

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 los juegos tradicionales en niños de 9-10 años**

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

Autor: Isis Bárbara Portales Sosa

Tutora: MSc: Olga Lidia Carballosa Manresa

Cienfuegos 2022

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

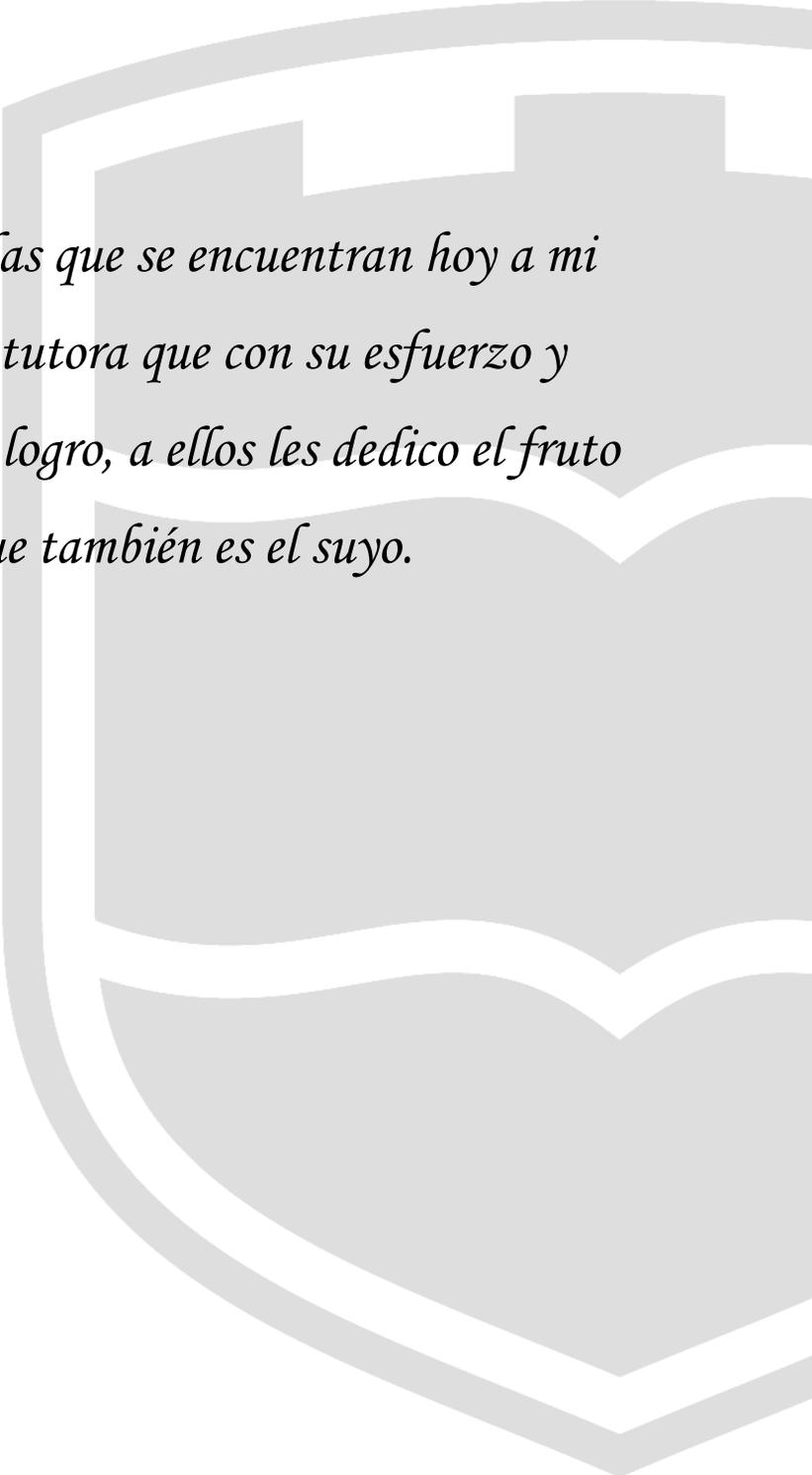
AGRADECIMIENTO

Agradecer a todas aquellas personas que hicieron posible el desarrollo de esta investigación, como mis padres, amigos y en especial a mi tutora que gracias a ella todo esto fue posible.

