



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

Plan de actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños de 9-12 años.

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

Autor: YoanLópez Rodríguez.

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 9-12 años de consejo popular “La Barrera”, por ello el autor se ha propuesto: Elaborar un plan de actividades lúdicas recreativas teniendo en cuenta los gustos y preferencias de los niños. En este sentido se conformó una muestra de 49 niños, de ellos 18 del sexo masculino y 31 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 el plan de actividades lúdicas - recreativas para dar solución a la problemática estudiada, teniéndose en cuenta los intereses y necesidades recreativas de los niños.

SUMMARY

Traditional games can be found all over the world. While there will be some differences in the way the game design, the use or some other aspect, the essence of it remains and it's funny how all these games are repeated in the most remote places still the hallmark of each place and culture, research approached from the perspective of the rescue of traditional games for children 9-

12 years of people's council "Barrier", so the author has proposed: Develop a plan for recreational play activities taking into account tastes and preferences of children. In this respect a sample of 49 children, including 18 males and 31 females and 9 representative of the people's council to which the applied techniques and research methods among which are settled surveys and the interview, which enabled us to obtain the results of the investigation, being able to arrive at meaningful conclusions Allowing developing the plan of leisure activities recreation to solve the problem studied, taking into account the interests and recreational needs of children.

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.	

I.- 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.

En el mundo occidental se plantean diferentes objetivos. Los debates en Europa se centran en las prioridades humanistas y racionalistas descritas por Émile Durkheim, así como la diferencia entre “la extrema diversidad de los sentimientos que ha expresado el corazón humano” (estudiados por la literatura y la historia) y los “procedimientos que la razón humana ha manifestado progresivamente como el control sobre el mundo” (idea defendida por las matemáticas y las ciencias). El racionalismo apoyado por el enciclopedismo mantenía que todos los temas debían ser estudiados en su totalidad por los estudiantes sin excepción y que el currículo debía ser normalizado y establecido desde la razón.

Otro debate tuvo su origen a finales del siglo XVIII con Jean-Jacques Rousseau, quien estableció diferencias entre la educación impartida al ciudadano (estado civilizado y, por tanto, inferior en el plano moral) y al “hombre en la naturaleza” (estado natural o primitivo y, por tanto, superior en el plano moral). La educación naturalista ignoraba los temas tradicionales y se centraba en el aprendizaje considerado relevante para las necesidades de los estudiantes o de la comunidad local. El movimiento pragmático, implantado en Estados Unidos desde el siglo XIX, favoreció la cooperación entre los estudiantes cuya formación tenía por objeto el bien de la comunidad.

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 9-12 años sobre los juegos tradicionales.

Problema Científico

¿Cómo contribuir al rescate de los juegos tradicionales para los niños 9 - 12 años del consejo popular La Barrera?

Objeto de Estudio: El Proceso de Recreación Física

Campo de Acción: El rescate de los juegos tradicionales.

Objetivo General:

Proponer un plan de actividades lúdicas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños de 9 – 12 años del consejo popular “La Barrera”.

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 sobre los juegos tradicionales.
- 2- Conocer los gustos y preferencias de los niños de 9-12 años.
- 3- Elaborar el plan de actividades lúdicas teniendo en cuenta los gustos y preferencias.
- 4- Validar el plan de actividades lúdicas por criterio de especialistas.

Idea a defender:

Con la elaboración de un plan de actividades lúdicas 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 sobre los juegos tradicionales.

Capítulo- I Fundamentación Teórica.

Definición de Trabajo

Conceptualización de la Recreación:AlbeloAlmenteros, 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”*.AlbeloAlmenteros, 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, siendo mucho 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 practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

Natural y motivador: El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la practica 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 un plan de actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños de 9 -12 años en el consejo popular “La Barrera”, se realizó el diagnóstico de la 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.

Análítico – 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.

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.

Encuestas: Esta se efectuó con el objetivo de conocer los gustos y preferencia de los niños de 9-12 años.

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, Weberr, 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 (vélgase 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, por ciento y tipo de muestreo.

