

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

Propuesta de actividades lúdicas recreativas para el rescate de las tradiciones en los niños de 9-12 años

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

Autor: Gretter Sotolongo Delgado

Tutora: Lic. Leyanet Maya Carballosa

Cienfuegos 2021

Pensamiento

“ Cuando cada cubano 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 y la recreación de su preferencia, habremos visto satisfecho el deseo de todos los que hemos hecho esta Revolución.... ”

“ Fidel Castro Ruz ”



Agradecimientos

Reciban mis más sinceros agradecimientos todas aquellas personas que de una forma u otra han contribuido en la elaboración de este trabajo de diploma, especialmente a mi tutora Lic. Leyanet Maya Carballosa.

A mis padres que contribuyeron en mi formación profesional de una forma afectuosa, cariñosa y apoyándome en todo lo que fuese necesario.

A todos los profesores que a lo largo de este camino me han apoyado y ayudado para ser una gran profesional

Por último, un agradecimiento sincero a nuestra revolución quien nos ha brindado la posibilidad de estudiar y de ser alguien en la vida, de lo cual disfrutamos todos los jóvenes cubanos.

Dedicatoria

A mis padres por su cariño, comprensión y por haberme guiado en la vida con su ejemplo revolucionario.

A mi hermano que me supieron estimular hasta el final de mis estudios.

A mi esposo y mi bello hijo por ser el motor impulsor para llegar hasta aquí hoy.

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

Resumen

El presente trabajo aborda un tema de vital importancia sobre el rescate de las tradiciones es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura. Respondiendo al problema científico: ¿Cómo contribuir al rescate de las tradiciones en los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita I” municipio Cienfuegos? Persiguiendo como objetivo general: Proponer las actividades lúdicas recreativas para el rescate de las tradiciones, en los niños de 9 – 12 años. Como parte de la investigación se seleccionó una muestra aleatoria de una población de 186 niños de las edades comprendida entre 9 - 12 años, se seleccionó una muestra de 149 niños para un 80,1 % de la población, de ellos 52 hembras para un 34,8 % y 97 varones, para un 65,2 %, donde se emplearon métodos del nivel teórico (Analítico – Sintético, Histórico-Lógico e Inductivo-Deductivo), empírico (Entrevista, Análisis documental y Criterio de especialista) y matemático para la obtención, procesamiento y análisis de los resultados. Sus resultados avalan la situación real que poseen los niños de 9 – 12 años, en el consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos sobre las tradiciones. Los resultados de los métodos de investigación nos permitieron, elaborar las actividades lúdicas recreativas que constituye el eje conductor; finalizando con un grupo de conclusiones y recomendaciones, válidos para el rescate de las tradiciones.

Palabras clave

Juegos, Juegos tradicionales, Actividades lúdicas recreativas.

Summary

This work addresses a vitally important issue about the rescue of traditional games is one of the veneros, perhaps the most important, where the child learns the values, guidelines and beliefs of a culture. Responding to the scientific problem: ¿ How to contribute to the rescue of traditional games for children 9-12 years old in the popular council "Juanita 1" municipality. Cienfuegos. Pursuing as a general objective: Propose recreational activities to rescue traditional games in children 9 - 12 years old. As part of the research, a random sample was selected from a population of 150 children between the ages of 9 - 12 years, a sample of 135 children was selected for 90% of the population, of them 52 females for 38.5 % and 83 men, for 61.4%, where theoretical (Analytical - Synthetic, Historical-Logical and Inductive-Deductive), empirical (Interview and Observation) and mathematical methods were used to obtain, process and analyze the results. Their results support the real situation that children aged 9 - 12 have in the popular council "Juanita 1" municipality. Cienfuegos on traditional games. The results of the research methods allowed us to elaborate the recreational activities proposal that constitutes the main axis; ending with a group of conclusions and recommendations, valid for the rescue of traditional games.

Keywords

Games, Traditional games, Recreational activities.

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

INTRODUCCIÓN.

El juego fue utilizado por el hombre en la edad primitiva para el desarrollo físico, la religión, en la Recreación y con fines guerreros, la vida del hombre primitivo se caracterizó en su lucha por la supervivencia, contra la naturaleza, los animales salvajes y otras tribus. Para ello desarrollan habilidades como la carrera, los saltos, los lanzamientos, la natación y los escalamientos fundamentalmente, en los trabajos encontrados se muestran actividades que se asemejan a juegos conocidos hoy en día, o parecidos a algunos que han llegado hasta estos días. En esos juegos se reflejaban actividades de su vida diaria, tanto de aspecto de trabajo, como recreativo o rituales.