*Para todos
... Gracias.*

DEDICATORIA

A todas las personas amadas que se encuentran hoy a mi lado, a mis padres 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, el rescate de los juegos tradicionales donde el niño aprende los valores, las pautas y las creencias de una cultura. Respondiendo al problema científico: ¿Cómo contribuir al rescate de los juegos tradicionales en los niños de 9-10 años en el consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos? Persiguiendo como objetivo general: Proponer actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales, en los niños de 9 -10 años. Como parte de la investigación se seleccionó una muestra aleatoria de 11 representantes del consejo popular “Buena Vista” donde se emplearon métodos del nivel teórico (Analítico – Sintético, Histórico-Lógico e Inductivo-Deductivo), empírico (Análisis de documentos, Entrevista y Observación) y matemático para la obtención, procesamiento y análisis de los resultados. Sus resultados avalan la situación real del conocimiento de los niños de 9- 10 años sobre los juegos tradicionales, en el consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos. Los resultados de los métodos de investigación nos permitieron, identificar los juegos tradicionales practicados en el consejo popular de generación en generación que constituye el eje conductor; finalizando con un grupo de conclusiones y recomendaciones, válidos para el rescate de los juegos tradicionales.

Palabras claves

Recreación, Juegos populares, Juegos tradicionales.

Abstract

This paper addresses a topic of vital importance, the rescue of traditional games 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 in children of 9-10 years in the popular council "Buena Vista" Cienfuegos municipality? Pursuing as a general objective: Propose recreational playful activities for the rescue of traditional games, in children of 9 -10 years. As part of the investigation, a random sample of 11 representatives of the "Buena Vista" popular council was selected, where theoretical level methods (Analytical - Synthetic, Historical-Logical and Inductive-Deductive), empirical (Document Analysis, Interview and Observation) were used.) and mathematics to obtain, process and analyze the results. Their results support the real knowledge situation of 9-10-year-old children about traditional games, in the "Buena Vista" popular council, Cienfuegos municipality. The results of the research methods allowed us to identify the traditional games practiced in the popular council from generation to generation that constitutes the guiding axis; ending with a group of conclusions and recommendations, valid for the rescue of traditional games.

Keywords

Recreation, Popular games, Traditional games.

INDICE	Pág
INTRODUCCIÓN.....	1
DESARROLLO	11
1.1 La recreación como fenómeno sociocultural.....	11
1.2 Los juegos y su utilización en las actividades recreativas.....	12
1.3 Los Juegos Tradicionales o Populares.....	13
2.1 Metodología.....	15
2.1.1 Tipo de estudio y tipo de diseño.....	15
Tipo de diseño.....	15
2.1.2 Selección de sujetos.....	16
2.1.3 Métodos y procedimientos	17
3.1 Análisis de los resultados.....	18
3.1.1 Análisis documental.....	18
3.1.2 Resultado de la observación.....	18
3.1.3 Resultado de la entrevista.....	20
4.1 Propuesta de actividades lúdicas recreativas para los niños de 9-10 años.....	20
CONCLUSIONES.....	24
RECOMENDACIONES.....	25
BIBLIOGRAFÍA.....	
ANEXOS.....	

INTRODUCCIÓN

El juego es la manifestación cultural de la actividad física. Esta práctica se ha visto como la posibilidad recreativa de la transmisión cultural de un país o nación, beneficiando a la salud del cuerpo humano.

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.

Siendo este una actividad natural y necesaria para el ser humano, generalmente exige ciertos requisitos que son adaptables a los intereses de grupos protagonistas, son aplicables a todas las personas; sean niños o personas de la tercera edad teniendo en común un objetivo supremo, el entretenimiento.

Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de auto realización personal. Supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas papel muy importante en el desarrollo de la personalidad de cada menor.

Este desde un punto de vista psicopedagógico, se valora como un elemento favorecedor de todo tipo de aprendizajes, puede proporcionar al niño una gran variedad de experiencias y estímulos, todo un bagaje de vivencias útiles y necesarias para su adecuado desarrollo.

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/as, es importante darle toda la libertad al menor para que “aprenda jugando”, por lo que no es prudente intervenir, es el niño/a quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asume mientras juega.

Sin olvidar su objetivo lúdico, en él se desarrollan cualidades de una forma más espontánea como las intelectuales, las físicas, las volitivas, las morales, la perseverancia, la honestidad y la camaradería. Se puede trabajar la capacidad de comunicación, la atención, la concentración y la memoria.

Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo., ayudándolo a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

El siglo XX, sobre todo, a partir de su segunda mitad, trajo consigo un sin número de cambios políticos, económicos y sociales que han incidido en la disminución de la práctica de los juegos tradicionales.

Los juegos folklóricos o tradicionales, han pasado de una generación a otra, a lo largo de la historia. Son los juegos que los abuelos enseñaron a los padres, estos a sus hijos y así sucesivamente, para permanecer por siempre en la idiosincrasia del pueblo.

Es importante resaltar que los juegos tradicionales son conocidos por el ser humano y han estado presentes en la niñez de cada uno sin importar su contexto., desarrollando significativos valores y costumbres que han pasado de una generación a otra, permitiendo acercar al niño a la comprensión de su entorno contribuyendo al integro desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y sociales del ser humano desde su edad inicial.

Los adelantos tecnológicos actuales han convertido a los nacidos por estos años en nativos digitales, asiduos de la telefonía celular y de los juegos virtuales, al mismo tiempo que alejan a los infantes en cierta manera de las formas tradicionales de distracción y entretenimiento.

El autor de este estudio considera de gran pertinencia recuperar los juegos tradicionales 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, aprendan a solucionar problemas por ellos mismos, a aprender a ganar y a perder ya que los niños cuando juegan tienen más 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.

La diversidad aún presente, a pesar de épocas tecnológicas y nativos digitales, en los modos y modas de esparcimiento de los pequeños y jóvenes en la isla grande, especialmente en los juegos tradicionales. De ahí la importancia del rescate de los juegos tradicionales, estos nos introducen al maravilloso mundo infantil, que está lleno de imaginación y fantasía; hablar de juegos tradicionales es referirse a aquellos juegos que perduran en su esencia desde hace mucho tiempo sufriendo pocos cambios, pasando de generación en generación de los abuelos a los padres y de los padres a los hijos.

En cada uno de los juegos tradicionales hay encerrada una sabiduría, una experiencia acumulada que debería transmitirse de forma natural de generación en generación, no solo como mecanismos de distracción sino como entorno que potencia la cooperación y el aprendizaje de normas de conducta colectiva, de una disciplina.

Por tanto, para llevar adelante el empeño de rescatar socialmente estos recreos costumbristas urge potenciar la relación tripartita escuela-comunidad-familia, que

incluya cambios en la concepción de la enseñanza, el empleo de las vías informales de comunicación y el trabajo comunitario e intrafamiliar. Todo ello sin atacar ninguna avanzada tecnológica, sino permitir la coexistencia de ambas opciones.

Teniendo en cuenta que ya no se ven a los niños jugando en las calles ni en los parques como espacios de esparcimiento y de juegos tradicionales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, también ocupan hoy un importante espacio en el tiempo libre de nuestros niños y jóvenes e incrementan el ocio pasivo. No obstante, se ponen en marcha, estrategias para el rescate y difusión de los juegos tradicionales. Señalando como lo esencial, como han dicho y reafirmado innumerables pedagogos, es que el niño juegue y aprenda a vivir jugando.

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

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

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

Carballo, B. y Zárrega, S. (2004) realizaron un trabajo de investigación para el Instituto Universitario de Tecnología “Rodolfo Lorero Arismendi” que titularon el Juego didáctico una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño y niña de las Familias de la Comunidad Ezequiel Zamora.

Por eso es necesaria la elaboración de proyectos que ellos los comprendan, para fomentar en los estudiantes el aprendizaje y valoración de los mismos. Coincidimos, por tanto, con Movsichoff (2005) al afirmar que “el juego tradicional es uno de los veneros, quizá el más importante, en donde el niño aprende los valores, las pautas, las creencias de una cultura.” (p. 11)

“En el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje”. Muñoz. (2006) p. 68)

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

Por último, se presenta la tesis Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil. Por la autora Camacho Amo 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. Por lo tanto, es necesario enseñarlos para que conozcan sus reglas de juego y acepten sus normas.

Es por esto que esta propuesta de intervención aporto significativamente a este proyecto, dando una luz de esperanza que si se puede rescatar de nuestros antepasados todos a aquellos juegos que son muy importante en la etapa infantil creando en los niños valores como el respeto, la tolerancia, compañerismo, la lealtad.

El autor considera lo planteado por el antropólogo Espina (2013): 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.

Valderrama (2014), realizó un trabajo de investigación “Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica “de la universidad del valle Santiago de Cali Colombia, teniendo como objetivo general: Diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de 5 años, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultura.

