

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

**Actividades deportivas recreativas con animación para  
aumentar la participación de los niños de 9 – 12 años.**

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

**Autor:** Carlos Alejandro González Díaz

**Tutora:** MSc Olga Lidia Carballosa Manresa

**Cienfuegos 2020**

## *Pensamiento*

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

*Fidel Castro Ruz*

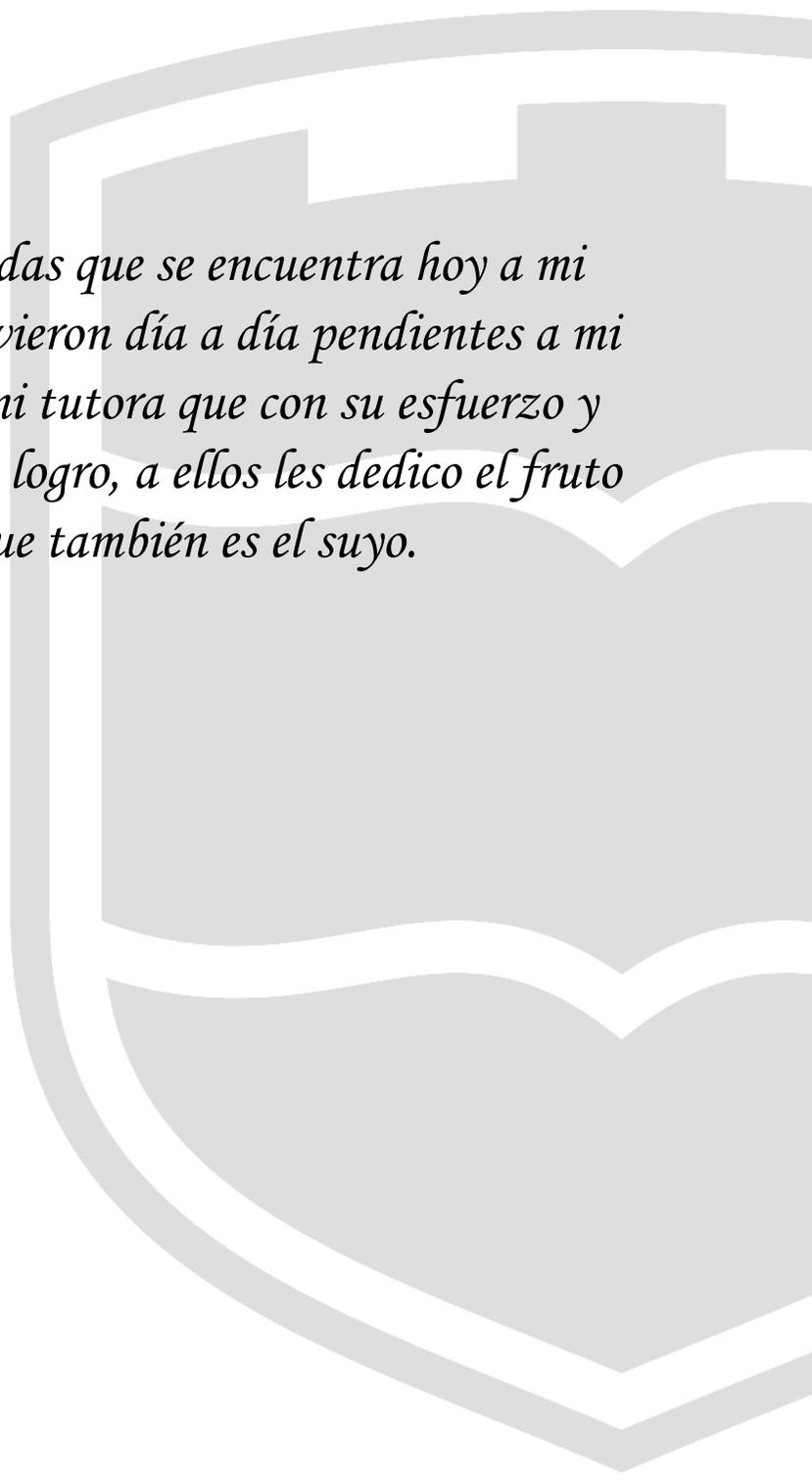
## *Agradecimiento*

*Reciban mis más sinceros agradecimientos todas aquellas personas que de una forma u otra han contribuido en la elaboración de nuestro trabajo, especialmente a mi tutora Olga Lidia Carballosa Manresa.*

*A mis compañeros de aula, a todos los profesores que me forjaron el carácter y el conocimiento profesional en el transcurso de la carrera, un agradecimiento enorme a mis familiares que contribuyeron en mi formación profesional de una forma afectuosa, cariñosa y apoyándome en todo lo que fuese necesario.*

## *DEDICATORIA*

*A todas las personas amadas que se encuentra hoy a mi lado, a mis padres que estuvieron día a día pendientes a mi progreso y evolución, y a mi tutora que con su esfuerzo y dedicación hizo posible este logro, a ellos les dedico el fruto de mi esfuerzo, que también es el suyo.*



## Resumen en español

El presente trabajo aborda un tema de vital importancia para la sociedad donde se hace referencia a la problemática existente en el consejo popular “Juanita 1” “municipio Cienfuegos, respondiendo a la poca participación de los niños de 9 -12 años en las actividades ofertadas. Definiendo como problema científico: ¿Cómo aumentar la participación de los niños de 9-12 años en las actividades deportivas recreativas con animación en el consejo popular “Juanita 1” municipio .Cienfuegos? Persiguiendo como objetivo general: Proponer un plan de actividades deportivas recreativas con animación para aumentar la participación de los niños de 9 –12 años en el consejo popular “Juanita 1” municipio. Cienfuegos. Se emplearon métodos del nivel teórico (Analítico – Sintético, Histórico-Lógico e Inductivo-Deductivo), empírico (Observación y Entrevista) y matemático paquete estadístico Microsoft Office Excel versión 2003., lo que permitió obtener los resultados de dicha investigación, pudiendo arribar a conclusiones significativas permitiendo dar solución a la problemática estudiada.

