
Juegos de Cartas	49	75,3
Dominó	61	94

Diseño de las actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños de 7- 11 años del consejo popular “Caonao”:

Para esto se propone 19 actividades de juegos tradicionales.

1-Título: Me voy con mi cesta de bolas.

Objetivo. Rescatar los juegos tradicionales, a través del juego. Me voy con mi cesta de bolas.

Forma organizativa. Los alumnos se formaran en hileras y cada uno de ellos tendrán en su mano una bola a tres de distancia de cada equipo se pintara un círculo con varias bolas en el interior.

Metodología. A la señal del profesor debe el primer alumno de cada equipo lanzará la bola que tienen en la mano hacia el círculo para tratar de sacar la mayor cantidad de bolas

posibles, posterior lo realiza el alumno que le sigue en el orden y así sucesivamente hasta que todos hallan realizados el tiro. Ganará el equipo que más bolas logre sacar del círculo.

Orientación. Se le dará a conocer las reglas del juego las cuales deben ser cumplidas.

Evaluación. Autoevaluación por parte de los niños para valorar la actividad.

2-Título. Ven conmigo a jugar al azar.

Objetivo. Rescatar los juegos tradicionales, a través del juego. Ven conmigo a jugar al azar.

Medios: dados de tres por tres centímetros con sus caras dibujadas con números del uno al seis.

Forma de organización. Los niños se colocarán en equipos sentados en el piso uno al lado del otro detrás de una línea de salida, el capitán tendrá en su mano un dado.

Metodología. A la señal listos para jugar, el alumno que tiene en la mano el dado se para y lo lanza en el lugar para observar el número que saca, posteriormente avanzará al frente la cantidad de pasos que refleje el dado lanzado y marcará el lugar donde quedó con una raya por su talón y ocupará su lugar; el que le sigue en turno repite la acción y así sucesivamente hasta que todos lo realicen. Gana el equipo que más lejos se ubique de la línea de partida.

Orientación. Se pondrán a criterio de los niños las reglas del juego.

Evaluación. Mediante la descripción y debate del juego realizado y sus variantes de juegos

3- Todos los juegos no son tan viejos como las bolas..." Dicha actividad lúdica aparece aquí representada en tres de sus variantes: "El perseguido", "El quimbe y cuarta" y "El guao", todas ellas identificadas por Alfaro Torres.

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.



Niños jugando bolas

4- Juegos de trompos

Los juegos en los niños utilizando trompos y que no aparecen descritos en el libro "Juegos cubanos", es práctica bastante común entre los pequeños de estos barrios. En su ejecución 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.

5- La quimbumbia

La modalidad de quimbumbia 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.



La Quimbumbia guarda similitud con un partido de béisbol

6- 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. El deleite de volar tales objetos no aparece en el texto "Juegos Cubanos", pero sin dudas es parte de la actividad lúdica tradicional de estas regiones.

7- Chivichanas

Aunque de manera bastante dispersa, apremiados para su construcción de ruedas provenientes de patines desechables, aparece en las ciudades estudiadas la presencia de un medio bastante rústico de locomoción, consistente en una tabla adosada a dos largos brazos, en los cuales se insertan los citados elementos rodantes. Esta modalidad no recogida por Alfaro Torres, la disfrutaban los niños preferiblemente en parejas, pues uno de ellos suele impulsar al otro, aunque les sea posible desplazarse también en solitario. La denominación de chivichanas a tales objetos, da nombre a la expresión lúdica. Aunque reiterada su práctica entre los varones, es posible encontrar niños de ambos sexos dedicados a ella.



Las Chivichanas constituyen una grata manera de jugar

8- Juegos de yaquis

Con una mayor participación que los representantes del sexo opuesto, las niñas se dedican a un juego muy antiguo, practicado por los griegos bajo el nombre de pentalita.



Las niñas generalmente prefieren realizar juegos de Yaquis

Aunque en la obra de Alfaro Torres se muestra una amplia gama de formas al ejecutarlos, en estos barrios se apreció fundamentalmente la variante denominada "Tiquitear", consistente en lanzar una pequeña pelota al aire e ir cogiendo primero cada uno de los yaquis, luego de dos en dos, de tres en tres, hasta de seis en seis. Al finalizar es común alguna que otra expresión en los pequeños, que distinga su triunfo. Ello sobre todo se ejecuta acá "a lo fino", es decir, sin mover ningún yaquis al tratar de coger el otro. De ocurrir un movimiento de ese tipo, el jugador terminará por entregar su turno al siguiente compañero.