En el Esclavismo o Edad Antigua, el objetivo fundamental de esta etapa es la guerra para obtener a partir de ella más y mejor fuerza de trabajo esclava, por ello la actividad fundamental para la clase explotadora era la preparación para esas guerras; de ahí que los juegos eran utilizados para la preparación de los ejércitos, tenían carácter militar. Sin embargo, es necesario reconocer que los niños dado su desarrollo psíquico, biológico y social desarrollaron juegos propios de su edad y de su clase.

Por tanto los juegos de los hijos de los esclavistas tenían rasgos de su medio social, diferenciándose de los niños esclavos, fundamentalmente en su contenido usaban determinados objetos (juguetes) o instrumentos.

La etapa feudal trajo consigo un freno considerable a la cultura general, dada la ideología que impulsó la iglesia católica, pero aún así los juegos se mantuvieron entre niños, jóvenes y adultos como actividad recreativa y forma de competición.

Dentro de las múltiples manifestaciones de lo lúdico el juego tiene el papel principal, justamente porque permite la construcción de un modelo simbólico de la realidad, sumergido en el cual el ser humano de cualquier edad, sexo o clase social, podrá

erigir sus sistemas de poder que le permitan comprender mejor y ser positivamente asimilado por los sistemas mayores a su individualidad, que constituyen la familia, la comunidad y la Humanidad en su totalidad.

El juego es la única acción antropológica que facilita el aprendizaje sin efectos traumáticos por los errores que se cometan durante el proceso -como sí ocurre en la esfera seria, o laboral, de la actividad humana pues siempre será posible variar las reglas para hacer posible la aceptación de las alternativas que pudieran surgir sobre la marcha, lo que le confiere una posibilidad singular a los efectos de la educación y el desarrollo de la creatividad desde las edades más tempranas.

En épocas pasadas los juegos reflejaban un esfuerzo físico vinculado a la vida cotidiana y a la vida laboral. En resumidas cuentas, la evolución que he tenido la sociedad también se ha llevado a los juegos tradicionales, pues están ligados a nuestra cultura y por consiguiente a nuestra sociedad, evolucionando de alguna forma como las personas mismas.

El juego está unido al ser humano desde los primeros tiempos, jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños de actuar libremente con su propio cuerpo, y de hacer suyo el mundo que les rodea. Es por eso, que el juego infantil ha estado presente siempre en todas las sociedades y culturas de la historia de la humanidad.

Se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta, teniendo un papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada menor. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los menores emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, individualmente o en grupo, normalmente dirigidos por personas mayores, pero en muchos de los casos, libremente.

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

Como respuesta a lo planteado por el colectivo de metodólogos 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, que es la Lúdica. (Programa Dirección Nacional de Recreación del INDER, 1993).

En nuestro país, gracias a la obra socializadora de la Revolución, no existe el fenómeno de la exclusión de grupos -¿mayorías o minorías?- sociales, como es característico en los países bajo sistemas político-económicos caracterizados por la desigual distribución de las riquezas, que trae como resultado la división de la sociedad en grupos minoritarios cada vez más ricos, y una gran mayoría de la población cada vez más pobre.

Otra lacerante forma de exclusión social, a partir de las diferencias de razas, géneros o credos, sustentadas en prácticas discriminatorias que niegan la diversidad de la población desde sus raíces históricas, fueron igualmente eliminadas del panorama nacional cubano a raíz del triunfo revolucionario del 1ro de Enero de 1959, como resultado de un práctica de justicia social que se ha consolidado posteriormente a través de los diversos programas educacionales, culturales, laborales, y en general en todas las esferas de la vida nacional.

De ahí que el Decreto de Educación establece en sus Orientaciones Metodológicas:
“En la Educación Infantil la actividad lúdica tiene un papel esencialmente relevante. El juego es una actividad natural en estas edades, constituyendo un importante motor de desarrollo, tanto en sus aspectos emocionales, como intelectuales y sociales

Los adelantos tecnológicos y descubrimientos científico-técnicos del siglo XXI se han extendido a la diversidad de los campos de la Cultura Física con gran rapidez, sin embargo, el ser humano mantiene las necesidades primordiales de seguirse alimentando para conservar la salud y así poder acometer las tareas y acciones de la vida diaria.