Palabras Claves: Recreación, Participación, y Animación.

### Summary in Spanish

This paper addresses an issue of vital importance for society where reference is made to the existing problem in the popular council "Juanita 1" "Cienfuegos municipality, responding to the little participation of children aged 9-12 in the activities offered. Defining as a scientific problem: How to increase the participation of children aged 9-12 years in recreational sports activities with animation in the popular council "Juanita 1" municipality. Cienfuegos? Pursuing as general objective: Propose a plan of recreational sports activities with animation to increase the participation of children aged 9-12 years in the popular council "Juanita 1" municipality. Hundred fires. Methods of the theoretical level (Analytical - Synthetic, Historical-Logical and Inductive-Deductive), empirical (Observation and Interview) and mathematical statistical package Microsoft Office Excel version 2003 were used, which made it possible to obtain the results of said investigation, being able to arrive at significant conclusions allowing to solve the problem studied.

Keywords: Recreation, Participation, and Animation.

<b>No</b>	<b>INDÍCE</b>	<b>Pág.</b>
1	Introducción	1
2	Diseño de la Investigación	6
3	Situación problemática	7
4	Problema Científico	8
5	Objeto de estudio	8
6	Campo de acción	8
7	Objetivo general	8
8	Objetivos específicos o tareas de investigación	8
9	Idea a defender	8
10	Definición de Trabajo. Conceptualización.	9
11	Metodología. Selección de Sujetos.	12
12	Población y muestras.	13
13	Métodos y procedimientos.	13
14	Métodos de nivel teórico.	13
15	Métodos de nivel empírico.	13
16	Métodos de nivel matemático.	14
17	Análisis de los resultados.	14
18	Resultado del diagnóstico.	17
19	Resultado de la observación.	19
20	Propuesta de actividades deportivas con animación.	21
21	Conclusiones	27
22	Recomendaciones	28
23	Bibliografía.	29
24	Anexos	31

## INTRODUCCIÓN

Al surgir el capitalismo las actividades recreativas se mercantizaron en un alto grado que conllevó a los males sociales como: la prostitución, el juego, las drogas y otros porque en estas sociedades la Recreación fue uno de los mayores negocios que recaudó grandes cantidades de dinero y la que fue para muchos países la fuente principal de ingresos. El perfeccionamiento de la calidad de vida de la población actualmente está marcado como un indicador del desarrollo social en cualquier país; constituye la Recreación uno de los elementos importantes a tener en cuenta.

Es un área social que a lo largo de la existencia de la humanidad se ha presentado como una necesidad básica a satisfacer bien sea por el individuo como tal o por el estado, como el ente responsable del desarrollo humano.

A nivel mundial este aspecto ha ido tomando un lugar rector para satisfacer las necesidades humanas de autonomía, competencia, expresión corporal e interacción social.

De acuerdo con la ONU, (1998). Cada esfera del desarrollo humano, representa una dimensión del mundo, de la vida de sujetos y colectividades, cada una tiene su propio ritmo y lógica.

La palabra Recreación es escuchada hoy en muchas partes del mundo, su amplia variedad de contenido trae consigo que cada cual la identifique de diversos ángulos sobre la base de multiplicidad de forma e intereses, pero algo en lo que coinciden la mayoría de los estudiosos del tema es en plantear que la misma (no es solo una agradable forma de pasar el tiempo libre, sino el aprovechamiento de este tiempo de forma positiva en la sociedad de manera tal que contribuya al desarrollo de las posibilidades del hombre fundamentando su valor como ser humano y como miembro de la comunidad ocupando el tiempo creado y motivándolo para que se enriquezca en los dominios profesionales, culturales, artísticos, deportivos y sociales, por lo tanto está ligado con la educación, auto-educación, higiene físico-psíquica, la diversión y la cultura en general.

Sin lugar a dudas, la Recreación reviste gran importancia para contribuir a la reposición de las energías, tanto físicas como psíquicas, gastadas por el hombre, en la labor diaria, permitiendo su desarrollo multifacético y el perfeccionamiento del ser humano. Se identifica tanto en los espacios urbanos como rurales, clasificándose en culturales, deportivas, comerciales de esparcimiento, interacción social, contacto con la naturaleza e influenciadas por la preparación física y mental, nivel cultural, edad, sexo y por el temperamento de las personas que realicen esta actividad.

Desde sus inicios la Recreación ha sido considerada como un alivio a las condiciones de cansancio y aburrimiento, bajo un esquema de compensación de algún problema o situación, el ser humano busca en ella la diversión que necesita, brindándole descanso o un cambio de actividad, así como las relaciones interpersonales, además otorga espacios para la socialización.