9- Peregrina o tejo

Esta actividad lúdica es bastante compartida entre niños de ambos sexos, no sin cierto predominio de las niñas. Variante más común, es decir, a partir de un diagrama dibujado en el piso, hacia el que los niños lanzan una lata escachada, tratando de alcanzar los recuadros que le componen de forma progresiva. De lograr ese propósito deberán avanzar en un solo pie a los cuadros siguientes y regresar en ese orden hasta el principio y salir. De caer la lata sobre la raya o fuera del recuadro pretendido, cederán los jugadores su turno al próximo competidor. La similitud del gráfico con un avión le da nombre al juego. Otras variantes como "El nueve" y "El caracol", aparecidas en "Juegos Cubanos",



La Peregrina o Tejo es otra atracción para estas niñas

10-Juegos con la suiza

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.



En el baile de la suiza se llegan a alcanzar excelentes habilidades

11-Juegos de correr

De los denominados "juegos de correr", compartidos con igual satisfacción por representantes de ambos sexos, se pudieron reconocer algunos de los descritos por Alfaro Torres y otros no aparecidos en el libro "Juegos Cubanos". Destacaron por su nivel de coincidencia en los citados lugares "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.



Estos niños juegan a los Escondidos de la misma forma que lo hicieran sus padres y abuelos

Consiste en dejar en una madrina (árbol, poste u otro objeto) a un niño previamente seleccionado, mientras el resto intenta ocultarse en los alrededores. Aquel que se queda, hará un conteo de números consecutivos y al concluir este, lanza una frase casi siempre concluida en: ¡El que no se escondió se revienta! A seguidas intenta descubrir a sus compañeros y de hallar alguno, gritará su nombre e intentará alcanzar corriendo la madrina. El niño descubierto que logre alcanzar antes dicho objeto, logrará salir o ganar, de lo contrario será el próximo quedado.

12-Para el juego denominado "Chucho escondido", los niños acá utilizan una rama delgada de corta longitud, la que intentarán ocultar del resto de los competidores, agrupados en torno a una valla o madrina. Una vez que haya ocultado la rama o chucho, el encargado de esa misión lo hará saber a los demás gritando: ¡Ya!, mientras los otros intentarán encontrarlo. El que oculta el chucho utilizará los términos: ¡frío!, ¡tibio! Y ¡caliente! o ¡se quema!, para anunciar la cercanía de alguno

de los niños al objeto escondido. Al grito de ¡se quemó!, todos corren hacia la valla, mientras el poseedor del chucho intenta pegar al resto por las piernas.

- 13-"El pañuelo o pañoleta" consiste en dividir en dos bandos o equipos a un grupo de niños, los que serán situados convenientemente a ambos lados de una línea trazada en el piso, sobre la que se coloca un pañuelo.



Ellos tratan de ser más rápidos al tomar el pañuelo o pañoleta

Los competidores recibirán números consecutivos, de manera que tengan un similar entre sus oponentes. El que dirige el juego cantará un número y los aludidos se aproximarán al pañuelo, tratando de apoderarse de este, pero evitando tras esa acción ser tocados por su rival. De evadir el roce, tratarán así de arribar a su formación, mientras son perseguidos. Los que arriben sin ser tocados, sumarán unidades a sus respectivos equipos y ganará el colectivo de mayor puntuación.

- 14-Para la realización del juego "Burrito 21" se divide un grupo de niños en dos equipos, con igual número de miembros. Cada integrante de uno de los bandos, pasa los brazos por delante de la cintura del próximo compañero. El primero hace un apoyo en una pared o un árbol, de manera que toda la fila quede sostenida. Cada uno de los del segundo equipo desde una distancia prudencial, corre y salta sobre la espalda del último de la fila e intenta caer sobre el primero que no tiene otro encima. Los de arriba tratan de mantenerse y los de abajo se esfuerzan por sacudírselos. El que se cae sale del juego. Gana el equipo que logra librarse de sus oponentes.

- 15-"La gallina ciega". Consiste esta expresión lúdica en escoger a un niño de un grupo, al que se le vendan los ojos, mientras los demás forman un círculo a su alrededor. El pequeño vendado, al que se le denomina "gallina ciega" es obligado a dar vueltas en el lugar, con el ánimo de desorientarlo. Se sostiene un diálogo y la gallinita intenta coger a algunos de los del círculo, pero estos huyen aprovechando que aquel está vendado. Al atrapar a uno, ese pasa a ser la gallinita.
- 16-"Las carreras en sacos" y "Las carreras en zancos", son competencias lúdicas muy del agrado de los niños. Las primeras como su nombre lo indica, consisten en intentar desde el interior de un saco y tomándolo por sus extremos, correr a campo traviesa para alcanzar una meta antes que uno o varios rivales.
- 17-"Las carreras en zancos" La utilización de tales implementos resulta indispensable para la ejecutoria de dichos juegos. Ambas expresiones no aparecen registradas en el texto "Juegos cubanos".