Se ha comprobado que la práctica sistemática de Actividad Física fortalece la salud en el ser humano y ejerce una influencia sustancial en el mundo espiritual del individuo, al mismo tiempo ofrece a cada persona enormes posibilidades de superación y perfeccionamiento.

Por otro lado, a través del juego se pretende establecer una base sólida para el desarrollo físico del niño, en relación a su salud con una amplia gama de experiencias motrices que le aporte un punto de referencia para que el término de su desarrollo, seleccione la actividad física-recreativa que más le satisfaga para los fines que considere convenientes: conservación de la salud; aprovechamiento del tiempo libre.

Existen diversas definiciones sobre los juegos debido a que el mismo constituye una forma elemental para que un sujeto pueda aprender o desarrollar determinada habilidad y sobre la base de este crear. podemos decir que el juego es parte de nuestra realidad y en su carácter más profundo es al mismo tiempo algo diferente.

A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto

se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Claro está, que cuantas menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

Los juegos tienen un enorme valor educativo, favorecen el aprendizaje intelectual, ayudan a desarrollar hábitos, habilidades y actitudes, estimula la imaginación y la creatividad. Se puede trabajar en juegos de movimientos (de habilidades motrices básica), juegos tradicionales, juegos pre deportivos y juegos recreativos.

Los juegos recreativos para niños son ideales para compartir con los amigos y favorecen la interacción, el trabajo en equipo y otros aspectos importantes en la niñez, descubre todo lo que debes saber sobre estas actividades para niños a continuación y no dudes en comenzar aplicarlas además son aquellas actividades en las cuales intervienen uno o más participantes donde su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. Además, este tipo de recreación atrae la atención, divierte y estimula el desarrollo emocional, social y físico de los pequeños.

Mediante los juegos se ayuda a un activo conocimiento del medio circundante, a una mejor orientación dentro del mismo y a la adquisición de nuevas experiencias y fuertes impresiones emotivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como una herramienta en las actividades recreativas.

Desde la cuna los juegos ocupan toda la vida del niño. Empieza jugando con sus piecitos y manecitas, con cuanto encuentra a su alcance, y después, a medida que crece va ampliando y perfeccionando el radio de sus juegos, seleccionado entre los que le agradan y le desagradan, pero lo único que no puede dejar de hacer es jugar. El hombre le importa poco; si deja de comer para jugar, y juega a todo lo que le gusta, ya repitiendo los juegos que le enseñan otros niños o sus mayores, ya

imitando las cosas y los actos que contempla en la calle o en su casa o que aprende por las conversaciones que escucha. Es en los juegos donde se va moldeando el carácter del futuro hombre, donde mejor se puede conocer su valer y valor para el mañana, el grado de su inteligencia, lo que “dará de sí”

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

El juego recreativo es un conjunto de acciones para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecutan por medio de actividades en estrecha relación de conocimientos para lograr el dominio del cuerpo humano teniendo como objetivo el apoyar a desarrollar ciertas destrezas específicas según el juego.

Según Lavega (1996) esto también podría propiciar un acercamiento entre los propios padres e hijos a la hora de pasar tiempo libre puesto que les podría unir al juego en concreto.

Así mismo, los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial del niño (Bauzer.1997, p. 28), ya que el juego “forma en el individuo cualidades y valores necesarios para su futura vida en sociedad”(Correa. 2000, p. 19). Numerosas generaciones, desde niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos y juguetes que son identificados como juegos tradicionales, o

manifestaciones lúdicas de nuestro acervo cultural, el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo; afianzándoles los valores culturales del ser humano.

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

Considerando lo planteado por el antropólogo (Rodrigo Espina): Para analizar el fenómeno, insiste en que la ausencia o poca utilización de estos modos de esparcimiento no resulta un fenómeno privativo cubano.

En su artículo “Los juegos infantiles tradicionales: algunas causas de su pérdida; algunas razones para su rescate”, el especialista insiste en las causas de la ruptura en la transmisión de los juegos infantiles tradicionales: “cambios en la orientación de las funciones familiares, incorporación masiva de la mujer al trabajo, participación etaria más amplia en las tareas sociales, universalización de la enseñanza y el urgente aumento del personal docente, modernización y agilización de los procesos educativos para dar respuesta a las necesidades crecientes del desarrollo económico; lo que implicó un pedagogismo a ultranza”, entre otras.