Antes del triunfo de la Revolución, la Recreación poseía un carácter clasista donde tenían derecho de disfrutar a plenitud los ricos adinerados, los negros debían divertirse en lugares apartados de los blancos y con el proceso revolucionario se dio un vuelco a esta situación y comienza una nueva etapa en la historia de Cuba,

---

creándose un grupo de leyes revolucionarias, organismos y organizaciones que contemplan las reivindicaciones señaladas en el programa del Moncada.

En el año 1961 se crea el Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (INDER), el cual realiza grandes esfuerzos para lograr el desarrollo del deporte, la Educación Física y la Recreación, proclamándose el propósito de que estas actividades sean un derecho del pueblo. Con la realización del Primer Congreso de Educación y Cultura en el 1971, la Recreación adquiere una nueva forma de expresión.

El Programa de Recreación Física tiene como objetivo "Rectorar las políticas de ocupación del tiempo libre a través de disciplinas físico-recreativas basadas en actividades lúdico-recreativas, en deportes recreativos y en el espectáculo deportivo, para satisfacer los gustos, preferencias y necesidades de la población en toda su diversidad de grupos etarios, de sexos y ocupacionales, mediante una acción electiva y participativa".

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

El Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (INDER) tiene dentro de su encargo social como Organismo de la Administración Central del Estado la instrumentación y ejecución de programas y proyectos de Recreación Física que contribuyen a la sana ocupación del tiempo libre de la población, en su diversidad de grupos de género, de edades y ocupacionales

---

Es política del gobierno fortalecer las ofertas recreativas en las comunidades para lograr una mayor participación de niños, jóvenes y adultos mayores en las actividades que se brindan por los profesores de Recreación.

Hoy en día a cambiado el concepto de Recreación, según ha evolucionado la sociedad cambiante en este nuevo siglo XXI en el cual se buscan nuevas perspectivas dentro de la sociedad la cual desea satisfacer sus necesidades y expectativas por lo que podemos decir que la Recreación no es solo la agradable forma de pasar el tiempo libre, sino el aprovechamiento de este tipo de forma positiva en la sociedad, de manera tal que contribuya al desarrollo de la personalidad del hombre.

Las actividades físicas y recreativas han sido un instrumento en el cual los profesores se han basado, con el fin de atraer grandes masas de personas, logrando ampliar la cultura de los niños, adolescentes, adultos y personas de la tercera edad, que son los máximos protagonistas de estas actividades.

Por lo que el autor considera que una de las vías para lograr aumentar la participación es fortaleciendo la animación recreativa si se tiene en cuenta que esta se conforma como un paradigma de cambio de actitud, un comportamiento, algo que tiene lugar durante el tiempo libre (o durante la educación) y que no importa tanto lo que se haga sino el cómo se haga , pues esta permite que el ocio, independientemente de la actividad concreta de que se trate, sea una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación libremente elegida resultando satisfactorio o placentero para el individuo.

El boom de la animación comienza en los ochenta, generalizándose en un principio en la oferta hotelera vacacional del litoral español y luego en todo el mundo.

Según Blanco (2004) Cuba, como país del área, no estuvo ajena a este apogeo. Se une rápidamente a este acelerado movimiento aspirando a convertirse en una de las principales regiones turísticas del Caribe.

El progreso de la sociedad y con ello, los cambios en los estilos de vida, ha permitido el rápido desarrollo de las actividades recreativas y de la utilización del tiempo libre en la socialización, influyendo considerablemente en la elección del tipo de actividad, siendo las más exitosas las que se caracterizan por ser dinámicas y emprendedoras.

La animación recreativa debe utilizarse en la mayoría de las disciplinas aprobadas en el Programa de Recreación y así contribuir al desarrollo integral de los ciudadanos, proporcionando suficientes oportunidades para todos, cada uno con su capacidad de rendimiento, satisfaciendo la aspiración de participación y colaborando al mismo tiempo en el desarrollo de la comunidad. De ahí la importancia de conocer cómo tratar a cada uno teniendo en cuenta las edades y potencialidades.

A diferencia del turismo, que presenta una actividad de animación al cliente que visita su instalación, el INDER promueve la realización de actividades recreativas dirigida a las comunidades, y a un cliente potencial, que vive en una comunidad y dispone del tiempo libre necesario para optar por las opciones recreativas que le propone el Animador Recreativo Comunitario,

Por lo que la animación de la Recreación en las comunidades no genera por sí misma una riqueza, pero supone un puntal importante para que mantenga un entusiasmo y deseos de participación de los pobladores de las comunidades en las diferentes actividades físicas recreativas que se desarrollan en la comunidad. Debido a esto, hoy en día existe la voluntad de que la animación recreativa se proyecte como una unidad imprescindible dentro de trabajo comunitario. Para ello, se necesita una integración de la animación turística con los profesores de Recreación Física en un

---

proyecto global de desarrollo, dinamizado y diversificado de las actividades comunitarias por parte de las instituciones que dirigen las actividades físicas.

Pérez (2003), quien ha realizado varias investigaciones sobre el tema y ha propuesto planes de actividades como juegos pre deportivos, competencias deportivas, festivales recreativos, programas a jugar entre otros.