Pérez (2014), en su tesis titulada “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “hispano américo” de la Universidad Nacional Federico Villarreal Lima Perú, tiene como objetivo Determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” Lima

El autor coincide con los estudios García (2015) realizados por diferentes autores 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.

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.

A partir de estos antecedentes se elige este tema para el rescate de los juegos los juegos tradicionales siendo importante para la preservación de la identidad cultural, no olvidar quiénes hemos sido y somos, para que hablar sobre juegos tradicionales no forme parte del olvido de las nuevas generaciones o sea un símbolo de extrema rareza...

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra y flores), u objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas y tablas.

Estos les permiten a los niños conocer un poco más acerca de las raíces culturales de su región; contribuyendo a la preservación de la cultura de un país, y en donde quedan resumidas las experiencias colectivas de generaciones, creando un medio bonito de enseñanza en donde el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

Su práctica consecuente tanto en la comunidad como en la escuela, es considerada como una manifestación de independencia infantil que coopera con el desarrollo de las habilidades y capacidades motoras al promover el juego activo y participativo entre los niños y niñas, frente a una cultura tecnológica que incita al sedentarismo corporal y la cual impulsa el incremento de la obesidad infantil.

Su objetivo puede ser variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores; sus reglas son básicamente sencillas.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece y es curioso como todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Dentro de los juegos tradicionales se pueden encontrar amplias modalidades lúdicas por ejemplo los juegos de adivinanzas, los juegos de niños como el trompo y las metras, los de niñas como saltar la cuerda, entre otros.

¿Lo incuestionable? La diversidad aún presente, a pesar de épocas tecnológicas y nativos digitales, en los modos y modas de esparcimiento de los pequeños y jóvenes en la isla grande, especialmente en los juegos tradicionales.

Entre las características que presentan los juegos tradicionales se encuentran:

Se originan por temporadas. Existen juegos con preferencias en cuanto al sexo, los niños se inclinan por juegos como el trompo, el papagayo, las metras; mientras que las niñas prefieren jugar a las muñecas, saltar la cuerda, la gallinita ciega, entre otros.

Son juegos realizados por los niños por el simple placer de jugar, ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar. No necesitan de la utilización de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos.

Entre los juegos tradicionales que utilizan objetos están: la perinola, el yoyo, el trompo, las cometas, carrera de sacos, saltar la cuerda, el palo encebado, mientras que los juegos tradicionales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, las escondidas, ale limón, la candelita, etc.

Lavega (2000) 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.

Bauzer (1997) Así mismo, los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial del niño, ya que el juego “forma en el individuo cualidades y valores necesarios para su futura vida en sociedad., p. 28

Correa (2000), 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., p. 19

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

A partir de estos antecedentes se elige este tema para el rescate de los juegos los juegos tradicionales siendo una noble intención importante para la preservación de la identidad cultural, no olvidar quiénes hemos sido y somos, para que hablar sobre juegos tradicionales no forme parte de la desmemoria o sea un símbolo de extrema rareza.

En los análisis realizados se pudo corroborar que: Los niños de 9-10 años no practican los juegos tradicionales en las actividades recreativas que se ofertan en el consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos.

Además, existe una tendencia de los niños a los juegos tecnológicos por lo que estos argumentos fundamentan la siguiente **situación problemática**: Poco conocimiento de los niños de 9-10 años sobre los juegos tradicionales en el consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos.

Por lo antes expuesto y las revisiones bibliográficas desarrolladas respecto a dicho tema se trazó el siguiente **problema científico**: ¿Cómo rescatar los juegos tradicionales en los niños de 9-10 años del consejo popular popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos?

Declarándose como:

Objeto de Estudio: Proceso de Recreación Física

Campo de Acción: Rescate de los juegos tradicionales en los niños de 9-10 años del consejo popular popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos.

