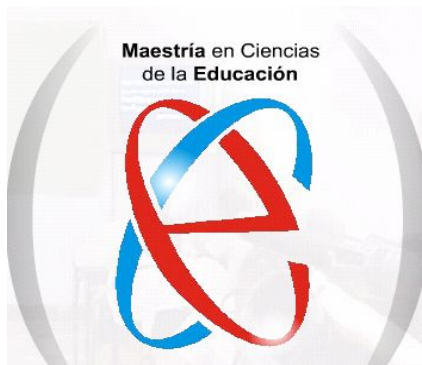


**INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y DEL CARIBE.**

**CIUDAD DE LA HABANA**



**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGÓGICAS  
“CONRADO BENÍTEZ GARCÍA” CIENFUEGOS**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.**

**SEGUNDA EDICIÓN**

**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO DE MÁSTER EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN**

**TÍTULO: Propuesta de juegos tradicionales para contribuir a la recreación en el primer ciclo de la escuela Carlos Caraballo Barnet.**

**AUTORA: Lic. Sara Lucila Hernández Dreque.**

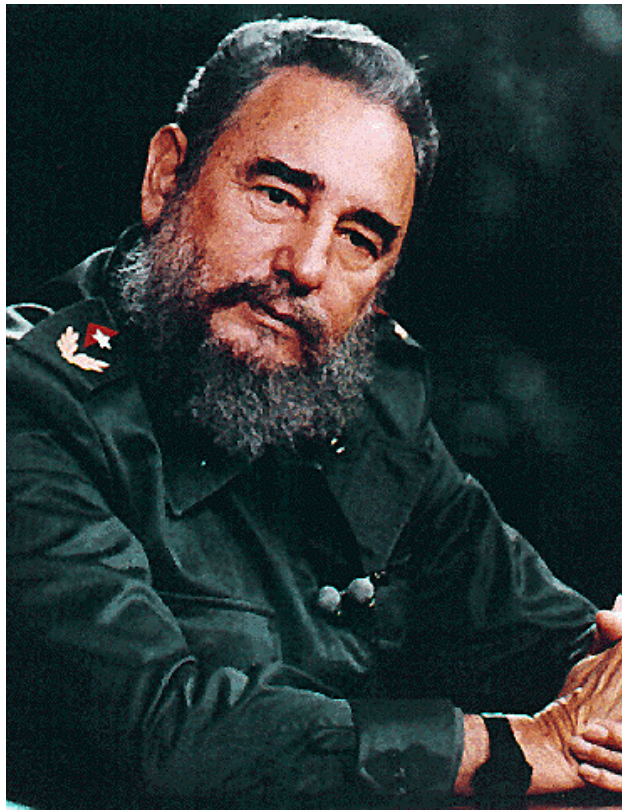
**Tutor: MSc. Raidel Sosa Roque**

**CURSO ESCOLAR: 2011**

**“Año 53 de la Revolución”**

**“Nada detendrá ya la marcha del pueblo cubano hacia una cultura general integral y el lugar cimero en la educación y la cultura entre todos los pueblos del mundo”.**

**Fidel Castro Ruz.**



## **AGRADECIMIENTOS**

**Agradecer es querer, es amar, y es por eso que quiero agradecer a la Revolución por permitirme haber llegado a donde llegué.**

**A mi familia, por su ánimo y atención, en general a todos los que me ayudaron de una forma u otra, y en especial a mi tutor MSc. Raidel Sosa Roque.**

## **DEDICATORIA**

**A mi madre y padre que aunque hoy no están presentes me dejaron la huella de cómo debe ser un cubano.**

**A mis hermanas y sobrinas que en los momentos más difíciles de mi vida han estado presentes como guías.**

**A mi líder en dirección la MSc. Lourdes Veloz Cruz.**

|                                                                                                             | PÄG       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Introducción.</b>                                                                                        | <b>1</b>  |
| <b>Capítulo I La Dirección pedagógica del juego en la Escuela Primaria.</b>                                 | <b>10</b> |
| <b>1.1 Antecedentes históricos de los juegos y sus tradiciones.</b>                                         | <b>10</b> |
| <b>1.2 Algunas teorías sobre el juego. Tipos de juegos.</b>                                                 | <b>15</b> |
| <b>1.3 Valores de las actividades de juego.</b>                                                             | <b>24</b> |
| <b>1.4 Las actividades recreativas en la escuela primaria. Su importancia y vinculación con los juegos.</b> | <b>28</b> |
| <b>Capítulo II Diseño e implementación de la propuesta de juego.</b>                                        | <b>36</b> |
| <b>2.1 Fundamentación teórica metodológica de la propuesta.</b>                                             | <b>36</b> |
| <b>2.2 Propuesta de juego.</b>                                                                              | <b>41</b> |
| <b>2.3 Análisis de los resultados</b>                                                                       | <b>55</b> |
| <b>Conclusiones</b>                                                                                         | <b>60</b> |
| <b>Recomendaciones</b>                                                                                      | <b>61</b> |
| <b>Referencias bibliográficas</b>                                                                           | <b>62</b> |
| <b>Bibliografía</b>                                                                                         | <b>63</b> |
| <b>Anexos</b>                                                                                               |           |

## Resumen

La presente investigación tiene como título: Propuesta de actividades de juegos tradicionales para contribuir al desarrollo de la recreación en los alumnos del primer ciclo de la Escuela Nacional Urbana Carlos Caraballo Barnet y como objetivo elaborar una propuesta de juegos tradicionales que contribuya al desarrollo de la recreación ya que existen carencias al realizar de forma sistemática los juegos tradicionales y desconocimiento por parte de los alumnos de los mismos. Su implementación permitirá perfeccionar el funcionamiento de las áreas de juego como la Biblioteca, Instalaciones Deportivas y el deporte participativo. Se hace referencia a los tipos de juegos, su valor educativo, las actividades recreativas, su importancia y vinculación con los juegos. Desde el punto de vista práctico se ofrece una propuesta de juegos tradicionales con su metodología y explicación, la cual constituye un valioso material que favorece al desarrollo de las actividades recreativas. Se utilizaron métodos del nivel teórico, empírico y matemático.

## **Introducción**

Las grandes tareas educativas y sociales llevadas a cabo por el gobierno revolucionario en correspondencia con las condiciones humanitarias de que un mundo mejor es posible, es el producto de la política trazada por el Partido en la búsqueda de un mejor nivel de vida del pueblo cubano. Para la sociedad socialista, la formación multilateral y armónica del individuo constituye una necesidad vital. Para el logro de estos objetivos el gobierno ha realizado grandes esfuerzos para crear las bases económicas y sociales, la que han posibilitado que la Educación Física y el Deporte desempeñen el papel que les corresponde como factor esencial del desarrollo de la personalidad socialista de la juventud.

Los avances de la ciencia y la técnica demandan cambios que transformarán toda nuestra cultura, por ser esta cultura un proceso resultante de la actividad humana no sólo intervienen las predisposiciones del individuo, sino que ella depende en primera instancia y más que todo, de las condiciones en que se desarrolla esa persona como ser social.

Poseer una cultura general integral significa saber, saber hacer, saber ser, estas cualidades en el mundo de hoy constituyen requisitos esenciales para poder alcanzar un desarrollo socioeconómico adecuado, porque los avances de la ciencia y la técnica abarcan todas las esferas del quehacer humano. Por eso lo anterior está considerado núcleo de los propósitos fundamentales del Sistema Nacional de Educación.

Para que la escuela cumpla con el objetivo educativo de formar individuos activos, capaces, creativos, independientes y libres, resulta imprescindible prepararlos desde las primeras edades con una ética comprometida con los principios de la sociedad en que viven y con un desarrollo cognitivo a la altura de los tiempos modernos. Esto representa para la escuela, como institución social en la que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje y para el docente como sujeto sobre el cual recae la planificación, dirección y control de ese proceso, tener bien claro que formar actualmente en escala, no es otra cosa que prepararlo para la vida, lo que implica ofrecerles las herramientas y él podrá enfrentarse cotidianamente a situaciones conocidas o nuevas y darle soluciones correctas porque comprende lo que sucede.

La Educación Física como parte integrante de la formación multilateral armónica de la personalidad comunista, constituye un proceso pedagógico encaminado al desarrollo de las capacidades del rendimiento físico del individuo sobre la base del perfeccionamiento morfológico y funcional de su organismo, formación y mejoramiento de sus habilidades motrices, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de las cualidades morales y volitivas, de forma tal que esté en condiciones de cumplir todas las tareas que la sociedad le señale desde el punto de vista laboral, militar y social. El fin del desarrollo de la Educación Física escolar consiste en que los alumnos adquieran niveles superiores de rendimiento y conductas necesarias para la práctica sistemática de la actividad física deportiva, así como para el trabajo creador y la defensa de la patria. El contenido de la Educación Física en cada uno de los niveles adopta sus peculiaridades en correspondencia con la edad y sexo de los alumnos y con el carácter de (docente, extradocente o extraescolar) teniendo como medio principal al ejercicio físico en sus tres manifestaciones fundamentales: el juego, la gimnasia y el deporte.

A pesar del gran significado y la importancia del juego a través de la historia, se llega al momento actual, en el cual hay que aceptar que los niños cada vez juegan menos; hay razones que así lo explican: las horas frente al televisor y lo videojuegos, cuya utilidad es discutible; la urbanización y la mecanización en gran escala ha provocado una gran disminución sostenida del número de lugares en donde los niños podrían jugar por su cuenta, aunque dispusieran de horas para hacerlo y finalmente, es una contradicción que cuanto más populosas y desarrolladoras se vuelven las ciudades, más graves es el problema de las actividades libres de los niños. Sin embargo, el juego es un derecho propio de la niñez.

Los juegos ocupan un lugar importante por su gran valor psicológico, biológico y pedagógico, lo que hacen que se conviertan en un medio necesario para el desarrollo integral de los niños, mientras que el deporte es conjuntamente con el juego menor y la gimnasia básica uno de los medios más importante que tiene la Educación Física en las escuelas. Esto está dado por cuanto es evidente que el deporte es una expresión consustancial a la naturaleza humana, responde a la estructura biológica, a sus necesidades sociales, ayuda a la formación, al desarrollo y logro de una vida plena y eficiente por más tiempo, ya sea como medio de la Educación Física o parte del deporte de masa, como actividad de alto rendimiento deportivo o como parte de la recreación del pueblo.

Mediante los juegos se puede contribuir al desarrollo de los diferentes procesos psíquicos: cognitivos (sensaciones, percepciones, pensamiento, lenguaje, memoria, atención, etc.) afectivos (emociones y sentimientos) y volitivos (valor, decisión, perseverancia, iniciativa, independencia,



dominio, etc.). Desde el punto de vista biológico, los juegos de movimiento actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir, ayudan al desarrollo del sistema óseo, trabajan con gran cantidad de grupos musculares, incrementan el metabolismo en el organismo, etc. Combinándolos inteligentemente se evita el ejercicio unilateral y se logra una influencia sobre la constitución en general. Además se puede atender a los niños que presentan manifestaciones negativas en su conducta como distracción, timidez, indisciplina, orientando tareas concretas en cada caso, observando su actuación y solicitando la colaboración de los demás niños.

En la escuela primaria actual los juegos más significativos son los denominados juegos menores (dinámicos o motrices), predeportivos y los deportivos, aunque actualmente no se utilizan lo suficientemente los tradicionales y de mesa. En la Educación Primaria cobra una gran importancia la práctica del deporte, la clase de educación física, el desarrollo de las actividades extradocentes y recreativas, las cuales responden a la institución como Palacio de Pioneros.

Los juegos tradicionales conforman la herencia lúdica en todas las regiones del mundo. Al referirse al tema en su artículo “Un juego nuevo y otros viejos”, publicado en la Edad de Oro, José Martí (1889) señaló...”los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes”, la gente de los pueblos no se han visto nunca y juegan las mismas cosas. Se habla mucho de los griegos y de los romanos, que vivieron hace dos mil años, pero los niños romanos jugaban bolas, los mismos que nosotros; y las niñas griegas tenían muñecas con pelo de verdad, como las niñas de ahora...Todos los juegos no son tan viejos como las bolas, las muñecas, críquet, pelota, la suiza; la gallinita ciega no es tan vieja, aunque hace mil años que se juega en Francia, y los niños no saben que cuando le vendan los ojos, está basado en la historia de un caballero muy valiente que hubo en Francia, que se quedó ciego un día de pelea y no soltó la espada ni quiso que lo curasen, sino siguió peleando hasta morir; ese fue el caballero Collin Maillard (1943); luego el rey mandó que en las peleas de juego, que se llamaban Torneos, saliera siempre a pelear un caballero con los ojos vendados, para que la gente no se olvidara de aquel gran valor y de ahí vino el juego.

Tal como describió Martí, muchos de los juegos actuales tienen sus orígenes en otros que fueron tradicionalmente desarrollados por los pueblos en sus formas más primitivas y rudimentarias. Su investigación, rescate y desarrollo forman parte del acercamiento entre las diversas culturas de la humanidad.

En la escuela primaria a través de los juegos tradicionales, se desarrollan mediante diferentes actividades de carácter físico deportivas y recreativas que son practicadas de manera obligatoria u opcional, esto puede realizarse dentro y fuera de la escuela. La clase constituye la forma fundamental de organización del proceso de enseñanza aprendizaje, además se realizan otras actividades extradocentes en las áreas de juego, Deporte para Todos después del horario docente y los fines de semana. En estos lugares importantes para la recreación se dan las condiciones necesarias para fundir la instrucción y la educación en un proceso único, que desarrolla en los alumnos, hábitos y habilidades motrices, capacidades físicas y conocimiento, lo que influye en la esfera cognoscitiva, donde deben aprovecharse las potencialidades instructivas educativas, así como las situaciones pedagógicas que se produzcan en el desarrollo del proceso docente, vinculadas con otras materias, además de fomentar la formación de valores.

A través de los juegos que se desarrollan en la escuela primaria, se está contribuyendo al desarrollo de la recreación, la cual es la actividad humana libre, placentera, efectuada, individual o colectivamente, destinada a perfeccionar al hombre. Le brinda la oportunidad a los alumnos de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas, que le permiten volver al mundo vital de la naturaleza y lo incorporan del mundo creador de la cultura, sirven a su integración comunitaria, al encuentro de su propio yo, y propenden, en última instancia a su plenitud y su felicidad.

En Cuba el desarrollo de la Educación Física y el deporte ha motivado la realización de variadas investigaciones vinculadas a la Psicología, Fisiología, Bioquímica, Morfología, Pedagogía y relativas al desarrollo de habilidades motrices, deportivas y las capacidades físicas. En este interés múltiples han sido los investigadores que se han dedicado al estudio crítico de componentes de la asignatura entre ellos: Propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad de los niños de 3er grado en las clases de Educación Física, de la Lic Yahima del Sol Morales ( 2006-2007); Propuesta de actividades lúdicas para lograr la motivación de los niños y niñas de 3er grado por las actividades rítmicas, de la Lic Yaquelín de la Rosa Águila(2007-2008). Otro de los trabajos realizados es el de la Lic Maylen Villalobos Rivero (2007-2008); titulado Actividades lúdicas para potenciar la fuerza de pierna en niños de 6-7 años; Propuesta

de juegos para desarrollar la habilidad de carrera de rapidez en 1er grado en la Escuela Nacional Urbana Carlos Caraballo Barnet de la Msc Enma Delgado Pérez (2008-2009).

Sin embargo, en la práctica la situación revela particularidades propias, pues se han realizado trabajos dirigidos a resolver problemas relacionados con la creatividad, la motivación a través de los juegos, por lo que han sido insuficientes las investigaciones relacionadas con esta problemática para el desarrollo de la recreación.