Otros juegos aunque en menor escala y de manera no coincidente en las ciudades investigadas, aparecen como resultado de la investigación. Entre ellos podemos citar: "Perrito goloso", "Bandidos y policías", "Ardilla sin casa", etc.

18-Juegos variados

Entre esas variantes lúdicas descollaron por su repitencia y sistematicidad los juegos "Pasito inglés", "Cuatro esquinas" y "rabo del burro", La primera de ellas no aparece en la clasificación de Alfaro. Se juega con dos madrinan, una para contar y la otra donde se encuentran los demás niños, que tratará de llegar al que cuenta, sin ser vistos.

"Cuatro esquinas" es una variante lúdica que no fue registrada en el texto "Juegos cubanos" y consiste en cuatro jugadores que se sujetan por una sola soga atada en sus extremos a la que le dan forma cuadrilátera y separada ellos aproximadamente un metro por detrás de un objeto colocado sobre el piso. El primero que logre capturar dicha prenda es el ganador.

Por su parte "El rabo del burro" es uno de esos juegos que viene de antaño, practicado por niños de muchos países. Consiste en colocar el rabo a un burro de cartón o cartulina, con los ojos vendados.

19-Juegos con rondas y cantos



La mayoría de los niños juegan con rondas y cantos

Entre los principales juegos donde aparecen en su ejecución rondas y cantos, se apreciaron algunos muy conocidos por diversas generaciones de cubanos. "Rueda rueda", "Alánimo", "La señorita", y "El patio de mi casa". Los mismos se caracterizan por el movimiento circular de los pequeños, mientras entonan cantos alegóricos a esos nombres.

Muy esporádicas fueron las posibilidades de apreciar variantes lúdicas de juegos de prendas, así como los bien reconocidos piteos. Lo limitado de esas expresiones y de muchas otras que fueran disfrutadas antes por padres y abuelos, son pruebas fehacientes del deterioro que experimentan tales formas en la actualidad.

Conclusiones.

- 1.- Con el resultado de este estudio se corrobora la idea a defender que con la elaboración de las actividades lúdicas recreativas basadas en los gustos y preferencias, se contribuirá al rescate de los juegos tradicionales de los niños de 7-11 años.
- 2.-El resultado del diagnóstico arroja el poco conocimiento que tienen los niños de 7-11 años sobre los juegos tradicionales.
- 3.-Las actividades recreativas de mayores gustos y preferencia por los niños 7-11 son: Juegos Tradicionales el Trompo, Papalote, Bolas, Carrera en saco, Yaquis y Suiza., las actividades deportivas Béisbol, Fútbol, Voleibol y Kikimbol y los juegos de mesa más gustados son: dama, parchís y juegos de cartas).

Recomendaciones.

1- Aplicar las actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales para los niños de 7 - 11 años del consejo popular “Caonao”.

Bibliografía.

- Aapherd (1982). (Americam Association for Health, Physical Education and Recreation & Dance). Bateria de Test: AAPHERD. Virginia.
- Alfaro, R (2003). Juegos cubanos. La Habana. Editorial. Abril.
- Álvarez de Zayas, Carlos y Sierra Lombardía Virginia. (1998). Metodología de la Investigación. La Habana. MES.
- Argyle, M. (1996). The social psychology of leisure. New York: Penguin Books.
- Armstrong, N. y Simon-Morton, B. (1994). Physical activity and blood lipids in adolescents. *Pediatric Exercise Science*, 6, 381-405.
- Bar-Or, O. (1983). Pediatric sports medicine for the practioner. New York: Springer-Verlag.
- Biddle, S. y Goudas, M. (1994). Sport, activité physique et santé chez l'enfant. *Enfance*, 2-3: 135-144.
- Bouchard C., Shephard R.J., Stephens T., Sutton, J.R. y Mcpherson, B.D., eds (1990). Exercise, Fitness and Health: A Consensus of Current Knowledge. Champaign, Ill: Human Kinetics.
- Bouchard, C. y Shephard, R.J. (1994) Physical activity, fitness and health: The model and key concepts. En: C. Bouchard, R.J. Shephard, T. Stephens. Physical activity, fitness, and health: International proceedings and consensus statement. Champaign, IL: Human Kinetics: 77-88.
- Blasco, T (1994). Actividad física y salud. Barcelona: Martínez Roca.
- Calfas, K y Taylor, W. (1994). Effects of Physical Activity on Psychological Variables in Adolescents. *Pediatric Exercise Science*, 6: 302-314.
- Cano, J.M., Granero, A., De la Torre, E., Gil, S, Lucas, J.M. y Muñoz, F.J. (1997). Problemas de salud en la práctica físico-deportiva. Sevilla: Wanceulen.
- Castro Ruz, Fidel (2001). Discurso en la inauguración de la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte. Periódico Granma (La Habana) 23 de Febrero:1.
- D'Amours, Y. (1988). Activité physique: santé et maladie. Bibliothèque Nationale du Québec. Québec: Ed Québec/Amerique.