En correspondencia con lo anteriormente planteado, se formula como objetivo general del trabajo: Proponer actividades lúdicas recreativas para el rescate de los juegos tradicionales en los niños de 9-10 años el consejo popular popular “Buena Vista” 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 y los juegos tradicionales.
- 2- Determinar el conocimiento de los niños de 9-10 años sobre los juegos tradicionales del consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos.
- 3- Conocer los gustos y preferencias de los niños de 9-10 años del consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos
- 4- Elaborar las actividades lúdicas recreativas teniendo en cuenta los gustos y preferencias de los niños de 9-10 años del consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos

Idea a defender

Con la elaboración de actividades lúdicas recreativas basadas en los gustos y preferencias, se contribuirá al rescate de los juegos tradicionales en los niños de 9-10 años del consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos

DESARROLLO

1.1 La recreación como fenómeno sociocultural

"La Recreación es aquella actividad humana, libre, placentera, efectuada individual o colectivamente, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que le permiten volver al mundo vital de la naturaleza y lo incorporan al mundo creador de la cultura, que sirven a su integración comunitaria y al encuentro de su propio yo, y que propenden, en última instancia, a su plenitud y a su felicidad".

Para Dumazedier, destacado sociólogo francés dedicado a los estudios del tiempo libre, Recreación "es el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse

a su antojo, para descansar para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales ". Es una definición esencialmente descriptiva, aunque popularmente conocida como la de las tres "D": Descanso, Diversión y Desarrollo.

Overstrut quien plantea que: "La Recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre, con tendencia a satisfacer ansias psico - espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización". En esta definición el elemento socialización le imprime un sello particularmente que la distingue por cuanto es uno de los aspectos de más resonancia en las funciones de la Recreación, sin embargo, en ella no queda preciso el hecho del desarrollo que propicia al individuo.

Armenteros (2008) considera que la Recreación es "todas aquellas experiencias que producen placer, pertenecen a la educación no formal que contribuyen en el desarrollo integral del participante, que son llevadas a cabo en su tiempo libre de forma voluntaria".

1.2 Los juegos y su utilización en las actividades recreativas

Según Gross (1861-1946) "El juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Afirma además que el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona.

Huizinga & Ludens & Alianza (1938) define al juego como: La acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de hacer algo diferente de lo que se es en la vida corriente.

Caillois (1958), indica que la función propia del juego es el juego en sí mismo. Éste ejercita unas aptitudes que son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias de adulto.

Para Huizinga (1972), el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.

Para Rüsell (1985) El juego de los niños (Herder) Definición desde la perspectiva de la psicología “Es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

Domínguez (1996) El juego no solamente es útil como ejercicio corporal, como recreación de la mente, como elemento cooperador en las disciplinas sociales, sino también para encauzar las tendencias del instinto, ya que éste es el que hace escoger al niño, entre esos pasatiempos, el que más le agrada, o sea el que más le conviene y armoniza con la parte biológica.p. 12).

El autor considera que según estas definiciones “El juego es la actividad que realizan especialmente los niños en forma libre y espontánea, que siguen reglas y que les proporciona placer, alegría y ayuda a las relaciones sociales”.

1.3 Los Juegos Tradicionales o Populares

Según Morera (2008) “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y, sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Orquera (2008) en su “Guía Juegos Tradicionales”, señala: El juego tradicional cumple una función social en el desarrollo del niño porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente una preparación para la vida, porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente.

Segovia (1981) en su “Manual de Recreación Educativa” propone: “Los Juegos Tradicionales recogen las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad recreativa de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor didáctico, creativo que permite determinar que las tradiciones infantiles de un pueblo evidencian una identidad cultural que se perenniza a través del tiempo” (Pág. 58).

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).

Muñoz (2006) En el juego popular tradicional se sintetizan y vivencian las características que hacen que el jugar se convierta en un placer y en una fuente de aprendizaje., p. 68)

Según: 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”

Otra definición valida sobre el juego tradicional y juego popular seria según: 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”

2.1 Metodología

2.1.1 Tipo de estudio y tipo de diseño

Tipo de estudio.

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

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

Tipo de diseño.

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

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

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

2.1.2 Selección de sujetos

Población, muestra, porcentaje y tipo de muestreo.

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

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

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

Muestra 1: de una población de 158 niños se seleccionó una muestra de 143 para un 90.5 %, de ellos 81 hembras para un 56.7 % y 62 varones, para un 43.3 % los cuales nos aportaron informaciones acerca del estado organizativo de la Recreación en el consejo popular.

Muestra # 2: Se entrevistaron 11 representantes del consejo popular, para conocer si se utilizan los juegos tradicionales en las actividades recreativas ofertadas para los niños de 9-10 años.

2.1.3 Métodos y procedimientos

Métodos Teóricos

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.

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.