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

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

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

Muestra 1: de una población de 67 niños de las edades comprendida entre 9 - 12 años, se seleccionó una muestra de 49 niños para un 73,1% de la población, de ellos 31

hembras para un 63,2 % y 18 varones, para un 36,7 % los cuales nos aportaron informaciones acerca del estado organizativo de la recreación en esta comunidad.

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

Muestra # 3: Se utilizó 11 especialista de recreación para validar el plan de actividades a través del criterio de especialistas seleccionados teniendo en cuenta los siguientes indicadores:

- Poseer grado académico de Licenciado o Máster.
- Tener más de 15 años de experiencia en la especialidad de recreación.
- Haber realizado trabajos de investigación científica.
- Tener al menos una publicación.
- Haber participado en eventos científico.

Justificación de la investigación.

Este estudio se realizó por una necesidad del consejo popular, para saber que conocen los niños de 9-10 años sobre los juegos tradicionales además, conocer sus gustos y preferencias para la elaboración del plan de actividades, la misma tiene gran importancia social ya que mediante las actividades recreativas que se le ofrecen lograremos el rescate de los juegos tradicionales, de ahí la importancia de este estudio.

-Conclusiones Parciales.

Este capítulo uno está basado fundamentalmente en correspondencia con los objetivos del trabajo, diagnósticos sobre la situación actual recreación física arrojo el poco conocimiento que tiene los niños de 9 - 12 años del consejo popular "Tulipán" sobre los juegos tradicionales.

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 poco conocimiento de los niños de 9-12 años sobre los juegos tradicionales ya que el 89 % de la muestra plantea que durante la realización de las actividades deportivas recreativas se utilizan poco los juegos tradicionales en el consejo popular “La Barrera”

El 66,7 % de los entrevistados plantean que los niños en las actividades planificadas por el profesor de recreación del consejo popular “La Barrera” no ofertan los juegos tradicionales.

El 100 % plantean que los niños en su tiempo libre juegan a las bolas, trompo al béisbol, fútbol, voleibol ven la televisión, los muñequitos, juegan, van a la playa, y diferentes juegos pasivos (cartas, parchís, damas), entre otras.

El 77,7 % de los entrevistados de la población plantean que los niños, no se encuentran satisfecho con la recreación que ofertan en el a consejo popular “La Barrera”, debido a que las mismas son pasivas y las planifican los técnicos sin tener presente los gustos, intereses y necesidades de los mismos.

Resultado de la encuesta a los niños

La encuesta se realizó a un total de 49 niños del consejo popular “La Barrera”, de las edades comprendidas entre 9 - 12 años, para conocer sus gustos y preferencia, para planificar un plan de actividades acorde a los intereses recreativos de los niños.

Tabla # 1: Juegos tradicionales.

	Si	%	No	%

Conoces cuáles son los juegos tradicionales	7	14,2	42	85,7
---	---	------	----	------

Tabla # 2: Cuáles son los juegos tradicionales que prácticas.

Juegos	Masculino	%
Trompo	18	36,7
Bolas	25	51
Yaquis	31	63,2
La tacha.	12	24,4
“A la Rueda Rueda”	8	16,3
Papalote	17	34,6
Suiza	29	59,1

Cuando se les preguntaban a los niños cuales son los juegos tradicionales que prácticas respondieron que trompo, bolas, yaquis y papalote.

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

Actividades Deportivas	Femenino	%
Béisbol	36	73,4
Fútbol	45	91,8
Mini futbol	25	51
Baloncesto	11	22,4
Voleibol	43	87,7
Atletismo	17	34,6
Kárate	12	24,4
Kikimbol	35	71,4

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 # 5: Resultados de los gustos y preferencias por las Actividades recreativas

Actividades recreativas físicas	Total	%
Juegos recreativos diversos	30	61,2
Juegos tradicionales	45	91,8
Tiro recreativo	29	59,1
Juegos Predeportivos	33	67,3

Planes de la calle	38	77,5
A Jugar	49	100

En la tabla 5 que se muestra a continuación se pudo comprobar que las actividades de mayores gustos y preferencia por los niños son: Juegos recreativos diversos, juegos pre deportivos, juegos tradicionales, a jugar, planes de la calle, y el tiro recreativo.