La autora: Jackson Castillo (2014) Elaboro un plan de actividades físicas recreativas para incrementar la participación de los niños de 9 -10 años, del consejo popular "Junco Sur" de la provincia de Cienfuegos pero no se tuvo en cuenta para la elaboración del mismo proponer actividades con animación

Aportando el autor Batista (2014), con propuestas de un manual metodológico que contribuye al desarrollo integral de los profesores de Recreación, potenciando su participación consciente en el proceso de utilización educativa y creativa del tiempo libre en la comunidad.

Según Batista (2015), en su artículo: "**La animación recreativa**", define las cualidades del animador recreativo un como un conocedor, estudioso de la historia y la identidad del lugar donde realiza sus actividades. Ser capaz de planificar, organizar, realizar y dirigir una actividad recreativa, bajo cualquier circunstancia. Involucrar a los participantes como el primero o el más importante. Ser un fiel exponente de los preceptos de la cultura Regional y Nacional.

El autor coincide con Pérez (2004), en su investigación: Propuesta de Indicadores de Sostenibilidad de la Recreación Física en el Desarrollo Local, se refiere a que cuando se evalúa la participación de la población en las actividades recreativas se debe tener en cuenta indicadores tales como: participación activa, participación pasiva, permanencia en las actividades y satisfacción por las mismas.

Soria (1998). El objetivo de las dinámicas de animación es dinamizar y desarrollar la participación del grupo al máximo y crear un ambiente de confianza. Según dicha autora: Un elemento valioso para este fin es el interés lúdico, por lo que el juego tiene un papel importante.

La autora considera que el término animación se le otorga un doble origen etimológico: por una parte procede de ánima, que significa vida, sentido o aliento; y, por otra, de animus, que significa motivación, movimiento o dinamismo.

En visitas efectuadas a la comunidad, conversaciones con sus pobladores y en una investigación desarrollada recientemente, acerca del uso eficiente de la animación recreativa revelaron opiniones y criterios de la población que ponen de manifiesto un estado de satisfacción desfavorable en cuanto a la oferta de actividades recreativas, con animación evidenciándose principalmente:

- Limitaciones en los conocimientos y el desarrollo de habilidades para la animación recreativa en la comunidad.
- Los profesores del combinado deportivo no utilizan técnicas creativas para el eficiente trabajo de la animación recreativa en la comunidad.
- Las fisuras cognitivas y el poco desarrollo de las habilidades profesionales para el trabajo de la animación recreativa en la comunidad, provoca un reducido número de ofertas físico – deportivo - recreativas, caracterizadas por la falta de calidad, lo que acarrea poca participación de los niños en las actividades recreativas del consejo popular.

Estos argumentos fundamentan la siguiente **situación problémica**: Poca participación de los niños de 9-12 años en las actividades deportivas recreativas del consejo popular “Juanita 1” municipio .Cienfuegos.

Por lo antes expuesto y las revisiones bibliográficas desarrolladas respecto a dicho tema se trazó el siguiente **problema científico**: ¿Cómo aumentar la participación de los niños de 9-12 años en las actividades deportivas recreativas con animación en el consejo popular “Juanita 1” municipio .Cienfuegos?

**Objeto de Estudio:** El Proceso de Recreación Física

**Campo de Acción:** El rescate de los juegos tradicionales.

En correspondencia con lo anteriormente planteado, se formula como **objetivo general** del trabajo: Proponer un plan de actividades deportivas recreativas con animación para aumentar la participación de los niños de 9 –12 años en el consejo popular “Juanita 1” municipio .Cienfuegos.

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

**Objetivos específicos:**

- 1- Diagnosticar como se manifiesta la participación de los niños de 9 -12 años del consejo popular “Juanita 1” del municipio Cienfuegos.
- 2- Determinar las causas que afectan la participación de los niños de 9 -12 años del consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos
- 3- Determinar los gustos y preferencia de los niños de 9 -12 años del consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos

**Idea a defender:**

Con la elaboración de un plan de actividades deportivas-recreativas con animación se incrementará la participación de los niños de 9 -12 años del consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos

## **Definición de Trabajo**

### **Conceptualización.**

#### **Recreación**

Pérez (2010), plantea: *Recreación es un conjunto de fenómenos y relaciones que surgen en el proceso de aprovechamiento del tiempo libre mediante la actividad terapéutica, profiláctica, cognoscitiva, deportiva, o artística cultural, sin que para ello sea necesario una compulsión externa y mediante las cuales se obtiene felicidad, satisfacción inmediata y desarrollo de la personalidad.*

#### **Recreación Física**

Pérez (1997), define la Recreación Física como: *“el conjunto de actividades de contenido físico – deportivo o turístico a las cuales el hombre se dedica voluntariamente en su tiempo libre, para el descanso activo, la diversión y el desarrollo individual”.*

Para Fullea (2004), Recreación Física *“es la realización de actividades lúdico recreativas, en deportes recreativos y en el espectáculo deportivo, para satisfacer los gustos, preferencias y necesidades de la población en toda su diversidad de grupos etarios, de sexos y ocupacionales, mediante una acción electiva y participativa”.*

#### **Juegos**

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

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

### **Actividades físicas recreativas**

Camerino y Castañer (1988) definen como actividades físicas 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”*.

Tabares (2003), define la actividad física como: *“conjunto de movimientos del cuerpo obteniendo como resultado un gasto de energía mayor a la tasa de metabolismo basal. A veces se utiliza como sinónimo de ejercicio físico, que es una forma de actividad física planificada y repetitiva con la finalidad de mejorar o mantener uno o varios aspectos de la condición física”*.