Después de haber realizado el estudio empírico y al explorar la práctica en el juego en las diferentes actividades recreativas en el primer ciclo permitió corroborar las siguientes regularidades: Fueron observadas un total de 20 actividades, 10 frecuencias en horas de áreas, 5 Deporte para Todos y 5 los fines de semana en los grados de 1ro a 4to grado con el empleo de una guía de observación (Anexo 1). Se constató que en el horario del área los niños estaban sin realizar actividad de juegos tradicionales y de mesa. Se utilizaron juegos que aparecen en el Programa de Educación Física, sólo en un grupo de 4to A se realizaba un juego de mesa (cartas), se dedicó una hora a los juegos de carreras, Quiquimbol, Béisbol, Fútbol.

En el Deporte para Todos el fin de semana y después del horario docente se observó que se realizaron los juegos de Voleibol, Béisbol, Fútbol, carrera en sacos y juegos predeportivos, por lo que el 65%, que representan 143 de los alumnos no se sienten motivados por los mismos porque no son de su agrado y preferencia. Se constató además que en la práctica los niños tienen un déficit de juegos, prefieren hacerlo en la escuela, en el horario de clases, en tareas docentes y no en actividades extradocentes o tiempo libre, pues no se sienten motivados por estas actividades.

En la encuesta aplicada a los estudiantes (Anexo 2) se constató que el 40 %, que representan 88 alumnos, refieren que participan en las actividades recreativas que se desarrollan en el centro y el 60 %, que representan 132 alumnos que no participan, porque siempre se realizan los mismos juegos, no tienen conocimiento de otros por lo que no se sienten motivados. El 100% refieren que las actividades recreativas son las que se realizan en los horarios: Deportes para Todos y las áreas de juegos, donde se realizan y que en las clases de Educación Física se utilizan juegos como son: juegos de cartas, Parchí, bolas, trompo, aro y soga. El 40 %, que representan 88 alumnos refieren que los juegos que más les gustan son los predeportivos, porque así pueden

llegar a ser atletas y participar en competencias, mientras que el 60% refieren que les gustan los de mesa y tradicionales, pero los profesores y asistentes educativas lo utilizan muy pocas veces, en ocasiones los fines de semanas y siempre son los mismos. Refieren no tener conocimientos de otros juegos de mesa y tradicionales.

Se entrevistaron 5 asistentes educativas (Anexo 3), el 100 % de ellas refiere que es importante la preparación de las asistentes educativas en el proceso de áreas de juegos. Consideran que es insuficiente la cantidad y variedad de juegos que aparecen en algunos de los documentos que existen en el centro, no tienen conocimientos de estos, los que se realizan no permiten la recreación de los alumnos, la bibliografía está escasa en el centro, el ritmo y coordinación en los juegos tradicionales es la más afectada, los juegos que se realizan siempre son los mismos correspondiendo la mayoría a la del Programa de Educación Física de correr y saltar con suiza, con pelota y juegos predeportivos. Refieren que los alumnos prefieren los juegos de mesa y los tradicionales para el desarrollo de las actividades recreativas.

Se entrevistaron 4 profesores de Educación Física, y 2 profesores de Ajedrez (Anexo 4). El 100 % de ellos refieren que es importante la preparación del personal docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los juegos para el deporte extradocente y las actividades recreativas de fin de semana, juego de área y que en ellos los niños tienen la posibilidad de elegir su preferencia. Consideran que es importante por parte de ellos, de un número suficiente de juegos tradicionales y de mesa para poder transmitir en este tiempo a los alumnos para que sea más amena la actividad y puedan elegir según sus gustos. Describen que en el centro no existe un documento, ni programa que contenga los diferentes tipos de juegos tradicionales y de mesa con su metodología y explicación necesaria para que sean utilizados, en las actividades recreativas. Además en estos grados se desarrolla el deseo de la actividad lúdica y 1 de ellos para un 16,6 % se refiere al conocimiento de alguna bibliografía, ejemplo 100 juegos del plan de la calle, 2 profesores para un 33,3 % consideran no tener preparación y poco conocimiento de este tipo de juegos y que para ellos los juegos todos son iguales, que el problema es jugar.

Por todo lo antes expuesto se precisa que existen insuficiencias en el desarrollo de las actividades recreativas en el centro porque se hallan carencias al realizar de forma

sistemática los juegos tradicionales con los alumnos del primer ciclo, existe desconocimiento de los mismos por parte de los alumnos por lo que no se sienten motivados para participar en las actividades recreativas, no existe en el centro una bibliografía que contenga los juegos tradicionales con su metodología y su explicación, por lo que se determinó como problema científico.

### **Problema**

¿Cómo contribuir a la recreación de los alumnos del primer ciclo en la Escuela Nacional Urbana Carlos Caraballo Barnet?

### **Objeto:**

La recreación en el primer ciclo en la escuela primaria.

### **Campo de acción:**

Los juegos tradicionales en el primer ciclo en la escuela primaria.

**Objetivo:** Diseñar una propuesta de juegos tradicionales que contribuya al desarrollo de la recreación en el primer ciclo de la escuela primaria "Carlos Caraballo Barnet".

**Idea a defender:** Una propuesta que contenga diferentes tipos de juegos tradicionales entre lo que se incluyan juegos de mesa, de canto, con materiales, sin materiales y reglas de variación contribuirá a la recreación en el primer ciclo en la escuela primaria "Carlos Caraballo Barnet".

### **Tareas científicas:**

1-Diagnóstico del estado en que se encuentra el desarrollo de la recreación para que la escuela Carlos Caraballo Barnet funcione como un Palacio de Pioneros.

2- Fundamentación teórica metodológica del objeto, campo y problema de investigación para el desarrollo de la recreación a través de los juegos tradicionales en la escuela primaria.

3- Elaboración de la propuesta de juegos tradicionales para el desarrollo de la recreación en el primer ciclo en la escuela primaria "Carlos Caraballo Barnet".

4- Validación de la propuesta de juegos tradicionales.

### **Métodos del nivel teórico.**

**Histórico –Lógico:** Permite el estudio de la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el decurso de una etapa o período, los antecedentes de la educación, lo que se ha investigado acerca de los juegos. Además, se empleó para

conocer las tendencias nacionales e internacionales relacionadas con el objeto de investigación.

**Analítico- Sintético:** El empleo de este método permitió realizar un estudio detallado y profundo de la bibliografía existente, para estudiar el problema y elaborar la propuesta de juegos para darle solución al mismo.

**Inductivo- Deductivo:** Se utilizó durante la revisión bibliográfica y el análisis de los resultados, realizar inferencias y razonamientos lógicos acerca del estudio de la recreación, lo que posibilitó arribar a conclusiones y comprobar empíricamente la idea a defender en su vínculo estrecho con la práctica pedagógica.

#### **Métodos del nivel empírico.**

**Entrevistas:** Se utilizó para conocer las principales dificultades que existen en cuanto a la opinión de los profesores acerca de los juegos que se desarrollan a través de las actividades recreativas.

**Encuesta:** Permite conocer la opinión que poseen los estudiantes y profesores respecto a la aceptación acerca de las actividades recreativas juegos que se realizan en el centro.

**Observación:** Estuvo presente durante la aplicación del trabajo y para conocer las dificultades que presentan los alumnos, permitió obtener información primaria de los objetos investigados, y por tanto, como punto de partida para la posterior utilización de otros métodos empíricos. Permite obtener conocimientos acerca del comportamiento tal como este se da en la realidad y la utilización de los diferentes tipos de juegos.

#### **Del nivel estadístico:**

Para analizar el cálculo porcentual de los resultados de las pruebas cualitativas que se realizaron.

#### **Determinación de la muestra.**

Esta investigación fue aplicada a una población conformada por 220 alumnos del primer ciclo y una muestra de 72 alumnos de 4to grado de la escuela primaria Carlos Caraballo Barnet, la cual fue seleccionada de forma intencional por ser un grupo que no participa de forma sistemática en las actividades recreativas que se realizan en el centro, por tener desconocimiento de los juegos tradicionales y de mesa.

#### **Novedad Científica**

La novedad científica está dada en la elaboración de una propuesta de juegos, con variantes que facilita el desarrollo de los juegos tradicionales en las actividades recreativas.

Desde el punto de vista teórico en este trabajo se describen los aspectos a tener presente dentro de la planificación de juegos que pueden ser adaptados a otros grados, de ahí su impacto social es el proceso metodológico de planificación.

Se valoran en este estudio una propuesta de juegos tradicionales cuya aplicación permite a los profesores de Educación Física, asistentes educativas que trabajan con alumnos del primer ciclo, desarrollar con calidad las actividades recreativas.

**La tesis está estructurada de la siguiente manera:**

- Introducción.
- Fundamentación Teórica con dos capítulos.
- Conclusiones.
- Recomendaciones.
- Referencias bibliográficas.
- Bibliografía.
- Anexos.

El capítulo I aborda la dirección pedagógica del juego en la escuela primaria, los antecedentes históricos, algunas teorías sobre los juegos y sus tipos, los valores de las actividades de juegos y la importancia de las actividades recreativas en la escuela primaria. En el segundo capítulo se aborda el diseño y la implementación de la propuesta, sus fundamentos teóricos metodológicos, la propuesta de juegos; se hace referencia al análisis crítico de los resultados en la práctica, donde se caracteriza el contexto y se interpretan los resultados de la investigación.

## **CAPÍTULO I LA DIRECCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.**

### **1.1 Antecedentes históricos de los juegos y sus tradiciones.**

El juego y sus manifestaciones, constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa, a través del juego se puede estudiar experiencias y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento del niño, prestando cierta tónica al hecho de la educación. La actividad de los mayores es el modelo de la de los niños. Es por eso que los juegos tienen un carácter de pueblo, de región. La palabra juego, proviene del vocablo latino locus, que significa bromo o diversión. El Diccionario de la Ciencia de la Educación lo define como: Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor intrínseco.

A través de diversos períodos históricos, muchos autores de diferentes países, observando el juego infantil, han tratado de esclarecer el origen de esta interesante actividad, no obstante, aún existen algunos puntos de vista en análisis y discusión, pero sí, todos coinciden en plantear que en todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas han existido los juegos.

Sobre el origen del juego surge entonces una interrogante relacionada con la primacía del trabajo y el juego. Analizando el comportamiento de los animales se puede afirmar que mediante el mismo se ponen de manifiesto elementos del juego que responden a factores en la escala de los mamíferos, por otra parte el hombre primitivo tuvo por necesidad participar en las actividades físicas rudimentarias de carácter natural a fin de asegurar su existencia, casi indefenso ante la naturaleza, caza, pesca y lucha constantemente en el medio donde vive. Esta actividad rudimentaria que realizaban, asociada con el trabajo y la propia vida derivan un proceso evolutivo que en cierto momento presentan rasgos de organización con algún contenido más o menos consciente y metódico, lo que permitió asegurar que los juegos son tan antiguos como la propia humanidad, permitiendo que se establezca una estrecha relación entre los juegos y la actividad laboral del hombre.

Los profundos estudios sobre los hechos históricos permiten llegar a la conclusión de que: “El juego es el hijo del trabajo “. El juego surgió como una necesidad del trabajo lo que significa que el hombre en su desarrollo antes de haber jugado tuvo necesidad de



trabajar para poder subsistir. Los juegos, el canto, el baile, inicialmente acompañaban el trabajo, separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente, sin embargo el contenido y variedad de los juegos se determinan siempre por las condiciones sociales, el carácter del trabajo combinado con el mismo, de acuerdo a las condiciones históricas de la vida del hombre.

Los juegos tradicionales infantiles que tanto desdeñaban los maestros de la escuela antigua surgieron desde la época grecorromana olvidada en el tiempo medieval y resurgido en el siglo XIX con la maravillosa creación del Kinder-Garten.

En el patronato de las colonias infantiles con su numerosa y variedad de niños de todo género de edades, razas, matices étnicos y procedencias se desarrollaban diferentes tipos de juegos infantiles vinculados al canto, juegos sin y con materiales, de bandos, con balón y deportivos.

Todos los pueblos tienen sus juegos. Al contemplar al respecto el juego infantil puro, se ve que no se diferencia en nada, en cuanto a su esencia de la forma de juego de las primeras etapas de la evolución de la humanidad, es decir, no difiere de las formas de juego de las civilizaciones de la antigüedad, como tampoco como la de los pueblos primitivos contemporáneos.

El origen de los juegos se pierde en los umbrales de la historia. En la antigüedad se jugaba en Alemania, China, Grecia, Roma, España y otras regiones del mundo con piedrecitas y semillas en tableros trazados en el suelo. Estos fueron traídos a Cuba por los colonizadores españoles y otros países de América.

El desarrollo de los juegos en Alemania, si bien es poco lo que supo literariamente de los juegos de los germanos habían alcanzado un nivel relativamente alto. Estuvieron bajo la influencia, sobre todo en la región nórdica, de los rigores del ambiente y encaminados a promover el valor, las fortalezas y la fuerza, estando ligados a menudo a la lucha libre y a las pruebas de tracción. Uno de los juegos más populares de este país es el Lanzamiento a distancia al blanco de una bola de madera llena de plomo sobre el hielo,, siendo actualmente un juego difundido.

El juego tradicional español más antiguo es el Alquerque, el mismo se jugaba por los marinos en las naves de Cristóbal Colón, el cual era muy popular durante aquellos tiempos. Las variantes de juego eran conocidas en el norte de África, desde donde los

árabes lo llevaron a España. Por las características y los materiales que se utilizaban durante el mismo y la aplicación de sus reglas dieron lugar a la aparición de los juegos de Damas durante el siglo XII a sur de Francia.

El Asalto a la Fortaleza es otro de los juegos populares surgido en el siglo XVI en Inglaterra, bajo la influencia de las correrías de corsarios y piratas. El mismo se extendió a distintos países de América incluyendo a Cuba.

Uno de los juegos tradicionales más antiguo es el juego africano Dara en el desierto de Sahara que durante muchos siglos han sido una encrucijada de caravanas y comerciantes, ejércitos invasores y pueblos migratorios que en el pasado crearon grandes estadios como los antiguos reinos de Ghana, Malí y Songhai. El mismo se practica con piedrecitas y palitos en cinco filas de agujeros cavados en la arena y las jugadas más famosas se transmitían de padres a hijos.

El GO es otro de los juegos tradicionales a nivel mundial, surgió en China, donde aún se practica, el mismo fue acogido con beneplácito en Japón. El mismo posee elevadas exigencias por su esencia misma de estrategia, cuenta con numerosos seguidores que desarrollan torneos del más alto nivel, es considerado actualmente el juego nacional de la tierra del Sol naciente. Se juega en un tablero de 324 casillas y las fichas se colocan en las intersecciones, por lo que cada jugador contará con 181 fichas de colores opuestos; El Joruko Musashi es otro de los juegos tradicionales de los niños japoneses con diversas variantes en el lejano oriente.

Actualmente es conservado por el pueblo coreano como una interesante tradición cultural el juego tradicional Omul Koni; El Kono es otro de los juegos tradicionales típicos del pueblo coreano, un país rico en antiguas tradiciones.

En períodos anteriores ante la implantación de la “escuela” los juegos populares unidos a las danzas fueron un punto esencial para el sistema educativo social de la época, en lo que estos juegos le dieron una entidad común a los pueblos que los practicaron, dándoles respuesta a necesidades culturales, locomotrices, recreativas, sociales, éticas, morales y lúdicas. Tanto los juegos como las leyendas populares han transmitido los valores y la intención didáctica formando la identidad común occidental europea.

Los juegos populares forman parte de la cultura tradicional de los pueblos y de las costumbres, es por ello, que en nuestras áreas se le puede otorgar un carácter

primordial con el fin de favorecer los aspectos educativos y socializadores de los individuos, contribuyendo en el desarrollo y el aprendizaje de múltiples factores que se implicarán en el proceso educativo y madurativo de nuestros alumnos.