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

En pos de ilustrar su valía y necesidad de preservación, Espina (2018) explica que constituyen un “sistema creado por la sabiduría popular para propiciar el desarrollo de habilidades físicas (el control muscular, la motricidad fina y gruesa, la lateralidad) e intelectuales (percepción, imaginación, memoria, pensamiento, lenguaje) en el niño, en tanto incrementan la socialización”. Pero el autor considera que es de gran

importancia el rescate de los juegos tradicionales para aumentar la socialización de los niños y que tengan menos dependencia de la tecnología.

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

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

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

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

En los análisis realizados se pudo corroborar que: los niños del consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos, no practican los juegos tradicionales ni recreativos por. Es pobre la fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas. Estos argumentos fundamentan la siguiente **situación problemática**: Pobre conocimiento de los niños de 10-12 años del consejo popular “Juanita I” municipio

Cienfuegos sobre las actividades lúdicas recreativas para el rescate de las tradiciones.

Por lo antes expuesto y las revisiones bibliográficas desarrolladas respecto a dicho tema se trazó el siguiente **problema científico**: ¿Cómo contribuir al rescate de las tradiciones en los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita I” municipio Cienfuegos?

Objeto de Estudio: El Proceso de Recreación Física

Campo de Acción: El rescate de los juegos tradicionales y recreativos.

En correspondencia con lo anteriormente planteado, se formula como **objetivo general** del trabajo: Proponer las actividades lúdicas recreativas para el rescate de las tradiciones en los niños de 9–12 años del consejo popular “Juanita I” municipio Cienfuegos

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

Objetivos específicos:

- 1- Analizar los fundamentos teóricos metodológicos que sustentan la Recreación, las actividades lúdicas y las tradiciones
- 2- Determinar el conocimiento de los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos sobre las actividades lúdicas recreativas y tradiciones
- 3- Conocer los gustos y preferencias de los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos
- 4- Elaborar las actividades lúdicas teniendo en cuenta los gustos y preferencias de los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos

5- Validar las actividades lúdicas recreativas a través de criterios de especialista

Idea a defender:

Con la propuesta de las actividades lúdicas recreativas basadas en los gustos y preferencias, se contribuirá al rescate de las tradiciones en los niños de 9-12 años del consejo popular "Juanita 1" municipio Cienfuegos

Definición de Trabajo

Conceptualización de Lúdica.

En su conocida *obra* "Homo Ludens" el historiador holandés Johan Huizinga (1938) reconoce lo lúdico como esfera general de actividad humana en toda época y en todo lugar: "Una cultura auténtica -escribe- no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso; en una palabra: el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. La cultura exige siempre, en cierto sentido, 'ser jugada' en un convenio recíproco sobre las reglas..."

Juegos

Según Johan Huizinga(1938) en "Homo Ludens": "El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada `como sí' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas, y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual".

Gueorgui V. Plejanov: Enfatizó en la dependencia del carácter del juego infantil respecto a la vida social, afirmando que "el juego es hijo del trabajo... por lo que se puede dejar de señalar que los juegos de los niños de la época actual llevan la huella

de las relaciones sociales de trabajo entre los hombres, y de la educación social". Semejante afirmación hizo el filósofo y psicólogo alemán Wilhelm Mundt, fundador en 1870, en Leipzig, del primer laboratorio de Psicología experimental: "El juego es hijo del trabajo". No hay ningún juego que no posea en sí el prototipo de una forma de trabajo serio, que siempre le antecede en el tiempo y por su esencia.

Walter (1993) "El juego es un gran elemento de aprendizaje como asegura, una parte de la función de la educación y de la formación de la primaria, es la experimentación dado que el juego es una función importante del desarrollo, del aprendizaje y del bienestar del niño en todas las áreas vitales es justamente imprescindible". (p.56.).

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego; entre las más conocidas destaca la de Cagigal, J. M. (citado en Olivera, 1996), quien lo considera como la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

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"

Juego son las actividades lúdicas se las conocen como juego y es: "Una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria en sí misma". (Cañade Pulido, 2009)

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

Juegos tradicionales

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

Trautmann (1995) “Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio además de ser transmisor de costumbres.”