### **Animación Recreativa.**

El boom de la animación comienza en los ochenta, generalizándose en un principio en la oferta hotelera vacacional del litoral español y luego en todo el mundo.

Según el diccionario de la Real Academia Española (2009) el término animación se le otorga un doble origen etimológico: por una parte procede de ánima, que significa vida, sentido o aliento y por otra de ánimos, que significa motivación, movimiento o dinamismo. Su origen se debe buscar en el objeto de su intervención: lo cultural como eje sobre lo que progresa la humanidad.

La animación propicia el descubrimiento de la historia, la evolución social, las raíces y la evolución individual para fortalecer el desarrollo de las relaciones emotivo-afectivas encauzadas hacia experiencias que puedan resaltar los valores espirituales de los individuos, de la sociedad y de la nación. (De La Tejera, 2007:29).

Paredes (2004) anuncia que la animación, como la concebimos actualmente, surge en España en la década de los sesenta, promovida fundamentalmente por organizaciones vacacionales.

Para Abreu (2007:1) la animación: es un conjunto de técnicas derivadas de la recreación que permiten, planificar, organizar y desarrollar diferentes actividades o juegos, con el objetivo de crear un ambiente favorable en un grupo, contribuyendo al incremento de las relaciones sociales en el mismo y a la satisfacción de los intereses y La investigación científica se desarrolla continuamente, y cada día hay mayor variedad de criterios entre los autores para referirse a una misma percepción.

Según Chávez y Messalles (2001) la animación como servicio busca entre otros:

- Favorecer las relaciones sociales, creando un ambiente idóneo para ello.
- Satisfacer las necesidades recreativas de los clientes, conociendo con antelación cuáles son sus motivaciones.
- Mostrar y explicar mediante diferentes actividades el patrimonio cultural, histórico, arqueológico, entre otros de la región donde se encuentra.

---

El autor considera que la animación está unida estrechamente a la cultura, debe propiciar la oportunidad de conocer los valores socioculturales del lugar junto al encanto de la Recreación, descubriendo la cultura del entorno y la identidad del país, debe concebirse como una actividad que promueva el intercambio de valores y fomente el desarrollo humano y cultural del participante, por lo que si se crea un programa de animación sin tener en cuenta los principales atractivos naturales y culturales conduce a un fracaso en la participación de los diferentes grupos etarios.

## **Metodología**

### **Selección de sujetos.**

### **Población, muestra, por ciento y tipo de muestreo.**

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

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

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

probabilística o una no probabilística, depende de los objetivos del estudio, del esquema de investigación y de la contribución que se piensa hacer con ella.

**Muestra 1:** de una población de 150 niños de las edades comprendida entre 9 - 12 años, se seleccionó una muestra de 143 niños para un 95,3% de la población, de ellos 52 hembras para un 36,3 % y 91 varones, para un 63,7% 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.

### **Métodos y procedimientos.**

#### **Métodos del nivel teórico.**

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

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

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

#### **Métodos empíricos.**

**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.

**Observación estructurada:** es el método universal por excelencia, a través de él se realizó una proyección del objeto que permitió, constatar la situación real de la zona escogida para la investigación.

**Análisis Documental:** Se utilizó para la revisión de documentos para la recopilación de información sobre el problema. Permitted conocer sobre la Animación Recreativa y los programas de la Recreación Física establecidos para estas edades por el Instituto Nacional Educación Física y Recreación.

#### **Métodos matemáticos.**

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

#### **Análisis de los resultados**

Resultado del análisis documental

Durante la aplicación de este instrumento se revisó: Manual de la Recreación Física (Curso 2019- 2020)

Donde se reflejan los elementos fundamentales que se deben tener en cuenta:

#### **Cualidades de un animador**

- Ser un conocedor y estudioso de la historia y la identidad del lugar donde realiza sus actividades.
- Involucrar a los participantes (clientes) como el primero o el más importante.
- Ser un fiel exponente de los preceptos de la cultura Regional y Nacional.
- Ser capaz de planificar, organizar, realizar y dirigir una actividad recreativa, bajo cualquier circunstancia.
- Hacer de la animación una verdadera estrategia de integración social y cultural.
- Estar constantemente elevando su formación profesional, técnica y política.
- Dar todo simplemente, sin convencionalismo ni condiciones.

### **Funciones del Animador**

- Función de organizador.
- Función de relacionador.
- Función pedagógica.
- Función de investigación.
- Función profesional y creador de cultura.

### **Principios que debe aplicar el Animador.**

Desde el punto de vista de su propio perfil tener en cuenta:

- La integración.
- La participación.
- El descubrimiento en el sentido más amplio.

- El logro de efecto de realización productiva y de resultados a favor del participante o cliente.

Desde el punto de vista de su proyección profesional:

- Tener una tendencia a desarrollar programas de animación más enfocados hacia los valores culturales, que hacia el entretenimiento de las personas.

Por lo que se propone un profesional capaz de desarrollar la animación como una actividad estratégica de:

- Comunicación.
- Socialización.
- Transformación e información.
- Desarrollo cultural y educativo.
- Equilibrio natural y social en el entorno deseado.

### **El Animador como agente de comunicación**

El Animador es un comunicador por excelencia por lo que debe dirigirse a los participantes utilizando las siguientes estrategias:

- Una comunicación variada, sistemática, personalizada y operativa para el participante.
- Tener una comunicación y coordinación de equipo.
- Transmitir una imagen clara y culta de la actividad que oferta.