- Figueroa, Y (1980).El tiempo libre de los jóvenes cubanos. Cuba, Editorial José A. Huelga. 31 p.
- Figueroa, Y. (1980) "El tiempo libre y la participación en la cultura física de la Población cubana". Cuba, Editorial José A. Huelga.86p.
- Folkins, C.H. (1981). Effets of physical training on mood. Journal of Clinical Psychology, n. 32, p. 385-388.
- Folleto de Teoría y Práctica de los Juegos (2002). La Habana. Escuela Internacional de Educación Física y Deporte.
- Hernández Mendo, A. (2000) Acerca del ocio, del tiempo libre y la animación sociocultural. Revista digital de deportes. (Chile)
- Hernández Mendo, A. (1999).La psicología del deporte en el ámbito del deporte en el ámbito de los programas de actividad física municipal. Revista digital de educación física y deportes (Argentina) 4:1-10, Agosto.
- Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación. (1996). Manual del profesor de Educación Física I. La Habana. Departamento de Educación Física.
- Kowal, D. y Patton, J. (1978). Psychological states and aerobic fitness of male and female recruits before and after basic training. Aviation Space and Environmental Medicine, n.49. p. 603-606.
- Laloup, J. (1969). El problema del tiempo libre. Madrid, Editorial Nacional.162p.
- López Rodríguez, A (2001). Manual de la Pasividad. La Habana.
- Malina, R (1990). Growth, exercise, fitness and later outcomes. En C. Bouchard, R.J. Shephard, T. Stephens, J.R. Sutton & B.D. McPherson (Eds.), Exercise, Fitness, and Health. A consensus of current knowledge. Charnpaign, IL: Hurnan Kinetics, 637-653
- Marcos Becerro, J.F.(1989). Salud y deporte para todos. Madrid: Eudema.
- Marcos Becerro, J.F (1994): Ejercicio físico, forma física y salud. Madrid: Eurobook.

- Martín Nicolás, J (2000). Juegos Tradicionales y de Deportes Autóctonos de Castilla y León. León, Universidad.
- Marín, B., Marín, A. y Marín, M. (1992). El ejercicio físico y el deporte durante el crecimiento. Archivos de medicina del deporte IX, 34:131-141.
- Morrow, J. y Freedson, P. (1994). Relationship between physical activity and anaerobic fitness in adolescents. Pediatric Exercise Science, n. 6, p. 315-319.
- Munne, F. (1980). Psico-Sociología del tiempo libre, México, Editorial México.211p.
- Ortega, R. (1992): Medicina del ejercicio físico y el deporte para la atención a la salud. Madrid: Díaz de Santos.
- Pastrana, R. (1990). Trastornos estático-posturales del raquis. Métodos terapéuticos. Monografías FEMEDE: Niño, adolescente y deporte. Ortopedia y traumatología: 59-67.
- Piéron, M., Telama, R., Almond, L y Carreiro da Costa, F. (1997). Lifestyle of young europeans: comparative study. En: J. Walkuski, S. Wright y T. Kwang. World conference on teaching, coaching and fitness need in physical education and the sport sciences .Proceedings AIESEP. Singapore: 403-415.
- Pérez, A. (1997). Recreación. Fundamentos teóricos-metodológicos. México, Talleres Gráficos de la Dirección de Publicaciones y Materiales Educativos Instituto Politécnico Nacional.314 p.
- Petrosky, V. A 1988.Psicología pedagógica y de las edades. Moscú. Editorial pueblo y educación.
- Ramos, A; León O.2002.La gestión de las actividades físicas de tiempo libre en el municipio San José de las Lajas con la aplicación de un sistema de información geográfica. México. Revista digital Tiempo libre y recreación.
- Rodríguez, E. (1989). Tiempos y personalidades. La Habana, Editorial Ciencias Sociales.285p.
- Rodríguez, P. (1998). Educación Física y salud escolar: Programa para la mejora de la extensibilidad isquiosural y del raquis en el plano sagital. Tesis doctoral. Universidad de Granada.