Métodos y técnica empíricos:

Análisis documental: permitió la revisión y análisis de documentos entre los que se encuentran: Las indicaciones metodológicas del Instituto Nacional de Deporte, Manual de juegos tradicionales, Recopilación de materiales históricos, Fichero de juegos populares y tradicionales, Esto permitió validar y constatar la información obtenida, reconstruir acontecimientos y generar ideas, verificar si existían teorías sobre el fenómeno en estudio y a partir de ello obtener respuestas.

Entrevista no estandarizada: Se les aplicó a 11 representantes del consejo para conocer su opinión sobre la utilización de los juegos tradicionales en las actividades recreativas en la comunidad.

Observación estructurada: es el método universal por excelencia, se aplicó con el objetivo de constatar la utilización de los juegos tradicionales en las actividades recreativas ofertadas para los niños en el consejo popular.

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.

3.1 Análisis de los resultados

3.1.1 Análisis documental

Se revisaron los documentos normativos del departamento Nacional de Recreación.

- Indicaciones metodológicas de la Recreación Física
- Documentos normativos de la Recreación
- Indicador y criterio de la Recreación Física

Durante la aplicación de este instrumento se revisó: Se identificaron falencias en la propuesta de acciones para el rescate de los juegos tradicionales que han sido transmitido de generación en generación. Rescatándolos e inculcándolos para hacer del tiempo libre un momento agradable. Dentro de los juegos tradicionales se cuenta con una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: El trompo; juegos de niñas La cojita; Canciones de cuna, Duérmeme mi niña, juegos de adivinanzas: Veo-veo, juego de nunca acabar: El cuento de la buena pipa, juegos de rima: Comadrita la rana, juegos de sorteo o adivinanzas: La prenda y el mensaje.

3.1.2 Resultado de la observación

Después de realizada las 9 observaciones a las actividades ofertadas en el consejo popular "Buena Vista" municipio Cienfuegos arrojando como resultado:

- El 73% de las observaciones arrojó que las actividades que se desarrollan para los niños en el consejo popular siempre se oferta lo mismo, casi nunca los juegos tradicionales están presentes como forma de crear alegría y entusiasmo.
- En el 66.6 se determinó que los juegos tradicionales que sin lugar a dudas son de importancia trascendental, han ido perdiendo terreno, el mecanicismo y el facilismo está presente en la realización de las actividades ofertadas en la comunidad.
- El 100 % de las actividades ofertadas arrojó que no se utilizan los juegos tradicionales como una herramienta para animar y mantener como técnica afectivo-participativa el interés por las actividades recreativas ofertadas.
- Se determinó que el 89% de los niños no conocen cuáles son los juegos tradicionales que han sido transmitidos de generación en generación.

Identificación de los diferentes juegos tradicionales en el consejo popular

- Aparece entonces el “piteo” como práctica eliminatoria, con “tinmarín. El Burrito 21, El Pegado, Los Escondidos, La Gallinita Ciega, El Perrito Goloso.
- De igual forma, todavía se practican los juegos con rondas y cantos como los conocidos “A la rueda rueda”, “Alánimo”, “Amambrocheható”, “Los pollos de mi cazuela”, “María moñitos”, “La pájara pinta”, “Que llueva, que llueva”.
- Ya en menor uso, aunque parte de estos anteriores están un tanto desaparecidos de las tardes infantiles, está la Quimbumbia, con algún parecido a la pelota, o béisbol, muy practicado por anteriores generaciones.
- Uno de los más gustados en las modalidades de entretenimiento son las bolas. Este es, sin dudas, un antiquísimo pasatiempo. Todos los juegos no son tan viejos como las bolas, los trompos, los papalotes, las chivichanas, los yaquis, y la peregrina o tejo, también conocida como pon.
- El juego de la pañoleta y el chucho escondido. Uno, en menor o mayor medida, ocupan el tiempo libre de chicos y no tan niños hasta en las propias casas.

3.1.3 Resultado de la entrevista

En la entrevista estandarizada realizada a los 11 representantes se pudo comprobar que existía deficiencia en cuanto.