Se hace importante que el animador conozca cuáles son los medios, o recursos con los que cuenta para hacer un programa de animación, para esto elaborará fichas con las actividades que puede desarrollar.

---

Ejemplo:

- Exhibiciones y/o maratones de gimnasia aerobia.
- Ejercicios con los abuelos.
- Exhibición canina.
- Exhibición de deportes de combates.
- Juegos deportivos tradicionales. (Cada juego tendrá su propia ficha técnica que incluye. Nombre. Desarrollo, medios y reglas). Ejemplo, Pelota a mano, mini Baloncesto, Fútbol, Boxeo ciego, Tracción de la soga, entre otras.
- Juegos de ronda con niños.
- Canciones, actuaciones.
- Interrelaciones con actividades culturales.

**Resultado del diagnóstico.**

Caracterización de la circunscripción 95 del consejo popular “Juanita 1”. La imagen actual de la circunscripción y del consejo popular es una herencia de hace pocos años. Desde los años 40 para acá el consejo popular la “Juanita1” ha evolucionado en cuanto a características del terreno pasando de ser una zona pequeña y rural a ser una zona de mayor tamaño y mejora en la calidad en cuanto a construcción de alcantarillas y la nivelación de los terrenos y carreteras. Posee entre sus sellos distintivos al antiguo Cine Jagua, construido para un entretenimiento cinematográfico para el barrio. Hoy en día este se ha dotado de grandes y futuristas proyectos de renovación cultural y cambio y pertenece al centro de Artes Escénicas donde se promueve el arte comunitario. El tanque es otro de los lugares más antiguos que

quedan vigentes siendo un punto de referencia esencial para identificarla, así como el supermercado de Arizona. Posee una población 150 niños comprendidos entre las edades de 7-12 años, repartidos por sexo de la siguiente forma: 90 varones y 60 hembras

### **Hábitos y costumbres más significativas que tienen estos niños en el barrio:**

Los niños se dedican a realizar juegos en grupos en la calle u otras actividades para su disfrute, pero realizan pocas actividades de juegos tradicionales.

### **Dimensión Recreativa: Los profesores se distribuyen de la siguiente forma.**

Profesores de Cultura Física: 6

Estudiantes de Cultura Física: 7

Profesor de Recreación 1

Problemáticas más significativas:

- Poca convocatoria para la realización de actividades recreativas con animación
- Falta de incorporación de la población a las actividades ofertadas en la comunidad
- No se ofertan actividades con animación en la comunidad
- Poca oferta y participación por parte de la población en las actividades.

### **Actividades Recreativas que se practican en el consejo popular**

1. Juegos de Béisbol y Fútbol
2. Juegos de dama, Parchís, Cartas, Fútbolín

### **Resultado de la entrevista a los representantes de consejo popular.**

En la entrevista estandarizada realizada a los 11 representantes se pudo comprobar que existía deficiencia en cuanto a la participación de los niños de 9-12 años en las

actividades deportivas recreativas y no se ofertan actividades con animación en el consejo popular “Juanita 1”

El 91 % de los entrevistados plantean que los niños no cuentan, con vías para recrearse, las actividades planificadas por el profesor de Recreación del consejo popular “Juanita 1” no ofertan los juegos con animación.

El 100 % plantean que los niños en su tiempo libre juegan a las bolas, trompo y Pelota a la mano, actividades deportivas Béisbol, Fútbol, Voleibol, y juegos mesa (Juegos de dama, Parchís, Cartas, Futbolín), entre otras.

El 100 % de los entrevistados de la población refieren que los niños, no participan en las actividades que se ofertan en el consejo popular “Juanita 1”.

### **Resultado de la observación**

Después de realizada las 12 observaciones a las actividades que ejecutaba por el profesor de Recreación en el consejo popular “Juanita 1”; como parte de su radio de acción y de computarse los resultados, se pudo comprobar (tabla # 1 y 2):

- En el 83,3 % de las observaciones realizadas a las actividades existió una baja participación de los jóvenes y en la mayoría de las mismas intervienen como espectador en las actividades planificadas.
- En el 75% de las observaciones realizadas, los niños que asistieron no demostraron una satisfacción plena en lo que estaban realizando e incluso abandonaban las actividades antes de estas culminar.
- En el 100 % de las observaciones a las actividades que realizan los niños comprendidos en la edad de 9 -12 años se determinó que las más gustadas son: Festivales Recreativos, Pelotas a mano, Juegos de participación, Béisbol, Voleibol y Fútbol., Juegos de mesa (Dama, Domino y Parchís).

Tabla 1: Resultado de la observación realizada al indicador participación activa en las que casi siempre las realizan los jóvenes por sí solos las actividades programadas.

Indicador	Bien		Regular		Mal	
	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
Participación activa en las actividades programadas	-	-	2	16,7	10	83,3

Tabla 2: Resultado de la observación realizada al indicador satisfacción por las actividades programadas

Indicador	Bien		Regular		Mal	
	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
Satisfacción por las actividades programadas	1	8,3	2	16,7	9	75

---

## Propuesta de actividades deportivas recreativas con animación

### 1. Alto y siga

Objetivos: Animación.

Desarrollo: Se divide a los participantes en grupos, lo más separadamente posible uno de otros, representando los puntos cardinales.