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

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

“El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas su diferencia con el deporte radica en que este último no solo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos”. (Mariotti,2011)

Juegos populares

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

Para Loza (2013) “Por juego popular entendemos aquel que es practicado por las masas sin obligatoriamente tradicional. Por su parte entendemos juego tradicional

aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación”

Juegos recreativos.

Los juegos recreativos son actividades netamente lúdicas, practicadas en tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, su principal objetivo es el disfrute de los que lo realizan, tiene varios beneficios como el de liberar malas energías, es anti estrés, y lo primordial promueve la integración entre los que los practican, siendo un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores.

Juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer”. (Paredes, Freire , 2011)

La propuesta tiene una variedad de juegos recreativos, por lo que será muy útil para aquellos que desean realizar juegos con grupos de personas, son de fácil aplicación sirviendo como material de apoyo para los estudiantes y profesionales de Recreación con métodos muy sencillos para la práctica recreativa.

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 **muestras no probabilísticas**, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con 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 muestra probabilística o 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 186 niños de edades entre 9 - 12 años, se seleccionó una muestra de 149 niños para un 80.1% de la población, de ellos 52 hembras para un 34.8 % y 97 varones, para un 65.2% los cuales nos aportaron informaciones acerca del estado organizativo de la Recreación en esta comunidad y la práctica de las actividades lúdicas recreativas y tradiciones.

Muestra # 2: Se entrevistaron 9 representantes del consejo popular, para conocer cómo se comporta la práctica de actividades lúdicas en los niños y si se ofertan juegos recreativos y tradicionales en las actividades del consejo popular.

Muestra # 3: Se seleccionaron 11 especialistas para validar la propuesta de actividades lúdicas recreativas.

Métodos y procedimientos.

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.

Métodos del nivel teórico.

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

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

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

Métodos empíricos.

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

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

Criterio de especialista: Se seleccionó para la validación de la propuesta de actividades lúdicas tradicionales.

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 de documentos.

El análisis de documentos permitió analizar los documentos normados por el Instituto nacional de deporte mostrando como resultados existen falencias en el contenido de los juegos recreativos con el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques teóricos conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre los juegos recreativos, basándose en documentaciones de fuentes como libros, revistas, periódicos y otras publicaciones como fuentes secundarias, además los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente. Se definen como aquellos propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad.

Resultado de la caracterización de la circunscripción 95 del consejo popular

“Juanita1”.

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 lúdicas recreativas
- Falta de incorporación de la población a las actividades ofertadas en la comunidad
- No se ofertan las actividades lúdicas tradicionales en el consejo popular
- 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 9 representantes se pudo comprobar que existía Deficiencia en cuanto al pobre conocimiento de los niños de 9-12 años sobre las tradiciones, ya que el 89 % de la muestra plantean que durante la realización de las actividades lúdicas recreativas se utilizan poco las mismas en el consejo popular “Juanita 1”

El 66,7% de los entrevistados refieren que los niños no cuentan con vías para recrearse y que en la planificación por el profesor de Recreación del consejo popular “Juanita 1” no se ofertan actividades lúdicas tradicionales

El 100 % manifiesta que los niños en su tiempo libre juegan a las bolas, trompo y yaquis, así como actividades lúdicas y deportivas (Béisbol, Fútbol, Voleibol), además de Juegos mesa (dominó, cartas, parchís, damas)

El 100 % de los entrevistados de la población refieren que los niños, no conocen, ni practican las actividades lúdicas y tradicionales en el consejo popular “Juanita 1”

Propuesta de actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales y recreativos.

1. Bolas o canicas

Estas pequeñas esferas de cristal que pueden adoptar diferentes colores, diseños y tamaños se han convertido a lo largo de los años en un entretenimiento imprescindible en la vida de los infantes.

Solo se necesita contar con algunas de ellas y un terreno apto para el juego, generalmente llano en el que se compite de igual modo en diferentes modalidades, por ejemplo, al «hoyo´´, a la olla, al plante´.

La victoria en este tipo de juego radica en terminar el mismo con mayor número de bolas que al inicio, en señal de ganancia.

Aunque cabe destacar que en este ya existe todo un listado de reglas y penalizaciones en caso de incumplirlas ideadas por los propios niños.