En Cuba los juegos toman su verdadero valor educativo y formativo, donde es un derecho de todo el pueblo que se plasma hasta en la constitución, se utilizan para formar a través de ellos un nivel científico y sobre todo de garantizar el bienestar y la salud del pueblo, con todo lo antes expuesto sobre la historia de los juegos se puede valorar que el juego es un fenómeno social; que surge y se transforma con la sociedad, responde a los intereses de clases y constituyen una necesidad para el hombre.

En el país muchos de los juegos populares a nivel mundial gozan de gran popularidad y a través de los años se han ido jugando según los gustos y preferencias de los habitantes de la isla, entre ellos el juego francés "La emboscada" proveniente del siglo XIX, el cual se juega con un tablero de novedoso diseño en Cuba.

Existen otros juegos como los rompecabezas (Barricada, Comesolo, Cuadrado mágico, Letra T, Mudanza, El nudo) que son muy populares y gustan a la población cubana en la actualidad y han fascinado a muchas generaciones de jóvenes y adultos a pesar de que proceden de otras regiones del mundo.

El tresillo, es un juego original de la antigua Grecia, fue traído por los conquistadores a Cuba y aún conserva su popularidad., el cual consiste en una estrella de cinco puntas, llamada pentagrama, que era el símbolo del matemático Pitágoras.

Los juegos tradicionales típicos de Cuba tienen sus orígenes a partir del siglo XII y se han ido transmitiendo de generación en generación entre ellos encontramos: los juegos de bolas, muñecas con pelo, pelota, suiza, la gallinita ciega, peleas de gallo antes llamadas Torneos, salir a pelear siempre un caballero con los ojos vendados.

Otros juegos tradicionales en el país son los juegos con canto entre los cuales están: Al ánimo, Matándile, La señorita, la. Los juegos sin materiales (La ardilla sin casa, Coger al tercero, La mar está agitada). Juegos con materiales (Derribar la fortaleza, Pelota fuera del círculo, La silla Vacía), todos estos juegos y otros se utilizan actualmente en la escuela primaria.

El juego es parte de la vida, es un índice de salud mental, provee gozo. Distracción y cambio de rutina, es un acto libre que generalmente se realiza en el tiempo libre, es una

actividad voluntaria, implica organización, presupone reglas prefijadas y establecidas y/o puede ser espontánea, original, inventada.

El concepto de juego es poco manejado en el contexto de la sociedad, generalmente se limita a la interpretación de los juegos infantiles, se ignora así que esta categoría define uno de los procesos más abarcadores e interesantes de la cultura, exigiendo siempre en cierto sentido ser jugada en un convenio recíproco sobre las reglas.

El juego es sobre todo la expresión del más sagrado principio que caracteriza la actividad humana en toda su infinitud de formas: el ejercicio de la libertad, como escribió nuestro Héroe Nacional José Martí en la "Edad de Oro". (1889) "Los pueblos, lo mismo que los niños necesitan de tiempo en tiempo, algo así como comer mucho, reírse mucho, dar gritos y saltos, es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere y lo que se va quedando sin hacer sale así, de tiempo en tiempo, como una locura "

El acto del juego cualquiera que sea, siempre será auto condicionado, determinado en primer lugar por la propia voluntad del hombre que lo ejecuta, quien encuentra a través de él, satisfacción, preafirmación personal y placer, por eso el juego es el condicionante más activo del desarrollo humano y por eso cuando en la sociedad se le descuida, los individuos pueden tener como una locura al decir de José Martí: "al libre albedrío en la práctica de acciones antisociales. Muchas más graves cuando tienen de agentes activos a los niños, a los adolescentes y jóvenes por lo que de amenaza para el futuro significa. Se trata definitivamente de cómo reza la cita de Huizinga (1995). Más arriba todos aceptan cumplir "Las reglas del juego social", ejerciendo la auto limitación y el auto dominio contra el libre albedrío, pues aquí el ejercicio de la libertad significa sobre todo, cumplir con las obligaciones interiores, las que el propio individuo se plantea y acepta porque están en correspondencia con sus más vitales necesidades de subsistencia y desarrollo personal.

Dentro de las múltiples manifestaciones de lo lúdico, el juego tiene el papel principal, justamente porque permite la contracción de un modo simbólico de la sociedad, sumergido en el cual el ser humano de cualquier edad, sexo o clase social, podrá comprender mejor y ser positivamente asimilado por las estructuras sociales mayores a su individualidad, que constituye 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 social y 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 confiere una posibilidad singular a los efectos de la educación y el desarrollo de la actividad desde las edades más tempranas.

En la sociedad socialista se lleva adelante el extraordinario proceso educativo y de transformación cultural que puede calificarse como “una revolución dentro de la revolución”, la batalla de ideas tiene como proceso, sobre todo asegurar el desarrollo de una sociedad más justa, enfrentando las tendencias neoliberales y deformantes del mundo unipolar actual, regido por las transnacionales de la comunicación, la informática y el entrenamiento banal, que ha generado las nocivas formas de la cultura del ocio, concebido este no como el marco para el ejercicio del verdadero tiempo libre y la recreación, sino sobre todo como tiempo de consumo, para satisfacer las apariencias de quienes manipulan los conocimientos de las personas a través del Internet, la televisión, el cine y la publicidad en general.

El juego como satisfactor del desarrollo humano, ha de contribuir notablemente a la batalla de ideas que libra el pueblo cubano en los campos de la educación, la salud, las artes, la ciencia, el deporte, la asistencia social y el trabajo político – ideológico, la solidaridad internacional y en general en todas las esferas que conforman el gran mosaico de la cultura humana, desarrollando su propio entorno una educación por el juego, las escuelas no solo estarán brindando una imagen de sí mismas, más atractiva y estimulante a sus alumnos, sino contribuyendo sobre todo como la más importante institución de la comunidad, al formar en ellos los profundos valores de la actividad lúdica, pueda propiciar como satisfactor del desarrollo humano.

### **1.2 Algunas teorías sobre el juego. Tipos de juegos.**

El juego es un elemento característico y presente en cada uno de los momentos del desarrollo psíquico del escolar primario, por cuanto aporta al desarrollo de los procesos psíquicos, y por tanto, al aprendizaje. Este crea un ambiente de protección, elimina las amenazas, propone la libertad y permite la práctica, que es uno de los modos más eficaces para promover la enseñanza, ajustándose a los principios didácticos que

aseguren formas de educación y organización, y en ese proceso, el juego debe ser una opción que debe ajustarse a estos principios.

El juego, además de producir reflexiones imaginativas y abstractas en los escolares, se convierte en expresión de goce y disfrute al expresar vivencias, conocimientos, en expresión de concepción del mundo, el niño puede reproducir sus experiencias en forma verbal, sonora, gráfica o corporal.

El impulso del juego, si es alentador, puede continuar siendo una vía de aprendizaje y un medio de expresión; si el profesor logra comprender el potencial del juego, sobre todo del dramático, hace de él una parte integrante de sus clases. No obstante, algunos lo consideran poco serio para el aprendizaje, sin embargo, el propio hecho de que sean los escolares los que le den mayor seriedad al juego, en la práctica se aprecia como algo normal. Sin embargo, desde la época republicana el pedagogo Alfredo Miguel Aguayo (1925), al hablar del juego, lo analiza como un elemento trasmisor de ideas, no solo en la escuela, sino también desde el trabajo de los adultos.

Uno de los objetivos educacionales que se persigue con el juego, es el del máximo crecimiento grupal, el desarrollo de las capacidades, habilidades y hábitos, se aspira al desarrollo estético y cultural de los escolares, al mantenimiento de un buen desarrollo físico y mental, a hacer más reales sus valores y aspiraciones, y a la comprensión de la belleza del mundo, a la crítica de lo antiestético, lo chabacano, del mal gusto y el desarrollo de una mayor sensibilidad hacia la creatividad.

Por la contribución del juego a la formación y desarrollo de la personalidad del escolar primario, en la práctica el profesor debe observar qué tipo de juego realiza, su tendencia de realización y sobre todo el contenido del juego de las actividades que realiza en la escuela.

Las actividades recreativas han experimentado un amplio desarrollo de diversos modos o tendencias para practicar el ejercicio físico, que ha estado influido por múltiples factores; el impetuoso desarrollo alcanzado por la ciencia y la tecnología a escala universal y los avances experimentados por las ciencias sociales; en particular, por la psicología y la pedagogía; el gran impacto de los juegos olímpicos de la era moderna y del deporte, como fenómeno socio cultural contemporáneo, la necesidad de lograr un mejor uso el tiempo libre, y de la lucha contra el ocio y el sedentarismo que genera el

desarrollo económico y la urbanización, el cuidado del medio ecológico, entre otros, se han erigido en agentes de los cambios operados.

En la sociedad juega un papel decisivo las actividades recreativas que se desarrollan, su función educativa en las nuevas generaciones es muy importante, pues se mejora y se hace más objetivo el aumento de las capacidades cognoscitivas, motrices y afectivas de los alumnos.

Según criterios de la autora en cada actividad recreativa se debe propiciar a los estudiantes, alcanzar un pleno desarrollo en cuanto a sus conocimientos, capacidades y habilidades en la medida que estos pongan en juego, su independencia, siendo capaces de encontrar soluciones a situaciones cada vez más complejas.

El fenómeno del juego ha fascinado a través de su historia a filósofos, educadores, psicólogos y antropólogos, quienes han revelado en sus investigaciones, el significado de este y de su rol en la vida de los seres humanos, en las de las diferentes civilizaciones, y en la cultura de las formaciones económico – sociales por las que han transitado las sociedades humanas. Las teorías van desde las que lo ven como liberación de un exceso de energía o como significado de relajación y escape de la realidad, lo que le concede importancia por su aporte para el proceso de enseñanza aprendizaje y en su contribución al desarrollo de inteligencia superiores, como también es valorado.

El juego es una actividad generacional, étnica, social y cultural, que tiene un alcance que permite que se transmita muchas veces entre los propios niños o a otros grupos diferentes. El mismo forma parte de la vida, en muchas ocasiones hemos acabado no percibiendo o no concediéndole la importancia y la atención que merece. Los estudios sobre el juego son todavía realmente escaso y no han dado respuesta a las diversas interrogantes que suscitan las actividades de juego por lo que el mismo ha sido y es una de las actividades más ignoradas científicamente, siendo merecedor de estudio más sistemático y científico.

Los juegos dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular proporcionan una actividad motriz acorde de las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio; por todo ello se considera que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de comentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro .( Lavega 2007)

Abordar la aproximación conceptual del término juego es una tarea inacabable. El juego como actividad humana presente en todas las épocas ha sido abordado desde distintas perspectivas: filosófica, psicológica, antropológica, pedagógica,...en este sentido Lavega (1995) considera que el concepto de juego es tan versátil y elástico que presume de escaparse a una aproximación conceptual definitiva.

En el paradigma biológico donde el juego se considera prácticamente una necesidad vital y se deduce la necesidad del juego como pre-ejercicio del surgimiento prematuro de las predisposiciones internas, (Stern citado por Elkonin, 1980) y en el que se hace referencia a un

instinto especial, instinto de juego, por el cual el individuo siente un invisible afán interno, al que se entrega sin preguntar por qué y ni para qué, se encuentran con las definiciones de Cross en (1922) y Spenser en (1942).

“El juego es la autoformación instintiva de las amplitudes en desarrollo, el ejercicio previo e inconsistente de las funciones serias de mañana” (Groos, citado por Elkonin, (1980). “El juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores, sin ningún fin utilitario y con la función de eliminar su exceso de energía” (Spenser citado por García, Pomares y Serrano, (1992).

Enmarcado en un paradigma psicológico, pero sin perder de vista el aspecto social del juego, se encuentran con la definición de Elkonin: “Actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales” (Elkonin, (1980). Este autor considera que entendido así el juego, tiene una cierta afinidad con el arte, ya que este es la interpretación de la vida y la actividad humana con medios estéticos; y que debido a esta afinidad las actividades de juego en la vida adulta son desplazadas y remplazadas por las distintas formas de arte, por una parte, y por el deporte, por otra.

En un paradigma psicológico más puro, caracterizado por el relevante papel que tienen los juegos en el desarrollo del niño, recogemos una primera definición del psicólogo vienes K. Buhler (1994).

Denominado juegos a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que se haga, además y de la relación de finalidad que tenga ( Buhler citado por Elkonin (1980).

Definición que recibió críticas de otros psicólogos (Koffka citado por Elkonin y el mismo Elkonin) por considerar que no todas las acciones de los juegos proporcionan placer por si solas, independientemente del resultado.

Más reciente, en la década de los ochenta, Wallon le otorga al juego un papel relevante en el desarrollo sicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa y estimulando las distintas partes del cuerpo, Wallon define el mismo como: Una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar una función en todas sus posibilidades cuando aparece (Wallon, (1980).

Dentro de este paradigma psicológico, donde Vigotski (1989) considera que el juego completa las necesidades del niño y describe el mismo como una de las expresiones más genuinas de lo que se entiende por área de desarrollo próximo y Piaget (1980) como uno de los procesos que ponen a punto las escrituras cognitivas básicas, respectivamente, aparece con la definición de Ortega y Lozano donde se dejan entrever sus diferencias:

El juego es un proceso completo que permite a los niños y niñas dominar el mundo que los rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma (Ortega y Lozano, (1996).

Esto son algunos ejemplos de las diferentes ópticas en las que se analiza el juego, como sintetiza Ofele (1999). Para la antropología, el juego es una actividad donde se aprecia los aspectos socioculturales de un grupo, para la psicología evolutiva, el juego es visto como parte del desarrollo evolutivo del mismo, que se manifiesta en las diferentes formas, para el psicoanálisis, el juego es una distancia intermedia entre el inconsciente y el consciente, la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores y conocimientos directos y para la fenomenología, el juego es un fenómeno original poniendo en el acento un carácter libre de objetivo del mismo, que las mayorías de estas definiciones no son excluyentes sino que incluso en



algunos casos se pueden completar para tratar de explicar el fenómeno del juego tan natural de nuestras vidas como complejo dentro de ellas, aunque fundamentalmente en una línea socio-antropológica, entendiendo que el juego es una actividad social y recreativa propia de toda cultura y a su vez condicionada por la misma.

Zhukóvskia (1985) es otra de las autoras que define y da sus criterios acerca del juego, donde expone que es un medio de desarrollo intelectual del niño, de desarrollo de su lenguaje, imaginación, juicios, conclusiones. Refiere que se refuerza la idea de desarrollar cualidades, la capacidad para orientarse hacia un objetivo, para contenerse, el sentido de la disciplina.

Desde una perspectiva pedagógica o educativa Trigueros (1998) expone las siguientes características: El juego es un medio de aprendizaje natural. Para que exista aprendizaje en los juegos de los niños no es necesario que sea intencionado o programado por el educador, siendo los conocimientos resultantes de sus propias experiencias, si bien es cierto que el juego en las escuelas debe caracterizarse con su planificación y no por la improvisación. El mismo no pierde de vista la globalidad del desarrollo infantil. Contribuye al desarrollo integral: en el ámbito efectivo- social (se relaciona con los demás, acepta reglas) en el cognitivo (toma de decisiones, crea, imagina) y en el ámbito motor (desarrolla cualidades perceptivo-motrices, cualidades físicas,...).

Este potencia la asunción de responsabilidades por parte del niño. Facilita la toma de decisiones, el compromiso con uno mismo y con los demás que deben llevarse a cabo con el normal desarrollo del juego. La utilización del grupo, hace que el niño no solo se enriquezca con sus respuestas, sino también con la de los demás.

El juego consiste en la necesidad de límites de las reglas, cubre fases regularmente previstas desde su objetivo hasta el logro de su meta, genera emoción, incertidumbre. Todos los jugadores que quieran superar una dificultad, eliminar una tensión, activa la audacia del riesgo y la prudencia del cálculo. Implica un tiempo específico dependiendo del interés de los participantes. Facilita la adaptación al medio a través de la asimilación y la acumulación. Está relacionado con diversos procesos psicológicos, aprendizaje, percepción, memoria, atención, pensamiento, lenguaje y emociones. Facilita la socialización.