Por ejemplo:

El Equipo Norte frente al equipo Sur.

El Equipo Este frente al equipo Oeste.

Al contar tres, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del Sur y los del Este con los del Oeste: Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes.

Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de ¡Alto! y todos deben parar inmediatamente: aquéllos que no lo hacen quedan fuera del jugo y significan bajas para su equipo. El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de ¡Siga! y continúa la carrera. El coordinador u otro participante hacen el papel de juez para declarar los ganadores.

Nota: El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si se han comprendido bien las instrucciones

### 2. Levántese y siga

Objetivos: Animación.

Desarrollo: Todos sentados en un círculo. El profesor empieza contando cualquier historia inventada, dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o

no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

Notas: El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad, si no lo hace, también pierde.

El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

Nota: El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad, si no lo hace, también pierde.

### **3. Quítame la cola**

Objetivos: Animación.

Materiales: Cuerdas, pañuelos.

Desarrollo: todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimientos del brazo derecho).

Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador. Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuera del juego.

### **4. Se murió chicho**

Objetivos: animación.

---

Consignas de partida: Todos los participantes están sentados en círculo.

Desarrollo: Uno de ellos inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Chicho", pero llorando y haciendo gestos exagerados. El de la derecha le debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego, deberá continuar pasando la "noticia" de que Chicho se murió, llorando igualmente, y así hasta que termine la rueda. Puede iniciarse otra ronda pero cambiando la actitud. Por ejemplo\_: Riéndose, asustado, nervioso, tartamudo, borracho, etc. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud que el que la dice.

Nota: Una variante puede constituir en que cada uno, después de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej. uno llorando, la pasa al otro riendo, el otro indiferente, etc.).

## 5. Las lanchas

Objetivos: animación.

Participantes: El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15 niños

Desarrollo: El profesor cuenta la siguiente historia: Todos los participantes se ponen de pie.

"Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha sólo pueden entrar (se dice un número).... Personas".

El grupo tiene entonces que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos se declarará hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar.

Inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio.

Notas: Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declararlas hundidas. Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.

## 6. La doble rueda

Objetivos: Animación.

Materiales: Un lugar amplio, número limitado de participantes, una radio potente o algún material que haga ruido.

Desarrollo: Se divide a los participantes en grupos iguales, (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor). Se coloca a un grupo formando un círculo tomadas de los brazos, mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de una de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada uno. Una vez identificadas las parejas, se les pide que se coloquen de espaldas y queden nuevamente tomadas de las manos unos y de las brazos otros. Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda (así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. El coordinador puede interrumpir en cualquier momento. Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez la dinámica continúa sucesivamente hasta que quede una pareja solo al centro, que es la ganadora.

Nota: Se puede utilizar también como dinámica e presentación, añadiéndole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva.

## 7. La cuchara y el huevo

Se forman dos grupos y, en cada uno, habrá una canasta de huevos y cucharas para todos los miembros.

Desarrollo: Los participantes (todos al mismo tiempo) deben recorrer un trayecto previamente definido con una cuchara en la boca, en la cual se debe colocar un huevo. Al llegar al final, cada miembro tiene que depositar el huevo en un recipiente y volver a por otro. Ten en cuenta los siguientes puntos:

- Todos los miembros participan al mismo tiempo.
- Al final se suman los huevos de todos los participantes.
- No se puede usar las manos.
- Solo cuentan los huevos que llegan sin romperse.
- Gana el grupo que logre transportar la mayor cantidad de huevos en el tiempo establecido.

## **8. El robot de piedra**

La persona que anima la actividad invita a los niños a imaginar y sentir su cuerpo como si estuviera hecho de metal. Luego continúa diciéndoles: "Ahora que somos niños de piedra, caminaremos por la terreno sin doblar las rodillas y con los brazos pegados al tronco, así pareceremos verdaderos robots ".El animador solicita a los niños que continúen caminando, moviendo al mismo tiempo el brazo derecho y la pierna derecha y luego también el brazo izquierdo y la pierna izquierda.

"¡Qué extraño se siente!".

Pide a los niños que levanten más arriba el brazo y la pierna también, como si el brazo arrastrara a la pierna.

---

"Ahora parecemos soldados".

Cuando los niños hayan logrado la actitud de robot, les pide que al llegar a las esquinas del terreno doblen en bloque: primero detenerse y luego cambiar de dirección.

## 9. La fotografía

El animador debe apoyar la tarea de cada grupo y de cada niño ayudándolos a hacer la caracterización del personaje, buscar algunos elementos del lugar para disfrazarse y decorar la foto. La actividad concluye con la exposición fotográfica del cuento; cada grupo presenta su fotografía al resto del grupo y permanece estático por lo menos 15

Segundos

## 10. Cabeza - hombro - pierna y pie

Los niños se ubican en círculo alrededor del animador. Este les enseña la siguiente canción: cabeza-hombro-pierna y pie-pierna y pie-ojos-oido-boca y nariz-cabeza-hombro-pierna y pie-pierna y pie. Todo esto debe ser acompañado con movimientos, con las dos manos se deben tocar las partes que la canción vaya indicando.

Este canto debe hacerse lento primero y a medida que los niños vayan localizando las distintas partes del cuerpo, aumentar la rapidez del gesto que acompaña la canción.