Tabla # 6: Resultados de los gustos y preferencias los juegos de mesa.

Juegos de Mesa	Total	%
Ajedrez	27	55,1
Dama	34	69,3
Parchís	45	91,8
Rompecabezas	13	26,5
Juegos de Cartas	42	85,7
Dominó	49	100

A continuación se refleja en la tabla 6 los resultados de los juegos de mesas de su preferencia, mostrándose que los más gustados son dama, parchís, juegos de cartas y dominó.

Plan de actividades lúdicas recreativas.

Título: Práctica actividades lúdicas recreativas para que seas un niño feliz.

Objetivo General: Incentivar la práctica de los juegos tradicionales en los niños de 9 – 12 años el consejo popular “La Barrera”.

Objetivo Específicos:

- Establecer un sistema de participación en las diversas actividades lúdicas recreativas que se le oferten a los niños de 9 – 12 años el consejo popular “La Barrera”.
- Incrementar las ofertas y servicios recreativos en el consejo popular, a partir de un diseño de actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales en los niños 9 – 12 años.
- Explotar óptimamente; las áreas permanentes y módulos recreativos en función del plan de actividades.
- Disminuir los índices y factores de riesgo en la comunidad mediante las actividades lúdicas recreativas.

Nº	Actividades	Día	Hora	Lugar	Responsable
1	Torneo de bolas	Sábado	9.00am	Terreno	Profesor de Recreación
2	Competencia de chivichanas	Domingo	9.00 am	Terreno	Profesor de Recreación
3	Festival de Juegos de Ronda	Viernes	5.00pm	Escuela	Profesor de Recreación
4	Torneo de yaquis	Sábado	9.00 am	Terreno	Profesor de Recreación
5	Festival de Papalotes.	Domingo	9.00 am	Terreno	Profesor de Recreación
6	Festival de Juegos tradicionales	Domingo	9.00am	Terreno	Profesor de Recreación
7	Juego EL "Burrito 21"	Viernes	5.00 pm	Escuela	Profesor de Recreación
8	Competencias de trompo	Sábado	9.00 am	Pista	Profesor de Recreación
9	Torneo de quimbumbia	Domingo	9.00 am	Terreno	Profesor de Recreación
10	Competencia de suizas	Sábado	9.00 am	Terreno	Profesor de Recreación
11	A jugar	Domingo	9.00 am	Terreno	Profesor de Recreación
12	Competencias de carreras en sacos	Viernes	5.00 pm	Escuela	Profesor de Recreación

13	Competencias de carrera carreras en zancos	Sábado	9.00 am	Terreno	Profesor de Recreación
14	Juegos de rondas a la "Rueda rueda",	Domingo	9.00 am	Terreno	Profesor de Recreación
15	"Alánimo", "La señorita", y "El patio de mi casa".	Viernes	5.00 pm	Escuela	Profesor de Recreación
16	Juegos "Pasito inglés", "Cuatro esquinas" el "rabo del burro", "La Pájara Pinta"	Sábado	900.am	Terreno	Profesor de Recreación
17	Festival de Juegos tradicionales Festival de tradicionales Bolas , Yaquis , La tacha y Trompo	Sábado	9.00 am	Pista	Profesor de Recreación
18	Juegos de mesa dama, Ajedrez, dominó, cartas, beisbolito, la solterona).	Domingo	9.00 am	Pista	Profesor de Recreación



Algunas variantes de juegos conocidos por los pequeños también se reiteraron durante todo el curso. Estas niñas muestran sus habilidades al bailar la suiza.



El curso aportó muchas formas lúdicas nuevas para estos niños.
Aquí se juega "La sortija", variante del juego de prendas.



Ellos juegan por vez primera un juego denominado "El stop".
Los niños corren desordenadamente hasta que alguno dice: -¡Stop!
Al oír las palabras todos quedarán rígidos.
El que haga algún movimiento saldrá del juego.

Validación del plan de actividades lúdicas recreativas por criterios de especialistas.