Para que la planificación de una serie de juegos resulte efectiva y logre sus objetivos, es necesario, combinar los diferentes tipos de juegos. Dicha combinación se da en función de los participantes, sus edades, el motivo de los juegos, el lugar donde se realizan y los recursos con los que se cuenta.

Un juego bien conducido es el resultado de la correcta ejecución del liderazgo, lo cual implica:

- Ofrecer la actividad que sea apropiada para la ocasión.
- Entender las reglas y procedimientos del juego.
- Explicar el juego de la manera más entusiasta posible.

- Asegurarse de que tiene la completa atención del grupo.
- Decir de manera simple y clara las instrucciones, las reglas.
- Demostrar el juego brevemente.
- Dar explicaciones breves.
- Preguntar si hay alguna duda.
- Dar la señal del inicio y la señal del fin de la actividad.

No negar que los juegos como medio de la Educación Física han alcanzado un lugar importante pues son utilizados en las enseñanzas públicas y se forman especialistas de alto nivel para el desarrollo de los mismos.

En su conocida obra “Homo Ludens“, El historiador holandés Huizinga (1995) reconoce a los juegos como una esfera de la actividad humana en todas las épocas y en todo lugar. “...Una cultura auténtica –escribe.- no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta auto limitación y autodomínio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias los más excelso “. En una palabra: él reconoce que se halla encerrada dentro de ciertos límites reconocidos.

El juego permite la variabilidad de las actividades. Dado que las características de maduración de los niños y niñas, estos no permiten mantener mucho tiempo la atención en una misma actividad, en el juego el niño va variando sus actividades en función de sus intereses y posibilidades.

El juego estimula la toma de iniciativas y espontaneidad. Dándole al niño la posibilidad de expresarse tal como es de poner en juego su imaginación y creatividad. Por lo que nos adscribimos a los criterios que emiten Lozano y Ortega y se asume en la investigación la siguiente definición de juego: como la actividad donde se desarrollan los niños integralmente, adquieren valores psicológicos, biológicos y pedagógicos, donde se combinan los ejercicios inteligentemente utilizando diferentes formas de organización.

Desde la instrumentación del modelo de escuela primaria, se refuerza la idea del niño como centro del proceso de todas las actividades que se realizan para estimular el desarrollo de su personalidad, por lo que se ha considerado el papel que tiene el juego en sus diferentes tipos.

Se definen los juegos populares como aquellos juegos con un carácter tradicional, generalmente derivados de actividades laborales poco reglamentadas donde las reglas surgen de mutuo acuerdo entre los jugadores, por lo tanto variables y flexibles.

Tanto el nivel escolar como extraescolar, la iniciación de cualquier tipo de juego, y por supuesto de los juegos tradicionales, deben llevarse a cabo en las edades correspondientes a la educación infantil para proseguir durante el desarrollo del niño en los diferentes ciclos posteriores.

Caillois (1958) planteó que los juegos pueden ser de las siguientes formas:

Placenteros: El juego debe producir placer a quien lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.

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

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

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

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

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

Socializador: Probablemente es una de sus principales características, en especial en las primeras edades escolares. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Elsa Gutiérrez Baró (2005) en ¿Por qué no aprende un niño? Ofrece distintas clasificaciones que se basan en los objetivos, modos, edades, espontáneos o dirigido. Algunas de estas clasificaciones son:

Juego social: Revela el alcance de la interacción con otros niños y la competencia para hacerlo.

Juego cognitivo: Indica el nivel de desarrollo, las habilidades motrices, la creatividad y la memoria.

Solamente observador: El niño emplea mucho tiempo en observar el juego de los demás, conversa con los que juegan, hace preguntas y da sugerencias, pero no participa en el juego.

Independiente y solitario: El niño juega aislado de los demás con juguetes diferentes y no se interesa por acercarse a los otros niños.

Juegos paralelos: El niño juega independiente, pero cerca de otros niños. Lo hace con los mismos juguetes utilizados por ellos, pero no siempre los emplea igual, a veces

puede introducir en la actividad algo propia de él, pero no interactúa ni trata de influir en el juego de los demás, ya que antes de jugar con ellos, juega junto a ellos.

Juego cognoscitivo: Se incluyen en esta forma los juegos de construcción, los juegos formales con reglas establecidas como las bolas, el pon, los yaquis, y los juegos de mesa.

Juegos dramático, imaginativo o de fantasía: En esta forma de juego los niños y las niñas tienen un rol determinado, hacen el "guión", pero reproducen vivencias de la vida real construidas por ellos. Son muy populares el juego de la escuelita, los médicos, de las casitas, los artistas, de los policías, de los novios y muchos más, a partir de estos surgen intereses por los juegos de mesa, los deportes, el teatro o la música.

En la investigación la autora asume estas clasificaciones para la elaboración de la propuesta teniendo en cuenta sus características porque se considera que se debe transmitir entusiasmo y alegría, apoyar a unos y controlar a otros, finalmente puedo evaluar los resultados.

Entre los tipos de juegos más significativos que se utilizan en actividades docentes y recreativas se encuentran los juegos menores, los juegos predeportivos y los juegos deportivos. Además para el desarrollo de las actividades recreativas se realizan en las escuelas, comunidad, en diferentes instituciones otros tipos de juegos como los tradicionales.

Dentro de los juegos tradicionales se encuentran los juegos de mesa que son aquellos que se realizan en cualquiera de las áreas, ya sea al aire libre o bajo techo con fines educativos, que pueden ser con materiales o sin materiales de forma motivadora y de la práctica para niños y niñas. Se utilizan en el tiempo libre o en horario de área, en tiempo de lluvia como suplemento de la actividad física planificada, de la misma manera admite reglas o variantes.

### **1.3 Valores de las actividades de juego.**

En la práctica los niños que tienen un déficit de juego quieren hacerlo en la escuela y en el horario de clases, se aburren en el aula, más aún si pasan todo el horario extraescolar inactivos o en tareas docentes, es importante recordar que el juego es el trabajo de los pequeños en casi todas las especies y constituye un baluarte de la salud mental. Lo que no debe suceder jamás es que los niños permanezcan inactivos, sentaditos en su silla, callados, en espera de ese "nutriente" psicológico que tanto necesita para su mejor desarrollo físico y mental.

Los juegos educan y desarrollan la personalidad. En el aspecto motriz, favorecen el desarrollo del niño en su dinámica propia, es decir, favorecen el crecimiento y la salud, los juegos escogidos y organizados responden a la demanda de estímulos en las

funciones cardio-respiratorias, desarrollan capacidades de percepción, acción y adaptación; en aspectos cognoscitivo el niño captando informaciones cada vez más numerosas, se hace capaz de prever, de pasar rápidamente del presente al futuro, examinar las soluciones mentales a los problemas planteados, en la presencia del otro, le obliga a una adaptación continua y en el aspecto socio-afectivo el niño abracecerá gracias al enriquecimiento progresivo de las relaciones interindividuales.

El juego asegura el aprendizaje en las relaciones sociales en unas condiciones irremplazables vida de grupo rica y dinámica, con el juego se reproducen acciones, se crean, se escenifican, y se sienten identificados con todos y cada uno de los movimientos y emociones, el juego recupera del trabajo diario, relaja desde el momento en que se plantea la actividad como un resorte para dar rienda suelta al cuerpo y mente, aislándose por ese momento, dentro del tiempo total del que dispone el niño, el juego es su actividad más importante y la más seria; con ella aprende y se relaciona creando su propio mundo y sus propias estructuras, bien siendo de fantasía, o reproduciendo el mundo de los adultos, lo cual incrementa su capacidad creadora.

¿Qué es jugar? Es una actividad recreativa que realiza la persona de forma individual o grupal que implica el intercambio de sensaciones, pensamientos, y acciones y producen gozo, placer, distracción y alegría. Es una acción donde la imaginación y el movimiento se combinan en forma espontánea u orienta produciendo bienestar psíquico y físico. Es la capacidad de relacionar cosas, encontrar lugares comunes, modos semejantes, nuevas realidades. El juego es una acción libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y especialmente determinado, según las reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentido de tensión y alegría, así como de la conciencia de "Ser de otro modo", son formas de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón, formado y compartido por varias personas, suelen ser actividades sociales donde los participantes intentan por habilidad o por suerte alcanzar determinados objetivos, sujetándose a las normas que regulen el juego.

### **Valor Social de las actividades de juego**

La actividad de juego es una actividad de gran riesgo social. Una comunidad que instrumenta actividades de juego en su dinámica, es más propensa a la felicidad de sus

miembros, que la que le niega esta posibilidad. Cuando se valora la actividad, se afirma que mediante el mismo, se va implementando el aprendizaje de las normas sociales, pero con la particularidad que no tienen las exigencias reales de la sociedad. Por ello actividad lúdica es la forma y espacio a través de la cual se ensaya o experimentan, se asumen y se confirman los cánones sociales.

En el transcurso de los juegos los niños no solo corren, saltan, disfrutan, y esto es muy importante para su desarrollo en la sociedad, pues se comunican, interactúan cuando participan en los juegos tradicionales, posibilitando que el maestro aprecie la forma en que reflejan las relaciones que se dan entre las personas que los rodean en el medio social y familiar en que se desenvuelven.

### **Valor pedagógico de las actividades de juego**

El reconocimiento pedagógico de las actividades de juego, como actividad desarrolladora con una influencia formativa sobre los niños porque educan en ellos; responsabilidad, la voluntad y rigor de cumplimiento de los deberes sociales para la formación de las nuevas generaciones.

Por su gran valor biológico y pedagógico de las actividades de juego constituyen un medio indispensable para la formación de la personalidad, además de ofrecer gran diversidad de movimientos e incitan al niño a dar el máximo de esfuerzo en su práctica, propician además la acumulación de experiencias sociales e influyen en el desarrollo físico y mental. Mediante las actividades de juego los niños aplican y consolidan los conocimientos y habilidades motrices que han ejercitado en la gimnasia básica la que

### **Valor psicológico de las actividades de juego**

Se reconoce el valor de las actividades lúdicas para la estimulación del proceso cognitivos, como las sensaciones y percepciones y el pensamiento; proceso afectivo-motivacionales, en los recursos personológicos tan importantes como la autoestima y la autovaloración; así como en la conformación de la personalidad en general. constituye una vía para desarrollar las capacidades físicas.

En la actividad de juego se forman más intensivamente las cualidades psíquicas y las particularidades de la personalidad del niño. Dentro de las actividades de juego se constituyen otros tipos de actividad que con posterioridad adquirirán una particular importancia.

La actividad de juego influye en la formación de los procesos psíquicos voluntarios, así durante ellas se comienza a desarrollar en los niños la atención y la memoria voluntarias. Dentro de las condiciones de las actividades de juego, los niños se concentran mejor y memorizan más.

Las propias condiciones de las actividades de juego exigen que el niño se concentre en los objetos que están dentro de la situación de juego, así como también en el contenido de las acciones realizadas y del argumento. Si el pequeño no quiere prestar atención a lo que se requiere de él en una situación de juego precisa, si no recuerda las condiciones de las actividades de juego, simplemente el resto de los compañeros lo expulsan del mismo. La necesidad de comunicación, de estímulos emocionales, mueve al niño hacia una concentración y memorización. La creación de situaciones de juego y de las acciones de esta, ejercen una influencia constante en el desarrollo de la actividad intelectual del niño de edad preescolar.

En la actividad de juego, el niño aprende a accionar con los sustitutos del objeto, él le da al sustituto una nueva denominación en relación con la idea de las actividades de juego, y actúan con este sustituto de acuerdo a la denominación dada.

#### **Valor fisiológico de las actividades de juego**

La actividad de juego tiene lugar sustanciales cambios anatómicos y fisiológicos, entre ellos cabe destacar la formación de las curvaturas de la columna vertebral y la osificación del esqueleto que aún no termina, lo que da gran flexibilidad. Por otra parte contribuye al proceso de maduración del sistema nervioso, lo que influye en toda la actividad que el niño realiza, en el control de sus movimientos, coordinaciones, en la fijación y concentración de la atención, en sus procesos cognoscitivos, al tránsito de los procesos psíquicos de involuntarios a voluntarios ejerciendo una gran influencia en su actividad de aprender.

#### **Valor educativo de las actividades de juego:**

La actividad de juego tiene un matiz propio que hace que al mismo tiempo podamos sentir sensaciones diferentes, tensiones y alegrías; algo increíble. La actividad de juego es divertida y siempre implica la participación activa del alumno, pero siempre respetando una serie de reglas que posibilitan adquisición de ciertas normas de

conductas en los alumnos, de ahí su efecto educativo, ejerciendo gran influencia en el desarrollo psíquico del niño pues coadyuva a la formación de su personalidad.

Una de las vías para la orientación educativa es la clase, las actividades recreativas y extradocentes en el espacio sistemático y planificado que permite el encuentro con el profesor, de los alumnos con sus compañeros y la experiencia de convivencia grupal en el proceso de asimilación de los contenidos.

En las actividades deportivas, recreativas, las diferencias individuales se destacan por múltiples factores. Resultan los más evidentes: la talla, el peso corporal, la fuerza muscular, las motivaciones, los intereses, los gustos y preferencias que son reconocible a simple vista, mientras que otros requiere de otros métodos, técnicas e instrumentos científicos como la motivación.

Los juegos en grupo tienen varios beneficios porque estimulan la independencia, apoya la construcción de la autoestima, ayuda a vencer la inseguridad, desarrolla el sentido de identidad, estimula la imaginación, la fantasía, la creatividad, con la interacción se adquiere el sentido de pertenencia, contribuyen al aprendizaje, los niños aprenden con sus amigos y compañeros de juego, canaliza sentimientos y emociones negativas, desarrolla las habilidades manuales y el ejercicio físico, es un gran socializador, los niños aprenden a ganar o perder, a ceder y a exigir, a esperar y a posponer, fomenta la amistad y la solidaridad en un grupo ajeno a la familia.

#### **1.4 La recreación. Importancia de las actividades recreativas y su vinculación con los juegos.**

La palabra “recreación” es escuchada hoy en cualquier parte. La amplia variedad de su contenido permite que cada quien la identifique de diferentes formas. Sobre la base de la multiplicidad de conceptos e intereses en el mundo moderno, puede constituir formas de recreación. Es por eso que muchas veces encontramos que lo que para unos es recreación, para otros no lo es, por ejemplo, el cuidado de los jardines para unos resulta una actividad recreativa y para otros constituye su trabajo. Con frecuencia la palabra “recreación” en su contenido, se confunde con la de juegos, sin embargo, la recreación es más amplia que el juego, aunque, desde el punto de vista de sus fundamentos, la recreación para los adultos es equivalente al juego de los niños.



Recreación es un término al que se le da mucho significado en la escuela tradicional, se le llamó recreo al lapso entre dos materias u horas de clase, en el que se permitía a los alumnos jugar o descansar, reponiéndose del esfuerzo de concentración requerida por el estudio. Para muchos la palabra tiene una exclusiva connotación asociada al placer, a la diversión, al entretenimiento o al descanso, es por eso, que la recreación se encuentra teñida de colorido particular de estas cosas y de otras tantas, pero como en la actualidad es una disciplina formativa y enriquecedora de la vida humana, es necesario precisar mejor su alcance, aceptando que, siendo más joven que la Educación, resulta aún más difícil de definir.

Un análisis del concepto lleva a buscar su origen y se encuentran en los comienzos del hombre, con el surgimiento de un determinado tiempo para realizar las actividades que no tuvieran relación directa con la producción, pero no es hasta los inicios de la industrialización, cuando las jornadas de trabajo eran demasiadas largas y se realizaban en pésimas condiciones para la salud que se dan las condiciones verdaderamente objetivas, para conjuntamente con los cambios socioeconómicos que se producirían establecerse la recreación como una necesidad determinante en los hombres.