- Rosa Sánchez, J y E, del Río Matos (2000). Glosario de Juegos Tradicionales. León, Universidad.
- Sallis, J.F. y McKenzie, T.L. (1991). Physical education's role in public health. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 62 (2): 124-137
- Sánchez Bañuelos F. (1996). La actividad física orientada hacia la salud. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Sánchez, M y col (1977). Los 100 juegos del plan de la calle. Algunas teorías sobre los juegos. La Habana Cuba. Ediciones Deportivas.
- Steward, K.J., Lipis, P.H., Seemans, C.M., McFarland, L.D. Weinhofer, J.J. y Brown, C.S. (1995). Heart healthy knowledge, food patterns, fatness, and cardiac risk factors in children receiving nutrition education. *Journal of health education*; 26, 6: 381-387.
- Tabares, J. F. (2001). El desarrollo humano como marco del análisis del ocio en la actualidad. Colombia, FUNLIBRE. 132 p.
- Varona, A y col (2000). Manual de SPSS. Material impreso. Villa Clara ISCF Manuel Fajardo.
- Vera, C (2000). Educación Física y recreación en el siglo XX. Chile, revista digital. Educación física y deportes. 97p.

ANEXOS

Anexo No 1. Guía de observación no participante.

Objeto de la observación: Niños y niñas de 7 - 11 años del consejo popular "Caonao"

Objetivos de la observación: Determinar el nivel de conocimiento por los juegos tradicionales, sus gustos y preferencias y como es la oferta de las actividades lúdicas por parte del Combinado deportivo no 4.

Cantidad de observadores: 1

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

Tipo de observación: De campo, estructurada no participativa.

Aspectos a observar 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.

Anexo No 2. Encuesta.

Saludos. Tiene en sus manos una encuesta que nos facilitará la información necesaria para poder confeccionar la estrategia de actividades lúdicas en función del rescate de las tradiciones de la comunidad, satisfacer las necesidades recreativas de su tiempo libre, necesitamos de usted la más sincera respuesta en cada una de las preguntas. Muchas gracias.

EDAD: ____ SEXO: ____

1- ¿Qué sabe usted de los juegos tradicionales

2- ¿Juegos tradicionales que prácticas en las actividades recreativas?

Mensionalos.

3- ¿Son de su aceptación las opciones brindadas?

si ____ no ____ algunas ____

4- ¿Cuáles usted considera que deben ser las ofertas deportivas recreativas que se brinden?

____ FDR

____ Plan de la Calle

____ Juegos tradicionales

cuales _____

Actividades deportivas recreativas _____

____ A Jugar

____ Domino

____ Béisbol

____ Fútbol

____ Voleibol

____ Kickimboll

____ Balonmano

____ Baloncesto

____ Juegos de Mesa

____ Ajedrez

___ Otros _____

5- ¿Existe buena divulgación de las actividades que se ofertan?

Si ___ no ___ a veces ___

6- ¿Existen las condiciones idóneas para las actividades en cuanto al lugar?

Si ___ no ___

7- ¿Es adecuado el horario en que se realizan las actividades?

Si ___ no ___ a veces ___

8- ¿Cual horario considera el idóneo?

Anexo no 3 Entrevista al Profesor de Recreación y de Educación Física

Edad _____

Sexo _____

Cargo que desempeña _____

Tiempo que lleva _____

Nivel alcanzado _____

¿Se encuentra superándose?

SI _____ NO _____

La actividad que usted planifica de juegos tradicionales la realiza con vista a que participen

___ niños ___ niñas

De no realizarlas explique las causas.

¿Conoce usted los gustos y preferencias de los niños y niñas de 7 a 11 años

SI _____ NO _____ DE ALGUNO _____

¿Cuáles?

¿Cuáles son los juegos tradicionales que conoces?

Menciónalos.-----

¿Opina usted que la oferta ofrecida por el INDER satisface las necesidades recreativa de este grupo, relacionado con las actividades lúdicas?

SI _____ NO _____ DE ALGUNOS _____

¿Cuáles?

Exprese las actividades recreativas que ofrece el INDER en el Consejo Popular.

Se realizan de manera organizadas juegos en las calles, competencias de tipo lúdicas que ayuden a fomentar aquellas expresiones de tipo popular o tradicional.

SI _____ NO _____ DE ALGUNOS _____

¿Cuáles?