- El 81.8 % de los entrevistados plantean que los niños no tienen conocimiento de los juegos tradicionales y en los planes de actividades del profesor de Recreación del consejo popular “Buena Vista” no se ofertan los mismos.
- El 100 % manifiestan que los niños en su tiempo libre les gustaría jugar suizas, yaquis, bolas, trompo, papalote y otros de carácter deportivo como el Béisbol, Fútbol y Voleibol además los juegos de mesa (Dominó, Cartas, Parchís, Damas y la Solterona).
- El 100 % de los entrevistados precisan que los niños utilizan la mayor parte de su tiempo libre en actividades de videojuegos y juegos tecnológicos.
- El 63.6% refiere que en el consejo popular “Buena Vista” no se realizan de manera organizada los juegos en las calles, ni competencias de tipo lúdicas que ayuden a fomentar aquellas expresiones de tipo popular o tradicional.

4.1 Propuesta de actividades lúdicas recreativas para los niños de 9-10 años

- 1- Juegos con rondas y cantos.** Se apreciaron algunos muy conocidos por diversas generaciones de cubanos. "Rueda rueda", "Alánimo", "La señorita", y "El patio de mi casa". Los mismos se caracterizan por el movimiento circular de los pequeños, mientras entonan cantos alegóricos a esos nombres. Variantes lúdicas de juegos de prendas, así como los bien reconocidos piteos.
- 2- Juegos variados.** "Cuatro esquinas" consiste en cuatro jugadores que se sujetan por una sola soga atada en sus extremos a la que le dan forma cuadrilátera y separada ellos aproximadamente un metro por detrás de un objeto colocado sobre el piso. El primero que logre capturar dicha prenda es el ganador.

- 3- **El rabo del burro.** es uno de esos juegos que viene de antaño, practicado por niños de muchos países. Consiste en colocar el rabo a un burro de cartón o cartulina, con los ojos vendados.
- 4- **"Las carreras en sacos" o "Las carreras en zancos",** son competencias lúdicas muy del agrado de los niños. Las primeras como su nombre lo indica, consisten en intentar desde el interior de un saco y tomándolo por sus extremos, correr a campo traviesa para alcanzar una meta antes que uno o varios rivales.
- 5- **La gallina ciega.** Consiste esta expresión lúdica en escoger a un niño de un grupo, al que se le vendan los ojos, mientras los demás forman un círculo a su alrededor. El pequeño vendado, al que se le denomina "gallina ciega" es obligado a dar vueltas en el lugar, con el ánimo de desorientarlo. Se sostiene un diálogo y la gallinita intenta coger a algunos de los del círculo, pero estos huyen aprovechando que aquel está vendado. Al atrapar a uno, ese pasa a ser la gallinita.
- 6- Para la realización del juego **"Burrito 21"** se divide un grupo de niños en dos equipos, con igual número de miembros. Cada integrante de uno de los bandos, pasa los brazos por delante de la cintura del próximo compañero. El primero hace un apoyo en una pared o un árbol, de manera que toda la fila quede sostenida. Cada uno de los del segundo equipo desde una distancia prudencial, corre y salta sobre la espalda del último de la fila e intenta caer sobre el primero que no tiene otro encima. Los de arriba tratan de mantenerse y los de abajo se esfuerzan por sacudírselos. El que se cae sale del juego. Gana el equipo que logra librarse de sus oponentes.
- 7- **"El pañuelo o pañoleta"** consiste en dividir en dos bandos o equipos a un grupo de niños, los que serán situados convenientemente a ambos lados de una línea trazada en el piso, sobre la que se coloca un pañuelo. Los competidores recibirán números consecutivos, de manera que tengan un similar entre sus oponentes. El que dirige el juego cantará un número y los aludidos se aproximarán al pañuelo, tratando de apoderarse de este, pero evitando tras esa acción ser tocados por su

rival. De evadir el roce, tratarán así de arribar a su formación, mientras son perseguidos. Los que arriben sin ser tocados, sumarán unidades a sus respectivos equipos y ganará el colectivo de mayor puntuación.

8- "Chucho escondido", los niños acá utilizan una rama delgada de corta longitud, la que intentarán ocultar del resto de los competidores, agrupados en torno a una valla o madrina. Una vez que haya ocultado la rama o chucho, el encargado de esa misión lo hará saber a los demás gritando: ¡Ya!, mientras los otros intentarán encontrarlo. El que oculta el chucho utilizará los términos: ¡frío!, ¡tibio! Y ¡caliente! o ¡se quemal!, para anunciar la cercanía de alguno de los niños al objeto escondido. Al grito de ¡se quemó!, todos corren hacia la valla, mientras el poseedor del chucho intenta pegar al resto por las piernas.