La función de la recreación –palabra que comenzó a usarse por aquel tiempo- era lograr la regeneración de las fuerzas gastadas en el trabajo, esto es la regeneración de las energías empleadas, de tal manera que el hombre se sintiera restablecido o recuperado, quedando en condiciones para iniciar sus tareas laborales. Pero este propósito, considerado desde el punto de vista que nos da la actualidad, equivale a reducir al hombre a “homo faber” a puro funcionario, que necesita pausas de descanso tan solo para poder seguir produciendo sin dificultades.

Considerando el término desde la perspectiva pedagógica de nuestros días, tiene un significado más amplio. Se le considera como una actitud o estado de ánimo para emprender nuevas actividades que impliquen experiencias enriquecedoras, un sistema de vida para ocupar positivamente las horas libres y una fase importante del proceso educativo total.

Para Dumazedier (1998) 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 las de las tres "D" descanso, diversión y desarrollo.

Otra definición, bastante conocida por englobar los principales aspectos que los diferentes autores incluyen en múltiples definiciones es la del profesor norteamericano Harry A Overstrut (citada por Cutrera 1887) 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". A esta definición el elemento socialización le imprime un sello 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.

Una aceptable y completa definición fue la elaborada en argentina durante una convención realizada en 1967 (citada por Cutrera (1887), definición que mantiene su plena vigencia y plantea:

"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 del 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 su felicidad.

El término "recreación" aparece acuñado en la literatura especializada en 1899 en la obra clásica del sociólogo y economista norteamericano Thorstein Veblen "The Theory of Leisure Class".

La recreación debe representar una fuerza activa mediante la cual lejos de ser una evasión del trabajo, sea una actividad para el desarrollo del individuo a plenitud. Esto quiere decir que se irá al cultivo óptimo de sus facultades ya que, por medio de esta actividad, el individuo se enriquece, profundiza su concepción mundo. Sobre esta base es que presentamos nuestra definición.

Según criterios de la autora la recreación es el conjunto de fenómenos y relaciones que surgen en el proceso del aprovechamiento del tiempo libre mediante la actividad

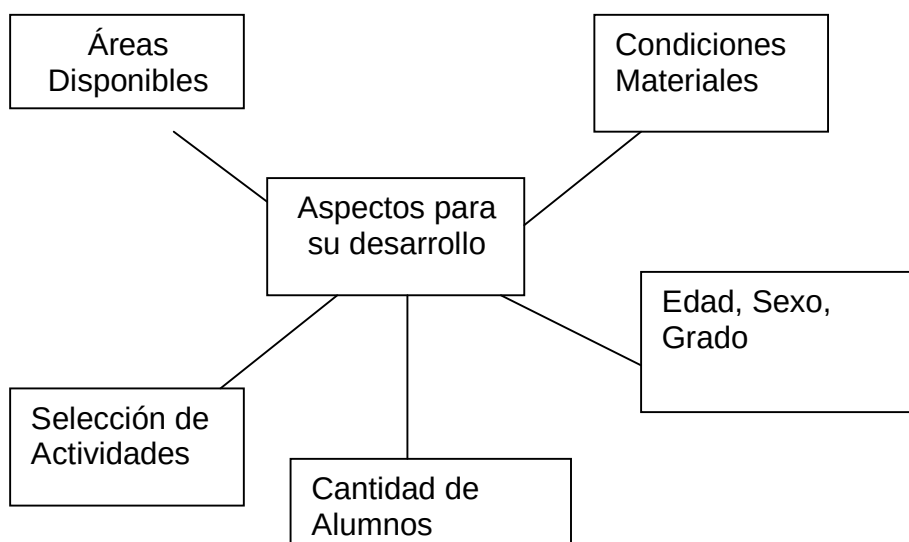
terapéutica, profiláctica, cognoscitiva, deportiva o artística, sin que para ello sea necesario una compulsión externa y mediante las cuales se obtiene felicidad, satisfacción inmediata y desarrollo de la personalidad.

#### Características socio-psicológicas de la recreación

Entre las principales características socio-psicológicas de la recreación en todas sus formas, están las siguientes:

- Las personas realizan las actividades recreativas por sí mismas libres de cualquier obligación o compulsión externa.
- Las actividades recreativas brindan a los participantes satisfacción inmediata.
- El elemento esencial de la recreación no está en los resultados, sino en el disfrute a través de la participación.
- La recreación es una forma de participación en la que el hombre siente lo que hace y hace lo que siente como expresión de una necesidad que satisface.

Para desarrollar las actividades recreativas en el centro deben tenerse en cuenta varios aspectos, considerando de gran importancia la selección de actividades para garantizar la participación activa de los alumnos en la realización de las mismas. A continuación se precisan los elementos a tener en cuenta para desarrollar las actividades recreativas.



Las actividades recreativas constituyen una adecuada alternativa de educación a fin de asegurar el desarrollo y el derecho al juego de los seres humanos en su diversidad de grupos étnicos, de géneros y ocupaciones, a través de la actividad de juego, lo que en Cuba forma parte del propio derecho a una superior calidad de vida sobre la base de la voluntad política que garantiza todos los proyectos de beneficio social. Sus objetivos principales son:

- Promover la práctica de los juegos instructivos que contribuyan a la formación de valores entre las personas de diversas edades a través de formas sanas y placenteras de ocupación del tiempo libre.
- Propiciar el rescate y generalización de tradiciones como manifestaciones de la cultura popular con el propósito de desarrollar sentimientos de identidad nacional.
- Brindar una alternativa de uso colectivo de los recursos lúdicos, contribuyendo a la sociabilización y al desarrollo de sentimientos de cooperación y responsabilidad social.
- Cumplir los objetivos específicos vinculados con grupos sociales que requieran atención especial, como son: discapacitados físicos y mentales, niños, adolescentes hospitalizados, ancianos, reclusos y otros.

Estos espacios destinados a propiciar la práctica masiva de los juegos recreativos por parte de personas de todas las edades y sexo, aparecieron por primera vez en el país en 1992 cuando la Dirección Nacional de Recreación del Instituto Nacional de Deporte Educación Física y Recreación (INDER) los incorporó a sus ofertas en el trabajo comunitario, posteriormente fue creado el sistema nacional de ludotecas como grupo coordinador entre las diversas instituciones que en Cuba se vincula al desarrollo de los juegos instructivos con fines pedagógicos, sociológicos o terapéuticos.

Como resultado de esta interacción en las acciones conjuntas INDER- Ministerio Nacional de Educación (MINED) se establece la creación de ludotecas escolares en los centros de enseñanza primaria y secundaria, para un universo infinito, así como en las relaciones con el Ministerio de Cultura.

En las escuelas primarias actuales se brinda un servicio recreativo a los alumnos, en el tiempo que se disponga dentro del horario docente (receso, secciones libres), poniendo a su disposición diversos módulos de juegos principalmente de mesa. Estos pueden estar distribuidos por las aulas así como existir en los centros educacionales,

donde sea posible un local destinado a ludoteca, con funcionamiento estable y permanente, aún cuando en la atención a ludotecas escolares podrán participar el personal docente de diferentes ramas (bibliotecarias, profesores de diferentes asignaturas) los profesores de educación física deben desempeñar en esta tarea el papel principal, promover la recreación de ludo clubes donde se realizan actividades deportivas y recreativas y participan todas las personas según su edad, como estructuras asociativas que propicien la autogestión de adolescentes y jóvenes vinculados a estas en las escuelas.

En las actividades recreativas se realizan talleres para la recreación de juegos y juguetes novedosos, la investigación y el rescate de juegos tradicionales así como: celebrar festivales con diversos eventos participativos como debates de ponencias, torneos de juegos, muestras de los talleres de juego.

En el país se aplica la prestación de servicios de juegos recreativos teniendo como soporte básico los siguientes escenarios: la escuela, la institución sociocultural, las instalaciones recreativas y el espacio público. En la escuela primaria se realizan actividades recreativas donde los alumnos disponen de:

- Módulos de juegos de mesa en las aulas.
- Un espacio cerrado en biblioteca, cátedra de educación física, comedor o espacios abiertos, patios, áreas deportivas con juegos deportivos y tradicionales cuyos elementos pueden ser trazados de forma permanente en el piso.
- Los juegos de mesa pueden ser industriales, artesanales y creados o condicionados por profesores y alumnos.

Las actividades recreativas favorecen a la adaptación del niño al ambiente social donde se va a desenvolver. La familia es el primer contexto social donde el niño realiza el aprendizaje básico que será necesario para desenvolverse en la sociedad, conocimientos de normas, valores, roles, lenguajes, creencias, relaciones afectivas.

También se debe tener en cuenta lo que significa para los niños la diversión formación, el respeto por las reglas, la victoria y el aprendizaje de las habilidades motrices y capacidades físicas, entre otras.

Para el desarrollo de las actividades recreativas se debe respetar los siguientes criterios: Tener un carácter abierto, es decir, la participación no puede establecerse por los niveles

de habilidad, ni sexo; también como finalidad no sólo la mejora de las habilidades motrices, sino también otras intenciones educativas presentes; se caracteriza por estar encuadrado en términos de participación no elitista. El rendimiento en el Deporte participativo no se traduce en calificaciones, ni resultados, sino en la posibilidad de ejercitar, las habilidades motrices y la condición física del estudiante en un medio socio-educativo.

La autora asume que las actividades recreativas:

- Tienen un carácter fundamentalmente educativo.
- Es sinónimo de iniciación deportiva.
- Prima la actividad de juego frente al resultado.
- Fomenta actitudes de cooperación en el seno del equipo recreativo.
- Promueve actitudes de respeto al adversario.
- Estimula la autosuperación y la autoestima.
- Favorece actitudes responsables en el cumplimiento de las normas.

Las funciones de las actividades recreativas se refieren a:

- 1- Preservación de la salud.
- 2- Ocupación activa del tiempo libre.
- 3- Socializante.

Las actividades recreativas dentro de una sociedad y en el centro educacional cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde a las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio; por todo ello se considera que tienen un gran valor en si mismos, existiendo la necesidad de comentar, promocionar y consolidar

estas actividades propias que conforman el acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro.

Uno de los objetivos educacionales que se persigue con las actividades recreativas, es el del máximo crecimiento grupal, el desarrollo de las capacidades, habilidades y hábitos, se aspira al desarrollo estético y cultural de los escolares, al mantenimiento de un buen desarrollo físico y mental, a hacer más reales sus valores y aspiraciones, y a la comprensión de la belleza del mundo, a la crítica de lo antiestético, lo chabacano, del mal gusto y el desarrollo de una mayor sensibilidad hacia la creatividad. En la escuela primaria las actividades recreativas que se realizan son: el Programa A jugar, Dominó, los Festivales Deportivos Recreativos, Yaquis, Saco, Suiza a través de las áreas de juegos, el deporte participativo de fin de semana, los diferentes procesos en cada centro.

## **CAPÍTULO II DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE JUEGOS.**

### **2.1. Fundamentos teóricos metodológicos de la propuesta.**

Para cumplir en las escuelas primarias con el objetivo educacional de formar hombres activos, capaces, creativos, independientes y libres, resulta imprescindible prepararlos desde las primeras edades con una ética comprometida con los principios de la sociedad en que viven y con un desarrollo cognitivo a la altura de los tiempos modernos.

Esto representa para la escuela, como institución social en la que se desarrolla el proceso de enseñanza- aprendizaje y para el docente, como sujeto sobre el cual recae la concepción, planificación, dirección y control de ese proceso, tener bien claro que formar actualmente un escolar no es otra cosa que, prepararlo para la vida, lo cual implica ofrecerles “las herramientas” con las cuales él podrá enfrentarse cotidianamente a situaciones conocidas o nuevas y darle soluciones correctas, porque comprende lo que sucede.

A partir de las experiencias del seguimiento a la práctica, para modelar la futura escuela cubana, existe un consenso de que la nueva escuela cubana debe transformarse de modo que los estilos de dirección, el proceso docente educativo, la vida de la escuela funcione como un palacio de pioneros con un carácter democrático, flexible y creador.

La escuela convertida en Palacio de Pioneros, surge porque fue la petición de los pioneros en el IV Congreso Pioneril. ¿Qué debe tener la escuela para considerarse Palacio de Pioneros?. Para ello se deben hacer actividades todos los fines de semana. Y tener cuenta una serie de aspectos para su funcionamiento. De estos están relacionados con la presente investigación que el 100 % de la matrícula debe recibir educación física, los enfermos deben ir a áreas terapéuticas. Haber una o dos tablas gimnásticas o Aerobios en 3ro, 4to, 5to y 6to grado. Realizar los planes de la calle. Competencias deportivas. Juegos tradicionales. Carreras populares (maratón). Realizar simultáneas de ajedrez. Realizar competencias de atletismo. Tener equipos deportivos de béisbol, baloncesto, fútbol. Lo cual contribuyó a que se crearan todos los espacios para estas actividades en las diferentes áreas.



En el Modelo de Escuela Primaria (2000), se plantea en el área de desarrollo de habilidades y capacidades físicas y motrices básicas que los alumnos del primer ciclo en primer y segundo grado deben manifestar un desarrollo acorde a su edad de las habilidades básicas y deportivas, en las actividades físicas, deportivas y recreativas que realizan, y estar consciente de la necesidad de autoejercitarse para mantener su organismo en buen estado de salud física y mental. En el área de orden intelectual mostrar en distintos tipos de actividades incluyendo el juego, la apropiación de un sistema de conocimientos y habilidades intelectuales y procedimientos lógicos, donde muestren sus intereses, motivaciones y orientaciones valorativas, así como el desarrollo del pensamiento cada vez más crítico y flexible.

Los alumnos de tercero y cuarto grado en esta área deben practicar ejercicios físicos, juegos y actividades deportivas, acorde con su edad, en las que muestren el desarrollo de sus habilidades motrices y de sus capacidades físicas, en correspondencia con las normativas de eficiencia física para cada sexo en la etapa y continuar en su auto perfeccionamiento.

En el primer ciclo de la escuela primaria es importante tener en cuenta los intereses y necesidades de la edad de los alumnos y acercar a los mismos por la vía del juego y de otros elementos lúdicos a una actividad que los motive y despierte el interés por aprender.

La utilización de la actividad de juego en el sistema educativo tiene una serie de aportaciones pedagógicas, es una realidad motriz que reporta al alumno placer y satisfacción. Entre ellas se destaca: la actividad de juego ayuda al alumno a desarrollar las capacidades físicas condicionales y coordinativas, las habilidades y destrezas básicas. La actividad de juego es un elemento imprescindible para el desarrollo de aprendizajes significativos.

En la misma es el propio alumno el que aporta soluciones a los problemas planteados, tiene un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía. Mediante la actividad de juego se desarrolla todos los ámbitos de la conducta humana: cognitivo, motor y socio afectivo. Esta posibilita una mayor interacción entre los alumnos favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia manifestando un componente social muy fuerte favoreciendo el conocimiento de las tradiciones y la cultura del entorno del alumno.

En resumen, la actividad de juego es, sobre todo, recreación y su finalidad reside en el mismo. Es una actividad física gratuita ya que se hace sin esperar nada a cambio. Se hace simplemente por el placer de hacerlo, por divertirse, aunque esto derive en otros logros secundarios (Fernández Ordóñez, 1995).

En el nivel de educación primaria se considera en el tratamiento al juego cada momento al desarrollo de los escolares, y en correspondencia, los tipos de juego que el profesor debe estimular, desde las clases y en las actividades recreativas donde se desarrollan los juegos didácticos, juegos tradicionales y de mesa. En la práctica el profesor orienta al escolar hacia la realización de determinado tipo de juego o estimula su aprendizaje o realización sistemática.