Se suele jugar sobre el piso, tierra o cualquier otra superficie donde ruede las bolas o canicas.

2. Papalote

Para este juego se ponen de manifiesto algunas de las más geniales características de la imaginación de los niños, el juego comienza incluso mucho antes, desde la construcción del papalote para lo cual se recolectan fragmentos de papel, hilo, tela, varillas que suelen ser de caña u otra planta que en cuba se le llama Güin de Castilla y cinta adhesiva, de igual manera para la elaboración del juguete es importante la ayuda de un persona mayor o más experimentada.

El desarrollo y éxito de este entretenimiento juega un papel importante el viento y el terreno que se escoja, siempre se trata de que sean terrenos al aire libre, alejados de tendidos eléctricos y de árboles.

El resultado final y éxito del mismo radica en la variedad de estilos, diseños y tamaños que entran en competencia, así como la altura que pueden alcanzar los mismos en el cielo.

La diversión está asegurada construyendo y volando papalotes.

3. Tirapiedras

Este juego define a los niños más traviosos de los barrios cubanos, se trata de un fragmento de madera en forma de «Y´´ que es unida a varias bandas de goma y

presenta un aditamento especial para colocar la carga que después va a ser lanzada como resultado de fuerzas de tracción.

4. El juego del pañuelo

Se divide el grupo en dos equipos. Cada grupo debe situarse a un lado de la superficie, mientras se dibuja una línea imaginaria entre ambos a la misma distancia. Seguidamente, se designarán números entre todos los componentes del grupo. El árbitro se sitúa en medio de los dos equipos con el pañuelo en la mano y se encarga de nombrar los participantes que deben ir a por el pañuelo. El participante que llega primero gana y, en consecuencia, el perdedor queda descalificado. Cada jugador que consiga llegar con el pañuelo a su zona ganará un punto. Por tanto, el objetivo principal de cada equipo es conseguir el mayor número de puntos posibles para ser el vencedor del juego.

Las reglas son sencillas y solo se necesita un grupo numeroso de niños y un pañuelo.

Regla. No se puede salir hasta la voz de mando del profesor.

5. Carrera en saco. Los participantes se meten dentro de los sacos que sujetan con las manos a la altura de la cintura y se sitúan en fila en la línea de salida. Después de la señal, deben llegar hasta el punto acordado saltando dentro de los sacos. Cuando vuelven al punto de salida, salen del saco y lo pasan al siguiente compañero; gana el grupo que primero finalice el recorrido.

6. La patata caliente. Los niños deben sentarse en el suelo uno al lado del otro en círculo, mientras el profesor pone la música. Durante el juego, los pequeños deben pasarse la pelota entre ellos, lo más rápido posible, mientras suena la música o, en su defecto, un niño cuenta en el interior del círculo. Una vez que se pare la música, el jugador que tiene el balón entre las manos es descalificado. El juego continúa hasta que solo queda un niño; éste será el

ganador. Para que la actividad sea más entretenida, pueden introducirse variantes como, por ejemplo, pasar la pelota a las personas que se nombren.

7. Confusión de zapatos

Material: zapatos de los participantes.

Formación: se traza dos líneas paralelas a una distancia de diez metros. Detrás de una de las líneas, la de partida, están alineados los participantes. Detrás de la otra, los zapatos de los participantes, todos revueltos, pero no amarrados o abotonados.

Desarrollo: el dirigente de una señal de partida, y todos corren a la línea de llegada, y cada uno procura calzarse su zapato. Este debe ser amarrado o abotonado según la necesidad. En seguida, se vuelve a la línea de partida. El primero que pase la línea de partida debidamente calzado con sus zapatos será el vencedor.

8. Sedientos

Material: vasos con agua y cucharillas de dulce.

Formación: el juego se realiza por pares. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas estarán los jugadores con los vasos de agua a medio llenar y la cucharita. Detrás de la otra línea, están sus respectivos pares.

Desarrollo: a la señal de partida, los jugadores con los vasos de agua salen corriendo de sus lugares y van hasta sus pares, y con la cucharita le dan toda el agua. No pueden derramar ni una gota. Después de tomar toda el agua, el par regresa a la línea inicial. Gana el que primero vuelva a la línea de partida.