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

10-Juegos de yaquis. "Tiquitear", consistente en lanzar una pequeña pelota al aire e ir cogiendo primero cada uno de los yaquis, luego de dos en dos, de tres en tres, hasta de seis en seis. Al finalizar es común alguna que otra expresión en los pequeños, que distinga su triunfo. Ello sobre todo se ejecuta acá "a lo fino", es decir, sin mover ningún yaqui al tratar de coger el otro. De ocurrir un movimiento de ese tipo, el jugador terminará por entregar su turno al siguiente compañero.

11-Juegos de las bolas.

Variante # 1 "**El perseguido**" consiste en un juego entre dos niños, los que se alternan para tratar de golpear la bola contraria, previamente plantada con el propósito de apropiarse de ella.

Variante # 2 "El quimbe y cuarta" resulta muy similar al anterior, solo que al quimbar el perdedor pagará con dos bolas y con una, si su contrario lograra colocarse a menos de una cuarta de su posición.

CONCLUSIONES

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

- Los referentes teóricos sobre los juegos tradicionales fundamentan que cumplen una función social en el desarrollo del niño porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana
- El resultado del diagnóstico arrojó el poco conocimiento que poseen los niños de 9-10 años del consejo popular “Buena Vista” sobre los juegos tradicionales.
- Los gustos y preferencias de los niños de 9-10 años del consejo popular “Buena Vista” son jugar suizas, yaquis, bolas, trompo, papalote y deportivo Béisbol, Fútbol y Voleibol además los juegos de mesa (Dominó, Cartas, Parchís, Damas y juegos tecnológicos)
- Con la elaboración de las actividades lúdicas recreativas se contribuirá al rescate de los juegos tradicionales en los niños de 9-10 años en el consejo popular “Buena Vista” municipio Cienfuegos

RECOMENDACIONES

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

Generalizar la propuesta de actividades lúdicas para el rescate de juegos tradicionales en consejo popular “Buena Vista “municipio Cienfuegos

BIBLIOGRAFÍA

Bauzer (1997). *Los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial del niño. Informe final de investigación* (Tesis de diploma). Universidad Central de Las Villas.

Carballo & Zárraga (2004) *Juego didáctico una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño y niña de las Familias de la Comunidad*

Correa (2000) *Juegos tradicionales aumentan el desarrollo tanto físico como cognitivo y los valores culturales del ser humano. Informe final de investigación* (Tesis de diploma). Universidad de Matanzas.

Zamora (2005) *Informe final de investigación* (Tesis de diploma) Instituto Universitario de Tecnología “Rodolfo Loero Arismendi”.

Cardentey (2015) *Rescate de los juegos tradicionales. Informe final de investigación* (Tesis de diploma). Universidad de Matanzas.

Huizinga & Ludens (1938). *Define al juego como: “La acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio. Informe final de investigación* (Trabajo diploma). Universidad de Camagüey.

Loza, (2013). *El juego tradicional y juego popular. Informe final de investigación* (Tesis de diploma). Universidad de Santiago de Cuba.

Movsichoff, (2005) *Juego tradicional*. Editorial Marzo.

Santos, (2019). *Elaboración de una guía que recopile juegos tradicionales. Informe final de investigación* (Tesis de diploma). Universidad de Holguín.

Muñoz, (2006). *El juego popular tradicional. Informe final de investigación* (Tesis de diploma). Universidad de Oriente.

Orquera, S. (2008). *“Guía Juegos Tradicionales. Informe final de investigación* (Tesis de diploma). Universidad de Matanzas.

Pérez & Clemencia, (2014). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “hispano américo” Informe final de investigación* (Tesis de diploma). Universidad Nacional Federico Villarreal Lima Perú.

ANEXOS

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

Objetivos de la entrevista: Determinar el nivel de conocimiento que poseen los niños de 9 -10 años del consejo popular “Pastorita 1”

Cantidad de entrevistados:

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.

Anexo #:2

Guía de observación grupal

Objetivo: Constatar los juegos tradicionales en las actividades lúdicas recreativas de los niños entre 9- 10 años del consejo popular Buena Vista.

Aspectos a Observar:

- 1.- Actividades físico-recreativas que realizan los niños entre 9-10 años.
- 2.- Juegos organizados, guiados por el profesor o solo por los niños.
- 3.- Practican algunos de los juegos tradicionales.
- 4.- Se sienten estimulados por los juegos que realizan.
- 5.- Sistemática en la realización y participación en los juegos