Según la Enciclopedia Encarta **Propuesta.** (Del lat. *proposita*, t. f. de *-tus*, propuesto). f. Proposición o idea que se manifiesta y ofrece a alguien para un fin. || **2.** Consulta de una o más persona hecha al superior para un empleo o beneficio. || **3.** Consulta de un asunto o negocio a la persona, junta o cuerpo que lo ha de resolver.

**juego.** (Del lat. *iocus*). m. Acción y efecto de jugar. || **2.** Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. *Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.* Según la autora la definición de propuesta desde el punto de vista pedagógico es un plan de actividades o un conjunto de juegos bien concebidos con objetivos instructivos y educativos, con imprescindibles reglas del principio de la asequibilidad: de lo sencillo a lo complejo, de lo conocido a lo desconocido, de lo fácil a lo difícil, de lo concreto a lo abstracto.

Para la elaboración de la propuesta se ha considerado que el juego dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular proporcionan una actividad motriz acorde de las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio; por todo ello se considera que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de comentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro.

El juego tiene un matiz propio que hace al mismo tiempo se pueda sentir sensaciones diferentes, tensiones y alegrías, algo increíble, que implica la participación activa del alumno, pero siempre respetando una serie de reglas que posibilitan la adquisición de ciertas normas de conductas de ahí su efecto educativo, ejerciendo gran influencia en el desarrollo psíquico pues coadyuva a la formación de su personalidad.

Los juegos en el primer ciclo de la escuela primaria tiene una gran importancia porque los alumnos aprenden órdenes, permiten trabajar técnicas grupales, vínculos con diferentes asignaturas, favorecen las relaciones interpersonales entre los adultos y los menores, el uso de su metodología, el desarrollo de hábitos positivos, los ayudan a resolver conflictos que puedan surgir durante su desarrollo, permiten la atención a las diferencias individuales según el diagnóstico. Además permite el aprovechamiento dirigido y no dirigido del tiempo libre, en las tardes deportivas en los recreos con el fin de variar y animar las actividades recreativas.

Para este trabajo se realizó un análisis detallado de toda la bibliografía utilizada como: Los juegos en la escuela primaria, Los juegos en la Educación Física de los 6 a 12 años, valoración pedagógica del juego, Educación Física y deporte, El proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Física; Juegos menores con el fin de dejar establecida la propuesta de juegos, que partieron de las exigencias actuales para el trabajo del juego y el desarrollo de las actividades recreativas. Además se tuvo en cuenta los intereses, necesidades y preferencias de los niños en las diferentes áreas de juegos, edad del escolar, sus características según, objetivos y fin del Modelo de Escuela Primaria, el trabajo con las áreas de juego, las actividades recreativas, y el Deporte para Todos los fines de semana. La misma les permitirá a los alumnos el desarrollo de la recreación a través de los juegos tradicionales.

Desde el punto de vista psicológico, la propuesta de juegos que se utilizará en los diferentes procesos de interacción social que se dan en estos espacios contribuirá a aliviar las tensiones acumuladas durante las actividades de estudio, estimulará la los proceso cognoscitivos, y afectivo motivacionales, la autoestima y autovaloración. El docente no debe restringir las manifestaciones de alegrías, durante el juego, el buen humor, los aplausos; así como los gritos de victoria. Todo esto dentro de los marcos de un ambiente organizado.

Desde el punto de vista social la propuesta permitirá, el cumplimiento de reglas, el aprendizaje de las normas sociales y los prepara para la vida. Permite ocupar el tiempo libre y socializante, el arraigo de las tradiciones culturales de nuestro pueblo, con rescate en el ámbito internacional, nacional y local, así como su fomentación en la comunidad, logrando integrar a todos los factores y teniendo en cuenta al centro como el lugar más importante para el desarrollo de la aplicación de la propuesta de juegos.

Desde el punto de vista fisiológico la propuesta de juegos resulta de vital importancia en los niños del primer ciclo, ya que existe un gasto energético en la medida que hacen movimientos, saltan, corren, gastan la energía que necesitan en esa etapa y hay un fortalecimiento muscular y un crecimiento, estiramiento de los músculos, se preparan para que estén acorde a estas características, existiendo un acondicionamiento articular donde el líquido que permite el movimiento de las articulaciones, se preparó, aumentó y se consolidó más al realizar el movimiento. Además existe un estiramiento de los huesos (óseos propios como características de la edad), permite el incremento del sistema respiratorio a través de la inspiración y expiración, como la circulación sanguínea de la sangre es mayor y también la irrigación de esta.

La propuesta de juegos se caracteriza por una estructura sencilla y asequible. Están dirigidos a crear en el niño un clima de espontaneidad y satisfacción. Estos se deben seleccionar de acuerdo a los objetivos de cada actividad, área en que se desarrollen, en correspondencia con el desarrollo de las habilidades.

Desde el punto de vista educativo el profesor debe estipular como regla general que se declare vencedor aquel que haya cumplido cabalmente con las reglas en cada uno de los juegos.

Para la selección de los nombres de la propuesta de juegos se tuvo en cuenta que los nombres se transforman al igual que la vida en la sociedad puede darse el caso de que alguien que no conozca este o aquel juego por el nombre empleado, que no lo considere acertado, que lo vea como pasado de moda o muy "ligado a una época".

### **Estructura de la propuesta de juegos**

La propuesta está estructurada de la siguiente forma: consta de 24 juegos, la misma puede ser utilizada tanto en las clases, como en actividades extracurriculares, en las áreas de juego, el

deporte participativo los fines de semana, cuando hay interferencia por lluvia en las clases de Educación Física teniendo la siguiente estructura:

- Nombre
- Objetivo
- Materiales
- Descripción
- Reglas
- Variantes

Las actividades que contienen favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje y permiten que la escuela funcione como un Palacio de Pioneros.

La propuesta de juegos persigue como objetivo preparar a los alumnos del primer ciclo para la vida, forzar el carácter práctico que tiene la asignatura Educación Física en sus formas más integradoras. Estas constituyen para los profesores un material didáctico complementario que permite el diseño organizativo y pedagógico para la atención curricular de la asignatura.

Estos juegos no sustituyen los que se utilizan en la escuela primaria y están orientados en los programas de estudios, sino que los complementan y permiten el desarrollo de la recreación en el centro.

## **2.2 Propuesta de juegos**

### **Juego # 1**

**Nombre:** Los retratos

**Objetivo:** Adivinar mediante preguntas que se contestan solo afirmativa o negativamente quién es una persona seleccionada con anterioridad.

**Materiales:** Retratos de figuras populares, cómicas, históricas, del campo de la ciencia y el deporte, etcétera.

Hojas, lápices de colores, pizarrón, tiza o el suelo.

**Descripción:** Un niño designado para hacer de retrato, separado del resto del grupo, escribe el nombre de la figura que haya seleccionado, el cual no se enseñará hasta que sea adivinada aquella.

Los que van a interrogar podrán hacer de 5 a 10 preguntas cada uno. Inicia el primer alumno, si no logra adivinar pasará el siguiente y así sucesivamente, el que adivine pondrá un nuevo retrato.

**Regla:**

- 1-Se pueden hacer de 5 a 10 preguntas cada uno.
- 2- No se debe interrumpir el interrogatorio por otro niño que esté fuera del juego.
- 3- Si el niño llega a 10 preguntas y no descubre el retrato, se considera perdido.
- 4- Se repite el juego con otro retrato, si es descubierto por los niños anteriores buscando la participación de todos.

**Variantes:** Cada interrogatorio puede durar hasta 5 minutos, de no ser así pasará a otro niño.

**Juego # 2**

**Nombre: El trencillo pentalfa**

**Objetivo:** Colocar una ficha en cada uno de los 9 puntos formados por intersecciones de las líneas de una estrella.

**Materiales:** Fichas de cartón o madera u otra piezas de tamaño pequeño y redondas, tablero con estrella de 5 puntas de cartón, hoja de papel, madera.

**Descripción:** Los jugadores colocan una ficha en cada una de los 9 puntos cualquiera, desde donde saltan sobre un punto contiguo (vacío o ya ocupado) para caer en el siguiente punto situado en la misma línea.

**Regla:**

- 1-El punto 10 queda vacío.
- 2-No se puede comenzar en un punto ocupado.
- 3- En cada movimiento se toma una ficha cualquiera y se hace saltar sobre otra contigua en la misma línea para caer en el siguiente punto vacío.
- 4- Al final debe quedar una sola ficha.

**Variantes:** Se comienza con 9 fichas ubicadas en un punto de intersección de las líneas. Deben retirarse de ellas una por una cumpliendo las reglas.

**Juego # 3**

**Nombre:** Ajilao

**Objetivo:** Situar las tres fichas en filas.

**Materiales:** Tablero y fichas de cartón blancas y negras.

**Descripción:** Juegan 2 personas cada una con tres fichas. En cada una se coloca una ficha, en una de las intersecciones tratando de disponer las tres en filas a la vez que impiden que el contrario logre este propósito.

Cuando todas las fichas han sido colocadas y ninguno ha logrado formar las fichas de tres en sentido horizontal, vertical o diagonal cada uno mueve por turnos, una de sus fichas hasta una intersección vacía a lo largo de una línea.

**Regla:**

1- No se permite saltar otra ficha propia o contraria.

**Variantes:** Se pueden utilizar botones de colores como ficha o fichas de aluminio, se puede jugar caminando hacia atrás.

1- Se puede saltar hacia atrás.

2- Gana que el que primero logre situar sus tres fichas en filas o en cualquier sentido.

#### **Juego # 4**

**Nombre:** Comesolo

**Objetivo:** Jugar en triángulos con vértices y comer solo.

**Materiales:** Triángulos con vértices (1-11-15), punto medio de los lados (4-6-13). Fichas de cartón, madera, botones.

**Descripción:** Comienza a jugar el jugador de la ficha 15 ubicada en los puntos de las intersecciones que forma los triángulos, se retira una, puede ser de los vértices (1-11-15) o del punto de medio de los lados (4-6-13).

En una secuencia de pasos, las fichas deben retirarse del tablero de modo que la última quede en el punto inicialmente vacío, cada paso consiste en salto de una ficha sobre otra contigua para caer en el siguiente punto vacío de la misma línea.

En el mismo paso puede retirarse más de una ficha siempre que al saltar cada una de las que caigan en un lugar vacío, cambiando o no de dirección.

**Regla:**

1- Debe saltar una ficha sobre la otra contigua, caer en el siguiente punto.

- 2- Retirar más de una ficha en el mismo paso.
- 3- Debe caer en un lugar vacío cambiando de dirección

### **Juego # 5**

**Nombre: Problemas de Lucas**

**Objetivo:** Pasar las clavijas oscuras por los agujeros de las claras y viceversa.

**Materiales:** 8 cubitos de colores, un aro y un tablero rectangular.

**Descripción:** Las clavijas oscuras se colocan en agujeros contiguos en un extremo de la base y los de color claro en las del otro extremo.

En cada paso se mueve una clavija hacia el agujero contiguo en dirección al extremo ocupado por otro color, nunca hacia atrás. Al final las 4 clavijas de cada color deben ocupar agujeros o puntos, el de centro cada vacío como al principio.

**Regla:**

- 1- Mover en cada paso 1 clavija hacia el agujero contiguo.
- 2- Gana cuando las 4 clavijas estén en los agujeros o puntos.

**Variantes:**

También puede saltar sobre una clavija de color contrario para caer en el siguiente agujero vacío.

### **Juego # 6**

**Nombre: El juego de la risa**

**Objetivo:** Imitar a personas, plantas, animales mediante el avance del laberinto mostrando una sonrisa.

**Materiales:** Crucigrama de cartón, papel, dado.

**Descripción:** Juegan de 2 a 4 niños, tirando un dado. Gana el primero que llegue a la meta. Si cae en una casilla cumplirá la orden que allí esté, si es roja con un número hará una imitación cómica según lo que diga la tabla abajo, si es un animal y planta podrá imitar a un gato o a un perro, si los otros ríen o sonrían adelantan por los límites hasta la casilla roja que está arriba o debajo, sino se quedarás en el sitio o tendrás derecho a retirarlo.

Si lo haces fracasa y retrocede hasta la casilla amarilla más cercana.



**Regla:**

- 1- Debes realizar la imitación.
- 2- Adelantar por los límites de la casilla.

**Variantes:**

La carcajada o lo contrario de las anteriores.

**Juego # 7****Nombre: Demuestra y vuelve.**

**Objetivo:** Dramatizar diferentes acciones que presentan el desarrollo del pensamiento.

**Materiales:** 2 sillas.

**Descripción:** Se le mostrará fotos de artistas y estos tratarán de imitarlos.

**Regla:**

- 1- El propio competidor tendrá que imitar al artista.
- 2- Gana el que más imitaciones correctas haya logrado.

**Variantes:**

- I Podrán imitarse personajes de otro oficio.
- II Puede jugarse en parejas, tríos.

**Juego # 8****Nombre: Juego del burro**

**Objetivo:** Desarrollar la percepción y el tacto mediante la orientación en el espacio.

**Materiales:** Hojas de papel, tela blanca, carbón vegetal, tierra y pincel.

**Descripción:** Se mostrará el burro y el rabo en una lámina, se le vendan los ojos a un niño y a la orden tratará de colocar el rabo al burro.

**Regla:**

- 1- Se podrá quitar la venda de los ojos después de haber colocado el rabo.
- 2- Se realizará en 2 minutos para colocar el rabo.
- 3- Se eliminarán los que no cumplan con el tiempo.
- 4- Gana quien logre poner el rabo correctamente en el tiempo determinado.
- 5- Se podrá quitar la venda de los ojos después de haber colocado el rabo.

**Variantes:**

No se le mostrará ni el rabo, ni el burro.

### **Juego # 9**

**Nombre:** El jonronero.

**Objetivo:** Ejercitar la motivación y la concentración a través del desarrollo de los juegos.

**Materiales:** Pizarra de anotación, tablero con terreno de Béisbol, escudo, estrella, la mesa y lámina de Beisbol.

**Descripción:** Se mostrará un terreno de Beisbol a través de una lámina que contengan acciones de un juego donde los niños iniciarán la competencia, el primer jugador irá al bate, realizará la jugada después del pitcheo por el jugador contrario, avanzará en dependencia de la jugada y colocarán para saber el resultado tres escudos cuando es Jonrón, 2 escudos y estrellas cuando es out, 3 estrellas cuando es hit, y 2 estrellas y un escudo para el ponchado.

**Regla:**

- 1- El jugador debe recorrer las bases en el orden de una jugada normal.
- 2- Gana el que mayor cantidad de carreras anote.
- 3- El recorrido de las fichas debe ser por encima de las bases.
- 4- Gana quien logre poner el rabo correctamente en el tiempo determinado.

### **Juego # 10**

**Nombre:** Pasatiempo de mesa

**Objetivo:** Conformar palabras con cada letras de la palabra del mamífero empleada.

**Materiales:** Camello, lápiz, hojas, pizarrón, tiza, suelo.

**Descripción:** Se mostrará un camello y se le pronunciará la palabra donde se le indique que con cada letra de la palabra camello debe iniciar el nombre de otros animales mamíferos.

**Regla:**

- 1- Se acepta como ganador al alumno que conforme hasta 5 nombres de mamíferos a partir de la palabra camello.
- 2- Gana el alumno que primero logre formar los nombres correctamente.

3- Se acepta como ganador al alumno que conforme hasta 5 nombres de mamíferos a partir de la palabra elefante.

**Variantes:**

Elefante. Piensa y búsquelas.

Se mantiene la misma metodología que con la palabra camello.

**Juego # 11**

**Nombre: Quinbumbia a la mano**

**Objetivo:** Jugar para la orientación en el espacio.

**Materiales:** tronquitos o palillos, papel o bolitas de trompo o masas de cualquier tipo, tablero, banderitas de colores diferentes y mesa.