9. Las sensaciones de la estatua

Material: Una caja, tarjetas con los nombres de los sentimientos/emociones escritos en ellas (alegría, cansancio, miedo, dolor, enojo, alegría, tristeza, esperanza, soledad, ansiedad, entusiasmo, aversión, asombro, asco, vergüenza,...)

Cómo jugar: Prepara una caja con el interior de las tarjetas en la que hayas escrito previamente los nombres de los sentimientos/emociones. Un jugador por cada equipo sortea una entrada y debe **expresar la palabra escrita con todo su cuerpo en silencio**: si alguien le hace preguntas, sólo puede **responder sí o no con la cabeza**. Quién adivina se convierte en la estatua y le asignas un punto al equipo. Sé puede repetir varias veces.

10. Escondite. Idealmente se juega con al menos tres personas. La idea general es que una persona debe cerrar sus ojos y contar hasta un número determinado (desde 10 hasta 100) sin mirar. Cuando termine, debe tratar de encontrar a los demás participantes.

Este juego tiene muchas variaciones. A veces existe una base de operaciones donde los participantes pueden correr para salvarse de ser encontrados, mientras que en la mayoría de las versiones solo te escondes y esperas ser encontrado.

11. Captura la bandera. Usualmente se juega en un grupo grande. Primero se divide al grupo en dos equipos, cada uno debe tener una bandera o marcador en la base central del equipo.

El objetivo del juego es correr hacia el territorio del equipo contrario para robar o capturar su bandera y llevarla a la base. Se puede marcar a los jugadores “enemigos” que se encuentran en el territorio propio para “enviarlos a la cárcel”. Pueden ser liberados si un miembro de su equipo corre en el territorio contrario, los marca y alcanza la base de manera segura.

Validación de la propuesta de actividades deportivas recreativas

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 9 especialistas en recreación con 17 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 organismo INDER (Instituto Nacional de Deporte Educación Física y Recreación)

Tabla 9: Resultados de la encuesta a los especialistas

Indicadores	5	%	4	%	3	%	2	%	1	%
Posibilidad real de insertar las actividades deportivas recreativas	9	82	2	18,1	-	-	-	-	-	-
Ayuda a resolver un problema de la práctica	10	91	1	9	-	-	-	-	-	-
Estructura de las deportivas recreativas	8	72,7	3	27,3	-	-	-	-	-	-
Las actividades responden a los gustos y preferencia de los	9	82	2	18,1	-	-	-	-	-	-

niños										
La propuesta de actividades responde a los objetivos propuestos de la investigación	10	90	1	9	-	-	-	-	-	-
La propuesta de actividades deportivas recreativas es aplicable	11	100	-	-	-	-	-	-	-	-
La propuesta de actividades deportivas recreativas es viable	10	91	1	9	-	-	-	-	-	-
La propuesta de actividades deportivas recreativas es relevante	11	100	-	-	-	-	-	-	-	-

La propuesta de actividades puede ser aplicable y viable, debido a que está bien estructurada cumpliendo la metodología del manual de Recreación y los resultados que alcance después de aplicado pueden ser satisfactorios. Además es relevante y muy importante para el consejo popular por la significación práctica que representa la futura aplicación del resultado que se valora.

La propuesta es pertinente ya que conduce a lograr el objetivo planteado.

Criterios emitidos por los especialistas

- Valoran de satisfactorio la propuesta de actividades deportivas recreativas para los adolescentes, a partir de la determinación de sus gustos y preferencias.

-
- Se determina que la propuesta de actividades es asequible al grupo con que se trabaja y es de fácil ejecución.
 - Se determina que las actividades la propuesta da cumplimiento al objetivo del mismo.
 - La estructura de la propuesta se corresponde con las exigencias de este tipo de actividad pues 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.