Los especialistas fueron seleccionados teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Nivel cultural
- Categoría docente
- Título académico o científico
- Años de experiencia en la recreación
- Centro de trabajo

Teniendo en cuenta los indicadores plasmado anteriormente se seleccionaron 11 especialistas en recreación con 15 años de experiencia en la profesión, el 100 % de la muestra es Licenciado en Cultura Física, de ellos 5 Máster en Actividad Física en la Comunidad, 5 poseen categoría docente de Asistente y laboran en el organismoINDER

(Instituto Nacional de Deporte Educación Física y Recreación)

Tabla 12: Resultados de la encuesta a los especialistas

Indicadores	5	%	4	%	3	%	2	%	1	%
Posibilidad real de insertar el plan de actividades lúdicas recreativas.	11	100	-	-	-	-	-	-	-	-
Ayuda a resolver un problema de la práctica	10	91	1	9	-	-	-	-	-	-
Estructura del plan de actividades lúdicas recreativas.	8	72,7	3	27,2	-	-	-	-	-	-
Las actividades responden a los gustos y preferencia de los niños	9	81,8	2	18,1	-	-	-	-	-	-

El plan de actividades responde a los objetivos propuestos de la investigación	11	100	–	–	–	–	–	–	–	–
El plan de actividades lúdicas recreativas es aplicable	11	100	–	–	–	–	–	–	–	–
El plan de actividades lúdicas recreativas es viable	9	81,8	2	18,1	–	–	–	–	–	–
El plan de actividades lúdicas recreativas es relevante	10	90,9	1	9,1	–	–	–	–	–	–

El plan de actividades puede ser aplicable y viable, debido a que el mismo, puede ser aplicado como está estructurado, se puede realizar, ejecutar, etc. y los resultados a alcanzar pueden ser satisfactorios. Además es relevante, es importante para el consejo popular por la significación práctica que representa la futura aplicación del resultado que se valora.

Es pertinente ya que el plan de actividades lúdicas recreativas es conducente, el mismo conduce a lograr el objetivo planteado.

Criterios emitidos por los especialistas

Valoran de satisfactorio el plan de actividades físicas recreativas propuesto para los niños de 9 a 12 años del consejo popular” La Barrera, a partir de la determinación de sus gustos y preferencias.

- El 98% determinan que el plan de actividades es asequibles al grupo con que se trabaja y es de fácil ejecución.
- El 100% plantean que las actividades del plan dan cumplimiento al objetivo del mismo.
- El 99% plantean que la estructura del plan se corresponde con las exigencias de este tipo de actividad pues y se encuentra organizado adecuadamente.

Sugerencias emitidas por los especialistas:

- ✓ Incluir estudiantes en la ejecución del plan.

- ✓ Vincular a los representantes del Consejo popular a las actividades.

Conclusiones.

1. Con el resultado de este estudio se corrobora la idea a defender que con la elaboración de un plan de actividades lúdicas recreativas se contribuirá al rescate de los juegos tradicionales.
2. El resultado del diagnóstico arrojó el poco conocimiento que tienen los niños de 9-12 años sobre los juegos tradicionales.
3. Las actividades de mayores gustos y preferencias de los niños de 9-12 fueron juegos de yaquis, bolas, trompo y suiza, actividades deportivas béisbol, fútbol y voleibol además los juegos de mesa (cartas, parchís, damas).
4. El criterio de especialista arrojó que el plan de actividades lúdicas recreativas es aplicable, viable, pertinente y relevante.

- Aplicar el plan de actividades lúdicas recreativas en el consejo popular “La Barrera”, según sus particularidades, gustos y preferencias.