**Descripción:** Se ubicará en el tablero marcado un área de 4 cm de largo por 2 de ancho la circunferencia donde se ubicará el alumno, con su mano derecha en soporte del palillo que ejecutará la corrida o avance de la quinbumbia. Esto se realizará dándole un pequeño golpe a la bolita, la cual se encontrará a menos de una cuarta para en el momento de la señal sea tocada y conducida en una misma línea lo más lejano posible del terreno marcado en dependencia del material que se utilice.

Este puede ser a la voz "le doy", el niño 1.

El niño 2 avanza, ejecuta la acción y el profesor o el niño 3 harán la medición marcando con una banderita hasta el lugar donde avanza. Pueden competir todos los niños que contenga el grupo o enmarcarlo en un número par.

**Regla:**

- 1- Se deben realizar el avance en línea recta.
- 2- Debe colocarse en la línea de salida, sino estará fuera de juego.
- 3- Gana el niño que más lejos haya colocada su banderita a mayor distancias

**Variantes:**

I Pueden jugar hembras o varones.

II Mixto

**Juego # 12**

**Nombre: Los 5 héroes**

**Objetivo:** Trabajar el amor hacia los héroes de la patria.

**Materiales:** fotos de los 5 héroes, franel, sonajero, campana.

**Descripción:** Se les mostrará en el franel las fotos de los 5 héroes, se retirarán las mismas y se dará 2 segundos para colocarlas haciendo mención de su nombres y algún argumento que los caracterice.

**Regla:**

- 1- Debe esperar que se les dé la señal de inicio de juego a través de un sonajero, campana o disparo u otra señal de alarma.
- 2- Deben identificar como mínimo 4 de los 5 héroes para ganar o el máximo, así como sus características.
- 3- Gana el que mayor cantidad haya identificado y caracterizado.

### **Juego # 13**

**Nombre:** Emboscada

**Objetivo:** Acorralar al oficial.

**Materiales:** Tres rombos compuestos por triángulos con forma una figura de cartón o de papel, 1 oficial y 3 soldados, 5 fichas, 1 lámina.

**Descripción:** Participan dos personas, 1 con una ficha el oficial y otra con 3 , el soldado, al inicio se colocan las fichas como indica la figura, cada jugador mueve por turnos una ficha hasta el punto contiguo(vacío a lo largo de la línea horizontal) sin saltar sobre otra ficha, el oficial se mueve hacia delante o hacia atrás o en cualquier dirección, los soldados solo se mueven hacia delante, cuando el soldado se sitúa en 3 puntos contiguos el oficial rodeando, de modo que este no pueda moverse, lo acorrala y este gana.

**Regla:**

- 1- Gana el juego si el oficial logra colocarse fuera del punto.
- 2- Si el oficial logra situarse en un punto que no pueda acorralarlo este es el ganador.

### **Juego # 14**

**Nombre:** Tic tac toe

**Objetivo:** Ubicar piezas en líneas rectas, horizontal y diagonal.

**Materiales:** Fichas, tablero con nueve cuadrantes.

**Descripción:** Juegan 2 personas con 4 fichas cada uno y al inicio se colocan como muestra las jugadas, cada jugador mueve por turnos una de sus fichas hasta un casilla vecina vacía en sentido horizontal o vertical, pero no diagonal, con el propósito de situar 3 de las suyas en líneas horizontales, verticales, a la vez que procura que el otro jugador no logre su objetivo.

**Regla:**

- 1- Gana el que logre situar 3 fichas en la línea.
- 2- No se puede mover en sentido diagonal.

### **Juego # 15**

**Nombre:** Espiral

**Objetivo:** Recoger las piezas.

**Materiales:** Tablero rectangular en forma de espiral, fichas o piezas de cualquier material blando o compacto.

**Descripción:** Juegan 2 personas, cada jugador toma por turno 1, 2 ó 3 fichas a partir de la primera se coloca de primero en el círculo y ambos jugadores avanzan por los círculos, por turnos, 1,2 ó 3 lugares.

**Regla:**

- 1- Gana el que se quede con la última ficha.
- 2- Gana el que obliga al otro jugador a realizar la última jugada.

**Variante:**

I Se coloca una piedra en el primer círculo y ambos jugadores avanzan por dos círculos por turnos, 1,2 ó 3 lugares.

### **Juego # 16**

**Nombre:** Halma

**Objetivo:** Trasladar las fichas hasta las posiciones ocupadas por el contrario.

**Materiales:** Fichas que pueden ser chapas, fichas de damas de cartón o madera, tablero marcado con lugares opuestos (diagonales, horizontales) conformado por 6 puntos que encierran la figura.

**Descripción:** Cada jugador tiene 9 fichas que al inicio se colocan como se muestra en la figura con el propósito de trasladar las fichas hasta las posiciones ocupadas por el contrario. Por turnos se mueve una ficha a lo largo de una línea con intersección a un vecino vacío. También se puede saltar sobre una ficha propia del contrario. En una jugada se puede realizar varios saltos siempre que la intersección siguiente esté vacía.

**Regla:**

1- Gana el jugador que logre situar todas las fichas en el lado opuesto del tablero.

## **Juego # 17**

**Nombre:** Aire, tierra y mar

**Objetivo:** Responder con nombres de animales después de la identificación de un lugar marcado según su hábitat.

**Materiales:** Láminas de animales, suelo marcado en forma de circunferencia.

**Descripción:** Los jugadores rodean al maestro para escuchar la explicación del desarrollo del juego y después se sientan en el suelo, formando una circunferencia, en cuyo centro se sitúa el propio maestro, quien de pie, señalando con el dedo a un jugador dice: tierra.

El jugador señalado tiene que responder con un nombre de animal que viva en la tierra (caballo, tigre, etc.), si se equivoca pasa al centro y el maestro ocupa su lugar.

**Regla:**

1- El que comete falta se le pide como sanción que recite una poesía de las estudiadas en las clases de Lengua Española u otras que él conozca; o que cante algunas de las canciones aprendidas en Educación Musical o imiten algún animal.

**Variante:**

Pueden jugar sentados todos, incluso el maestro, quien en esta variante inicia el juego desde su lugar señalando a un jugador y diciendo por ejemplo aire.

El jugador señalado, después de responder con un nombre de animal que viva en el aire señala a su vez a otro niño y dice la lo mismo, motivo de las tres palabras que puedan utilizarse.

### **Juego # 18**

**Nombre:** La campana avisará

**Objetivo:** Cambiar de dirección y detenerse siempre que sientan el sonido de la campana.

**Materiales:** Campana, suelo o piso marcado en forma de circunferencia, cuadrado o rectangular.

**Descripción:** Los jugadores rodean al maestro para escuchar la explicación del desarrollo del juego donde refiere que el mismo a un sonido se paran en firme y 2 sonidos para correr en las direcciones y 3 o más sonidos continuos para ocupar el lugar vacío de salida, donde todos los jugadores se han agrupado dejando solo un espacio para ser ocupado y después se sientan en el suelo según la forma del terreno marcado, cada vez que suena la campana, 2 jugadores los cuales están corriendo, tendrán que detenerse en firme y cambiar de dirección contraria a la que venían.

**Regla:**

- 1- El jugador deberá detenerse en firme una vez escuchado el sonido de la campana.
- 2- Podrá repetirse la misma señal continúa u una separada de la otra.
- 3- El jugador debe tratar de ocupar el lugar vacío
- 4- Gana el primero que ocupe el lugar vacío.

**Variante:**

Las claves avisarán.

**Materiales:**

Claves

### **Juego # 19**

**Nombre:** Falta uno en el aula

**Objetivo:** Adivinar el alumno que está fuera del área del juego.

**Materiales:** Venda de tela de color fuerte.

**Descripción:** El maestro vendará a un niño e invita a los demás que se cambien de asiento. Mientras estos ejecutan la indicación, le dice al niño al oído que salga del aula sigilosamente.

Después deja ver al niño vendado y le dice: falta uno en el aula ¿Puede decir quién es?

**Regla:**

- 1- Si el niño que adivine el nombre del no presente, el maestro selecciona quién pasa a ser vendado.
- 2- Si no adivina el nombre del no presente pasa a ser vendado el niño que salió fuera del aula

**Variante:**

La gallinita ciega.

**Juego # 20**

**Nombre: Las frutas**

**Objetivo:** Convertir como medio de interés para los niños que lleguen a investigar por sí mismo cuáles son las frutas cubanas.

**Materiales:** Un disco en forma de una tapa de cacerola, un cordón o soga en forma de círculo, frutas.

**Descripción:** Se colocan los niños formando una circunferencia, uno de ellos se sitúa en el centro del círculo con un disco en la mano, o en su defecto con la tapa de una cacerola. Cada niño incluyendo al del centro toma para sí el nombre de una fruta cubana.

Hecho lo anterior, el niño del centro coge el disco y lo hace girar en el suelo, al mismo tiempo que dice el nombre de una fruta de la que él sabe de antemano que hay en la circunferencia. Al decir por ejemplo mango, el niño que tiene ese nombre al centro y tratar de coger el disco, antes de que caiga al suelo, si lo logra, vuelve a su puesto y el que estaba al centro repite el juego como antes. Pero si aquel pierde, pasa a ocupar el lugar del que está al centro y este va a la circunferencia.

**Regla:**

- 1- No puede pasar el juego a otro niño de iniciador en el centro sin que no se haya expresado el nombre de la fruta.



- 2- Pasa ocupar el lugar del centro el que pierde.
- 3- Deben comer de la fruta todos los niños del círculo.
- 4- Si todos los del equipo comen de la fruta y terminan primero, resultan ganadores.

**Variantes:**

El niño que adivine la fruta debe alimentarse de ella.

Puede realizarse formado en círculo de pie con una fruta en la mano de un niño seleccionado y al sonido del silbato comienzan a ingerir por el mismo niño una fruta.

En este juego pueden utilizarse 2 equipos.

**Juego # 21**

**Nombre: Pro y Popa**

**Objetivo:** Pasar las piezas negras por los cuadros de las blancas y viceversa.

**Materiales:** Fichas negras y blancas, dos tableros de tres áreas por ambos lados unidos por el último cuadro.

**Descripción:** Al inicio se colocan las fichas, las negras en el cuadrado 1 y las blancas en el siguiente, dejando vacío el espacio donde se unen ambos.

Comienzan a moverse las piezas negras de una casilla hacia abajo, a la derecha en cada paso. También puede saltar sobre una ficha blanca en las direcciones señaladas para caer en un lugar vacío.

Las piezas blancas se mueven en cada paso, un lugar arriba, hacia la izquierda y puede saltar sobre una pieza negra

**Regla:**

- 1- Mover en cada paso una ficha.
- 2- Termina el juego y gana cuando se recojan todas las fichas ya sean las negras o las blancas.

**Juego # 22**

**Nombre: Cuadro Mágico**

**Objetivo:** Sumar al final de la jugada todos los lados y que este sea exactamente 15.

**Materiales:** Tarjetas con los dígitos del 1 al 9, tableo cuadrado dividido en tres partes iguales.

**Descripción:** Los números del 1 al 9 se colocan en cada uno de las cuadrículas del tablero, de modo que cada grupo de tres de ellos situados a lo largo de las líneas horizontales, verticales y diagonales, sumen 15.

**Regla:**

1- Gana cuando la suma de todos los lados del tablero sumen 15.

### **Juego # 23**

**Nombre: Triángulo numérico**

**Objetivo:** Colocar las nueve cifras significativas de forma tal que la suma de cada lado sea 20

**Materiales:** Tarjetas con los números del 1 al 9, tablero con un triángulo conformado con 4 círculos en cada lado.

**Descripción:** Colocar en los círculos del triángulo las nueve cifras significativas de las tarjetas de forma tal, que la suma de cada lado sea 20..

**Regla:**

1- Gana cuando la suma de todos los lados del tablero sumen 20.

**Variantes**

I La suma de cada lado del triángulo sea 17.

II La suma de cada lado del triángulo sea 21

### **Juego # 24**

**Nombre: Tac Tickle**

**Objetivo:** Trasladar las fichas hacia las casillas vacías para que el otro jugador nom ocupe el otro espacio.

**Materiales:** Fichas azules y rojas, tablero cuadrado 4 por 4.

**Descripción:** Juegan 2 alumnos con 4 fichas cada uno.

Al inicio se coloca a ambos lados a partir de la derecha una ficha de cada jugador comenzando por el de la ficha roja.

Cada jugador mueve por turno una de sus fichas hasta una de las casillas vecinas vacías, en sentido horizontal o vertical, pero no diagonal, con el propósito de situar 3 de

las suyas en línea horizontal o vertical, a la vez, que procure que el otro jugador no logre su objetivo.

**Regla:**

- 1- No se puede mover en forma diagonal.
- 2- Gana el que logre situar 3 fichas en línea.

### **2.3 Análisis de los resultados.**

La investigación se desarrolló en la Escuela Nacional Urbana Carlos Caraballo Barnet, es una microuniversidad certificada, con régimen seminternado, ubicada en el Consejo Popular San José, municipio Cruces, con una matrícula de 445 alumnos y 71 trabajadores.

En el primer ciclo hay una matrícula de 220 estudiantes y para la validación de este trabajo se tomó muestra 72 alumnos de 4to grado que, de ellos hay 30 hembras y 42 varones, son niños saludables, existen buenas relaciones entre ellos, gustan de los juegos activos y pasivos, participan en las actividades deportivas, recreativas, culturales y políticas. GUSTAN de las actividades que se realizan en la biblioteca, computación, en las áreas deportivas y de juego.

Después de haber aplicado al inicio del curso 2009-2010, algunos de los métodos de la investigación como la observación, la encuesta, la entrevista y los resultados de la práctica pedagógica, entre otros estos; permitieron corroborar las siguientes regularidades: existen insuficiencias en el desarrollo de las actividades recreativas en el centro porque no se realizan de forma sistemática los juegos tradicionales y de mesa con los alumnos del primer ciclo, existe desconocimiento de los mismos por parte de los alumnos por lo que no se sienten motivados para participar en las actividades recreativas, no existe en el centro una bibliografía que contenga los juegos tradicionales y de mesa con su metodología y su explicación. Todo ello fue condición previa para poner en práctica la propuesta de juegos tradicionales y de mesa que se elaboró para los niños del primer ciclo.

Después de haber transitado por los diferentes momentos para validar los resultados de la investigación en un momento inicial, intermedio y teniendo en cuenta los resultados obtenidos después de aplicada la propuesta durante el desarrollo del curso 2008-2009

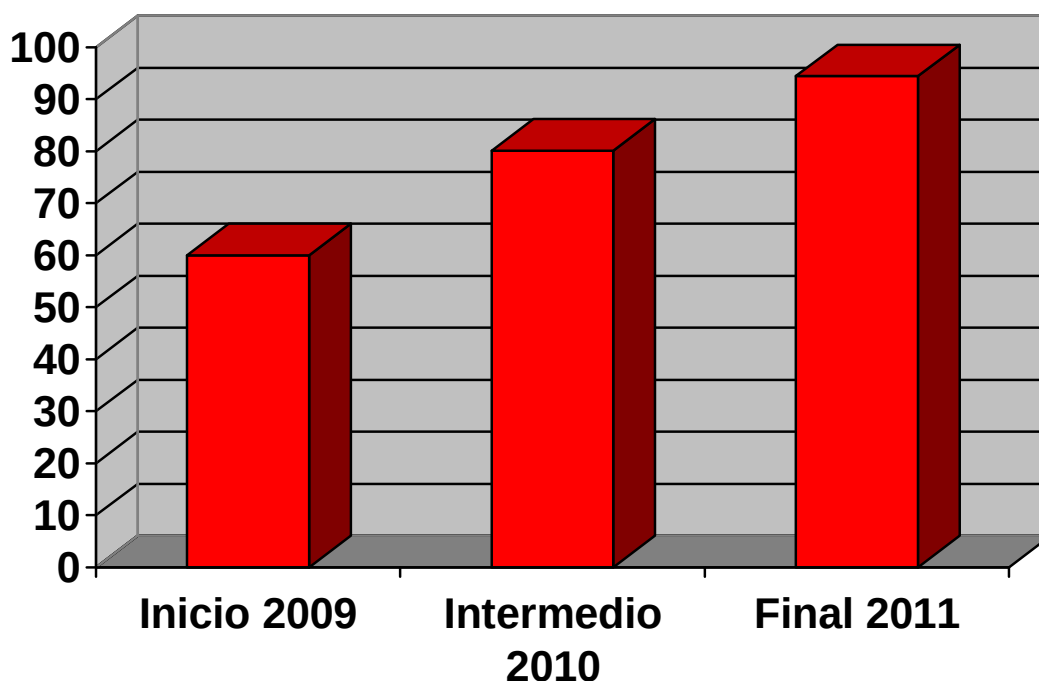
realizadas a través de diferentes técnicas de investigación, se tuvo en cuenta que la efectividad de la misma en el aprendizaje de los alumnos se medirá dándole seguimiento al proceso de obtención de los resultados (evaluación del proceso) como resultado, no como producto acabado porque el mismo se aplicó de forma parcial.