Para efectos de la animación el monitor puede con la misma canción invertir el movimiento, es decir, partir tocándose los pies y piernas, luego continuar hacia arriba.

---

## Conclusiones.

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

- El resultado del diagnóstico arroja la falta de ofertas y que no se realizan actividades deportivas recreativas con animación para los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita1”.
- Con la elaboración de la propuesta de actividades deportivas recreativas con animación se contribuirá a aumentar la participación en los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita1”, municipio .Cienfuegos
- Los niños en su tiempo libre juegan a las bolas, trompo y Pelota a la mano, actividades deportivas Béisbol, Fútbol, Voleibol, y juegos mesa (Juegos de dama, Parchís, Cartas, Fútbolín), entre otras.

---

## Recomendaciones.

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

- Que se aplique la propuesta de actividades deportivas recreativas con animación para los niños de 9-12 años en el consejo popular “Juanita1”,municipio .Cienfuegos

## Bibliografía

- Batista, A. (2018). Programa recreativo para los estudiantes de séptimo y octavo grado de la Secundaria Básica Joel Silva Hernández (Tesis de pregrado). Universidad de Holguín, Holguín. Cuba.
- Batista González, J. M., (2020). Revista Digital. Buenos Aires La Animación. Recuperado de [http:// www.RecreativaEFDeportes.com](http://www.RecreativaEFDeportes.com).
- Dirección Nacional de Recreación (DNR). (2014). Orientaciones metodológicas para la recreación en Cuba. La Habana, Cuba.
- Cervantes, J. L. (1992). Programación de Actividades Recreativas. Ciudad de México. México. Mungía y Hnos.
- Crispin Castellanos, D. (2011). *Metodología para realizar caminatas ecoturística en la Isla de la Juventud*. (Tesis doctoral). Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte. La Habana. Cuba.
- Fernández Pacheco, R. (1980). *La comunicación una herramienta imprescindible en el trabajo diario para la vida*. La Habana. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Fulleda, P. (2000). Recreación comunitaria. Quito, Ecuador.
- García Montes, M.E. (2001). Recreación de materiales y materialización espacio-temporal de la recreación física. En *Reflexiones y perspectivas de la enseñanza física y el deporte escolar en el nuevo milenio*. (Tesis de Maestría). Universidad de Oviedo. España

- Gómez Anoceto, O. (2006). *Estudio de la Cultura Física en las comunidades de montaña de la Región Central de Cuba: Propuesta de un modelo de intervención*. Escambray, Cienfuegos. Cuba.
- González Trillo, Carlos. (2000). *Sociedad y tiempo libre*. Madrid. España. Cervantes.
- Guerrero Gutiérrez, S. (1978). *Libro Técnico Metodológico de recreación*. Dirección de Recreación. INDER. La Habana. Cuba.
- Lema Álvarez, R. (1998). *Recreación, tiempo libre en el Uruguay*. Uruguay.
- Pérez, A. (2003). *Recreación, Fundamentos teóricos metodológicos*. La Habana. Cuba.
- Recreación, D. N. (2004). *Manual metodológico del Programa Nacional de Recreación Física*. La Habana. Cuba.
- Rodríguez, E. (1989). *Tiempo libre y personalidad*. La Habana. Cuba. Ciencias Sociales.
- Pérez Sánchez, Aldo. (2003). *Fundamentos Teóricos-Methodológicos de la Recreación Física*. La Habana. Cuba.
- Colectivo de autores. (1998). *Manual Operativo de Animación Turística*. Horizontes Hoteles. Cuba.
- Villanueva Torres, R. y Lima Mundoy, M. (1991). *El ABC del deporte. Actividades deportivas* INDER. La Habana. Cuba.
- Watson Brown, Herminia. (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. Ciudad de La Habana, Habana. Cuba.

---

## Anexos

### **Anexo No 1. Guía de entrevista a los representantes del consejo Popular“Juanita1”**

**Objetivos de la entrevista:** Determinar si se realizan actividades con animación en el consejo popular “Juanita 1”

**Cantidad de entrevistados:** 9

**Tipo de entrevista:** Fresca de sustitución

**Aspectos a en la unidad de investigación:**

- Participación de la población (cualitativa y cuantitativa).
- Motivación de los participantes.
- Se realizan actividades con animación y sus preferencias.
- Aceptación de las actividades.

## Anexo # 2: Guía de Observación

**Objetivo:** Observar el comportamiento de los indicadores en los niños tomados como muestra.

Marca con una x según corresponda

<b>Evaluación</b>	<b>INDICADORES</b>	
<b>Participación activa en las actividades programadas</b>		
Bien	Participan activamente en las actividades planificadas	
Regular	En ocasiones participa activamente en las actividades planificadas	
Mal	Participan como espectador en las actividades planificadas	
<b>Permanencia en las actividades programadas</b>		
Bien	Si permanece en las actividades planificadas el tiempo que dure la misma	
Regular	Si permanece en las actividades planificadas la mitad del tiempo que dure la misma	
Mal	Si permanece en las actividades planificadas, menos de la mitad del tiempo de duración de la misma	
<b>Satisfacción por las actividades programadas</b>		
Bien	Se sienten satisfechos en la realización de las actividades convocadas.	
Regular	En ocasiones, se sienten satisfechos en la realización de las actividades convocadas	
Mal	Siempre se sienten satisfechos en la realización de las actividades convocadas	

Haz un resumen de los detalles observados.

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