ANEXO 2

CRITERIO DE ESPECIALISTA

Nombre: _____ Edad: _____

Años de experiencia: _____

Licenciado en: _____ Cargo: _____

Máster en: _____ Doctor en: _____

Categoría docente: _____

Centro _____ donde _____ labora:

Municipio: _____ Provincia: _____

Marque con una cruz la alternativa que considere en cada uno de los siguientes elementos y argumente al respecto:

Indicadores	5	4	3	2	1
Posibilidad real de insertar la propuesta de actividades lúdicas recreativas					
Ayuda a resolver un problema de la práctica					
Estructura de la propuesta de actividades lúdicas recreativas					
Las actividades responden a los gustos y preferencia de los niños					
La propuesta de actividades responde a los objetivos propuestos de la investigación					
La propuesta de actividades lúdicas recreativas es aplicable					
La propuesta de actividades lúdicas recreativas es viable					
La propuesta de actividades lúdicas recreativas es relevante					

Le agradecemos cualquier sugerencia o recomendación con respecto al plan de actividades recreativas: Por favor, refiéralas a continuación:

Muchas Gracias

Conclusiones

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

1. El análisis documental permitió identificar las falencias en los documentos normativos de la Recreación
2. El diagnóstico arrojó que los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita I” poseen poco conocimiento que sobre las actividades lúdicas tradicionales
3. Los gustos y preferencias de los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita I” son jugar Béisbol, Fútbol, Pelota a mano, y Kikimbol, así como los juegos de mesa (cartas, dama, parchís y dominó)
4. Con la elaboración de una propuesta de actividades lúdicas recreativas se contribuirá al rescate de las tradiciones en los niños de 9-12 años del consejo popular “Juanita 1” municipio Cienfuegos
5. El criterio de especialista arrojó que la propuesta de actividades lúdicas recreativas es aplicable, viable, pertinente y relevante

Recomendaciones

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

Que se aplique la propuesta de actividades lúdicas recreativas para el rescate de las tradiciones

Bibliografía

Alfaro Serna, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en niños de grado transición*. (Tesis de Licenciatura). Universidad del Tolima.

Bernal Coraima, Y. (2018). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años*. (Tesis de Licenciatura). Centro de Educación Inicial y Arte.

Bouzer. (1997). *Los juegos tradicionales en la Educación Primaria*. (Tesis Doctoral). Facultad de Cultura Física y el Deporte.

Camacho, N. (2018). *Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil*. (Tesis de Licenciatura). Universidad de Valladolid.

Cardentey, G. (2015). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años*. (Tesis Doctoral). Facultad de Ciencias de la Educación Física y el Deportes.

Castellón Corzo, A. (2009). *Plan de acciones para rescatar los juegos tradicionales en las actividades físico-recreativas de los niños entre 6 y 10 años*. (Tesis de Maestría). FCF-VC Manuel Fajardo.

Cuba. Dirección Nacional de Recreación del INDER. (1993). Programa Nacional de Recreación del INDER. DINREC.

Dobler, H. y E. (1987). *Manual de juegos menores*. Editorial Pueblo y Educación.

Espina, R. (2018). Los juegos infantiles tradicionales: algunas causas de su pérdida; algunas razones para su rescate. *Revista Digital Recreación infantil*, 8(74).

García Cornejo, E. (2009). Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física. *Revista Digital*, 22(111).

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Editorial Random House.

-
- Jurado, J., Yagüe Sanz, V., y Manuel López de la Nieta. (2004). *66 juegos populares para educar*. Editorial CCS.
- Lavega Burgués, P. (1996). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Editorial INDE.
- LLanes Manya, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales*. (Tesis de Licenciatura). Facultad de Educación.
- LLumiangua Chasituiza, V. (2016). *Las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad...* (Tesis de Licenciatura). Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
- Martin, E. (2014-2015). *Juegos tradicionales en el aula y en el recreo dentro de la Educación Primaria*. (Tesis de Licenciatura). Facultad de Educación.
- Pérez Bonachera, M. (2006). *El Juego tradicional*. (Tesis de Licenciatura). Facultad de Ciencias de la Educación, Enfermería y Fisioterapia).
- Santos Hernández, P. (2019). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Editorial Saturnino Calleja.
- Sadurní Brugué, M. (2003). *Los primeros juegos infantiles en el desarrollo de los niños, paso a paso*. Editorial UOC.
- Tonucci. (2014). Mas juego y más acción para la niñez feliz. www.lanueva.com.
- Watson Brown, H. (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. Editorial Deportes.
- Walter. (1993). Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Revista Digital Educación Física y Deporte*,1(15), 56. www.efdeporte.com.
- Sitio web oficial de concepto definición, "Definición de Juegos tradicionales," <https://conceptodefinicion.de/juegos-tradicionales/>.

Anexos

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

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

Cantidad de entrevistados: 9

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

Tipo de entrevista: Fresca de sustitución

Aspectos a en la unidad de investigación:

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