- 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: PenguinBooks.
- 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{
- Barreras h, Felicito (2004) *Los resultados de investigación en el área educacional*. Conferencia presentada en el centro de estudios del ISP "Juan Marinello".
- 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. *PediatricExerciseScience*, 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.
- Cantó, R. y Jiménez, J. (1998). La columna vertebral en la edad escolar. La Postura correcta, Prevención y Educación. Madrid: Gymnos.
- 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.
- Casimiro, A. (1999) Comparación, evolución y relación de hábitos saludables y nivel de condición física-salud en escolares entre final de Educación Primaria (12 años) y final de Educación Secundaria Obligatoria (16 años). Tesis Doctoral. Universidad de Granada

- Comellas, M. J. y Mercader, I. (1992). Finalidades educativas del deporte en la Educación Secundaria. Apunts, núm. 29, p.32-43.
- D'Amours, Y. (1988). Activité physique: santé et maladie. Bibliothèque Nationale du Québec. Québec: Ed Québec/Amerique.
- Delgado, M. (1992). Estudio de la influencia de la dieta y la actividad física en el perfil lipídico de sujetos vegetarianos. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Dieguez H, Dayamis (2007) "*Sistema de juegos tradicionales infantiles en el barrio Pueblo Nuevo en la ciudad de Matanzas*". Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas.
- Estévez. M y col (2004). La investigación científica en la actividad física.. Su metodología. La Habana Cuba. Editorial deportes
- Echevarría T, Yusmila Francisca (2007) "*Sistema de juegos tradicionales infantiles del Consejo Popular Matanzas Este de la ciudad de Matanzas*". Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas
- 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 Israel (2007) "*Sistema de juegos tradicionales infantiles para la comunidad Boca de Camarioca Santa Marta del municipio Varadero*". Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas.
- 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.
- Hernández Mendo, A. (2000). Acerca del ocio, del tiempo libre y la animación Sociocultural. Revista digital educación física y deportes. (Argentina) 7:8-12, Junio.
- Herrera Ruíz, Yoniel (2008) "*Estrategia para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en la comunidad "El Fundador"*". Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas.
- 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. *AviationSpace 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*. Champaign, IL: Human 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. *PediatricExerciseScience*, 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.
- Ofele, María Regina (1999) Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *EFDeportes.com, Revista Digital*, Nº 13. <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>
- 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
- Pérez, Aldo (1997) *Recreación y fundamentos teóricos metodológicos*. Instituto Politécnico Nacional. México DF.

- Petrosky, V. A 1988. Psicología pedagógica y de las edades. Moscú. Editorial pueblo y educación.
- 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, 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.
- Turner, J.C. (1982). Towards a cognitive redefinition of the social group. En San Martín, J. E. (1997). Psicosociología del ocio y del turismo. p. 73. Archidona. Aljibe.
- 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.
- Sar Manes, Ana Iris (2007) *"Propuesta de Sistema de juegos tradicionales para la ciudad Varadero"*. Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas.

ANEXOS

Anexo No 1. Guía de observación no participante.

Objeto de la observación: Niños y niñas de 9 a 12 años del Consejo Popular Tulipán que estudian en la Escuela Nacional Urbana “Abel Santamaría Cuadrado” .

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 3.

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- ¿Considera usted que existen opciones recreativas para aprovechar su tiempo libre?

si ____ no ____ pocas ____

3- ¿Son de su aceptación las opciones brindadas?

si ____ no ____ algunas ____

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

____ FDR

____ Plan de la Calle

____ Juegos tradicionales

cuales _____

- ___ A Jugar
- ___ Domino
- ___ Béisbol
- ___ Fútbol
- ___ Voleibol
- ___ Kickingball
- ___ Balonmano
- ___ Baloncesto
- ___ Juegos de Mesa
- ___ Ajedrez
- ___ Otros _____

- 5- ¿Existe buena divulgación de las actividades que se ofertan?
Si ___ no ___ a veces ___
- 6- ¿Existe sistematicidad en las actividades que se ofertan?
Si ___ no ___
- 7- ¿Existen las condiciones idóneas para las actividades en cuanto al lugar?
Si ___ no ___
- 8- ¿Son adecuados los técnicos que llevan a cabo las actividades?
Si ___ no ___ a veces ___
- 9- ¿Es adecuado el horario en que se realizan las actividades?
Si ___ no ___ a veces ___
- 10- ¿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 9 a 12 años

SI_____ NO_____ DE ALGUNO_____

¿Cuáles?

¿Confecciona el programa de actividades sobre la base de estos datos?

SI_____ NO_____ A VECES_____

¿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.