Para poder aplicar la propuesta primero se analizó con las asistentes educativas y profesores de educación física las insuficiencias detectadas en el desarrollo de las actividades recreativas, la utilización de los diferentes tipos de juegos al iniciarse el curso escolar 2009-2010. Se les presentó a los profesores y a los alumnos la propuesta de juegos, donde se les dio a conocer sus características, logrando identificar a los mismos con el medio. Se considera que el intercambio fue valioso, pues permitió aclarar sus dudas y tomar nuevas ideas para mejorar la misma.

De los 20 juegos que se elaboraron para el desarrollo de las actividades recreativas, se utilizaron 22, para un 96,1 % durante las actividades recreativas, áreas de juegos y actividades deportivas de fin de semana logrando despertar el interés, los gustos y preferencias en los estudiantes por las actividades de juegos tradicionales y de mesa.

En las actividades recreativas y en las áreas de juego (Anexo 5) se constató durante la auto observación que: el material elaborado es asequible al alumno, se verificó que los juegos contenidos en la propuesta y que realizaron los escolares fueron aceptados por los mismos, 65 estudiantes para un 90,2 % se sintieron motivados, interesados por los mismos, logrando el conocimiento acerca de los juegos, sus tradiciones, desarrollaron habilidades cognitivas y motrices. Se logró la participación activa y entusiasta de los alumnos, donde realizaron imitación; dramatizaron personajes, cuentos, animales; permitiendo la concentración, su atención, pensamiento como algo novedoso y desconocido en las actividades.

La gráfica de barras de barras que se presenta a continuación muestra la participación de los alumnos en las actividades recreativas:



El 94,4 % de los alumnos que representan 68 estudiantes, participan de forma activa en las actividades recreativas, observándose una mayor participación, se manifiestan activos, aportan soluciones con un carácter creativo, llenos de imaginación y fantasía, se observó que respetaban las reglas y el interés por ganar. Además se determinó que la misma brindó la posibilidad de la independencia, el desarrollo de valores y permitió interactuar con otros medios de enseñanza y contenidos de otras asignaturas del primer ciclo. Contribuyó a una mejor organización escolar en el centro. De forma general se observó un incremento de los alumnos en la participación en las actividades recreativas.

En la encuesta realizada (Anexo 6) a 4 profesores de Educación Física y 4 asistentes educativas, para un 100%, consideran que fue favorable su percepción de la implementación de la propuesta, expresaron que está muy buena porque tuvieron la oportunidad de realizar las actividades recreativas en las áreas de juego y el fin de semana, utilizando las actividades que aparecen en la misma, las cuales propiciaron el desarrollo de habilidades motrices de la recreación. Refieren que las actividades que contiene la propuesta resultaron de mucha utilidad, pues permitió lograr una mejor

distribución, mayor participación de los alumnos en las actividades recreativas, así como tener un documento que contiene los diferentes tipos de juegos y su metodología. Consideran que los juegos de la propuesta son muy valiosos y les otorgaron una gran importancia porque responden a los gustos y preferencias de los alumnos y favorecen la socialización, el trabajo en grupo, la competencia entre alumnos, permiten la creatividad del profesor y el desarrollo de la capacidad volitiva y la motivación. Valoran los juegos de adecuados en lo relacionado con el contenido de las actividades recreativas de los juegos tradicionales y de mesa, orden del mismo, medios utilizados, correspondencia con los objetivos del ciclo. Hacen referencia a que la propuesta como medio de enseñanza contribuye a la concentración de la información y al incremento del ritmo de enseñanza, el desarrollo del pensamiento, la agilidad mental, crea las condiciones para la motivación de los alumnos por la actividad, así como para la utilización de las formas organizativas de enseñanza más efectivas, permite la posibilidad del control de los resultados en las actividades recreativas con la orientación al nivel de asimilación exigido, propicia el desarrollo de habilidades generales.(planificación del trabajo, análisis del trabajo, arribar a conclusiones).

El 100% de los estudiantes encuestados (Anexo 7) refieren que la propuesta de juegos tradicionales está interesante, que las actividades que realizaron fueron amenas, porque participaron activamente desarrolladas en las áreas, que les gustaron porque permitieron la variedad en los juegos que se emplearon, los diferentes medios que se utilizaron, pudieron competir con sus compañeros en actividades que no conocían, se aplican variantes que le dan la posibilidad de un 100 % de participación de todos los alumnos. Refieren que las actividades son de sus gustos y preferencias, que les permitió la realización de juegos variados, dinámicos, de interés para ellos durante las actividades recreativas. Expresan que conocieron sobre el origen de juegos tradicionales de otros países y que se juegan en Cuba desde hace varios miles de años.

Según criterios de la autora la propuesta de juegos tradicionales que se utilizó sirvió como medio de enseñanza novedoso para el desarrollo de la recreación en las diferentes actividades contribuyó a una mejor organización escolar, la misma tuvo gran aceptación por los alumnos y un impacto positivo en los mismos. Se considera que la propuesta de juegos que se ha introducido en el centro, reúne todos los requisitos básicos para

el logro de los objetivos propuestos. En definitiva el éxito de la misma se encuentra en el desarrollo de la recreación a través de los juegos tradicionales, los alumnos se sintieron motivados a participar en los diferentes juegos que se utilizaron.

Permitió rescatar las tradiciones culturales del ámbito internacional, nacional y de la localidad, desarrollando los juegos en los consejos populares, la familia, la comunidad y de ahí su aplicación en el colectivo pioneril, desarrollando el colectivismo, la valentía, honestidad, cumplimiento de reglas, metas, estimuló la auto estima, promovió actitudes respecto al adversario, los ayuda a personificarse entre ellos, creando un ambiente saludable en el cual realizan, sus actividades más amenas, alegres, seleccionando sus gustos y preferencias.

Se expresa que la idea que se defiende en este trabajo se cumple, se ha logrado que el centro cuente con una mayor cantidad de juegos para el desarrollo de las actividades recreativas.

Estos argumentos planteados permitieron arribar a las conclusiones y recomendaciones que se expresan a continuación:

## **CONCLUSIONES.**

1- Dentro de las transformaciones que se desarrollan en la escuela primaria está en convertir a esta en un Palacio de Pioneros, sin embargo, en la práctica educativa existen insuficiencias en el desarrollo de las actividades recreativas en el centro.

2- La propuesta de juegos tradicionales dirigida a los alumnos de primer ciclo es un medio eficaz para contribuir al desarrollo de la recreación de los alumnos en la Escuela Nacional Urbana Carlos Caraballo Barnet.

3- La aplicación de la propuesta de juegos tradicionales permitió el desarrollo de la recreación de los alumnos del primer ciclo en la Escuela Nacional Urbana Carlos Caraballo Barnet.



### **RECOMENDACIONES.**

A la dirección integrada de la Educación Primaria, valorar la aplicación de la propuesta de juegos en las escuelas a partir del trabajo científico metodológico.

A la dirección de la escuela, promover la propuesta de juegos al segundo ciclo de la Enseñanza Primaria según las necesidades que presenten los alumnos.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- CASTRO RUZ, FIDEL. Discurso en la aula Magna. \_\_ En \_\_ Granma (La Habana). \_\_ 17 noviembre 2006. \_\_ p.2-3.
- MARTÍ PÉREZ, JOSÉ. La Edad de Oro. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2009. \_\_ p.260.
- MARTÍ PÉREZ, JOSÉ. Un juego nuevo y otro viejos. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2009. \_\_ p.58-66.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ADDINE FERNÁNDEZ, FÁTIMA. Didáctica: teoría y práctica. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.\_\_ 320p.
- ALFARO TORRES, R. Juegos Cubanos. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2005. \_\_ 194p.
- \_\_\_\_\_. Un juego nuevo y otro viejo. \_\_ La Habana: Editorial Verde Olivo, 1992.\_\_ 96p.
- ÁLVAREZ DE ZAYAS, CARLOS. Metodología de la investigación / Carlos Álvarez de Zayas, Virginia Lombardía.\_\_ La Habana: Editorial Félix Varela, 1998.\_\_p. 10- 20.
- ASHMASIN, M. Teoría y Metodología de la Enseñanza de la Educación Física / M. Ashmasin, R. Ruiz. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1986.\_\_ p. 9.
- ASQUITH, A. Los juegos en la escuela primaria.\_\_ p.31\_ 35.\_\_ En Apunth: Stadium (Barcelona).\_\_ No.147,1991.
- ARCUSA, CASTELLÁ. Dejemos que los niños jueguen .\_\_p.27-29.\_\_ En Apuntsh: Comunidad Educativa (Buenos Aires).\_\_ No.182.1990.
- BATLLOR I, J. M. Como educar jugando.\_\_ En Madrid: Ediciones Palabra (Barcelona).\_\_ No. 194, 1993. \_\_ 51 p.
- BELL RODRÍGUEZ, RAFAEL. Desarrollo Humano. Diversidad e igualdad educativa. \_\_ p.29-34.\_\_ En Educación (La Habana). \_\_ Segunda época, No. 115, may- agos, 2005.
- BELLO DÁVILA, ZOE. Psicología general/ Zoe Bello Dávila, César Cásales.\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2007.\_\_ p.107-120.
- BETANCOURT, M. A. Hombre, juego y Trabajo: Aproximación fenomenológica e historia a la esfera de lo lúdico. / M. A Betancor, C. Vilanqui .\_\_ p.761\_ 769.\_\_ En Actos del 1er Congreso internacional de luchas y juegos tradicionales. (Madrid), 1996.
- BLAY FONTCUBERTA, A. Creatividad y plenitud de vida.\_\_ Barcelona: Editorial Iberia, S. A, 1989.\_\_ p159.
- BRAVO VILLASANTE, C. Los juegos infantiles. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1986. \_\_ 189p.
- Carta Circular 1/2000. Educación Física. \_\_ La Habana: Editorial INDER, 2000. \_\_ 2.h.

- CASA VALDÉS, HYCOL. Introducción a la investigación científica aplicada a La Educación Física y el Deporte. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1987. \_\_ p.39-100.
- CASTELLANOS SIMONS, BEATRIZ. Esquema conceptual referencial y operativo sobre la investigación educativa. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2005. \_\_ 132p.
- CASTELLANOS SIMONS, DORIS. Aprender y a enseñar en la escuela. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004. \_\_ 141p.
- CASTIÑEJO OLÁN, R. Estrategia de participación para el deporte participativo. Informe final de investigación. \_\_ 59 h. \_\_ Trabajo de Diploma. \_\_ ISCF "Manuel Piti Fajardo", Holguín, 2002.
- CASTRO NAVARRO, JAVIER. Propuesta de actividades lúdicas para potencial en el Deporte Participativo en el 5to grado de la escuela" Corina Rodríguez Morera". \_\_ 70h. \_\_ Tesis en opción al Título de Máster. \_\_ISP" Conrado Benítez", Cienfuegos, 2009.
- CASTRO NÚÑEZ, S. Algunas reflexiones sobre el valor educativo de los juegos tradicionales infantiles y su problemática. \_\_ p. 875\_883. \_\_ En Actos del 1 er Congreso internacional de luchas y juegos tradicionales. (Madrid, T.G.A), 1996.
- CASTRO RUZ, FIDEL. Discurso en la Conmemoración del 40 aniversario del INDER y en la inauguración de la Escuela Internacional de Educación Física Y Deporte. \_\_ En Juventud Rebelde (La Habana). \_\_ 23 de febrero 2001.
- \_\_\_\_\_. Discurso del 6 de octubre en la EIDE" Mártires de Barbados". \_\_ En Granma (La Habana). \_\_ 6 de octubre 1977. \_\_p.2-3.
- CEREZAL MESQUILLA, JULIO. Los métodos científicos en las investigaciones Pedagógicas. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002. \_\_ 242p. Compendio de Pedagogía. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002. \_\_144p.
- CONGRESO MUNDIAL DEPORTES PARA TODOS, 11no Resúmenes: Actividades Físicas, Beneficio y desafíos. \_\_ La Habana: Editorial Departamento de Educación Física, 1996. \_\_ 230p.
- CUBA. INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTE, EDUCACIÓN FÍSICA Y RECREACIÓN. Manual del profesor de Educación Física. \_\_ La Habana: Editorial Departamento de Educación Física, 1996. \_\_ 230p.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos de la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: Módulo I: Primera Parte. \_\_ [La Habana] :Editorial Pueblo y Educación, [2005]. \_\_ 15p.

\_\_\_\_\_. INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos de la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: Módulo I: Segunda Parte. \_\_ [La Habana]: Editorial Pueblo y Educación, [2005]. \_\_ 15p.

\_\_\_\_\_. INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos de la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: Módulo II: Primera Parte. \_\_ [La Habana]: Editorial Pueblo y Educación, [2005]. \_\_ 20p.

\_\_\_\_\_. INSTITUTO PEDAGÓGICO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO. Fundamentos de la investigación educativa: Maestría en Ciencias de la Educación: Módulo II: Segunda Parte. \_\_ [La Habana]: Editorial Pueblo y Educación, [2005]. \_\_ 20p.

\_\_\_\_\_. Programa y OM: Educación Física. Primer ciclo . \_\_ La Habana: Editorial. Deportes, 2001. \_\_ p 3 \_ 5.

DELGADO PÉREZ, EMMA. Propuesta de juego para el desarrollo de la habilidad en la carrera rapidez 1er grado. \_\_ 105h. \_\_ Trabajo de Maestría. \_\_ ISP " Conrado Benítez García", Cienfuegos, 2008.

DE LA ROSA ÁGUILA, YAQUELÍN. Propuesta de actividades lúdicas para lograr la motivación de los niños y niñas de 3er grado por las actividades rítmicas. \_\_ 48 h. \_\_ Trabajo de Diploma. \_\_ Facultad de Cultura Física "Manuel Piti Fajardo", Cienfuegos, 2008.

DEL SOL MORALES, YAHIMA. Propuesta de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad de los niños de 3er grado en las clases de Educación Física. \_\_ 54 h. \_\_ Trabajo de Diploma. \_\_ ISP " Conrado Benítez García", Cienfuegos, 2007.

Dinámica de grupo en Educación. Su facilitación / Raquel Bermúdez Morris [et.al]. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2000. \_\_ 245p. Dirección Nacional del INDER. Algunos aspectos de la historicidad de la

Recreación en Cuba. \_\_ La Habana: Editorial. Deportes, 1975. \_\_ p.5-10. DOBLER, E. Juegos menores / E. Dobler, H. Dobler. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1981. \_\_ p.70-85.

ELKONIN, D. B. Psicología del juego. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1981. \_\_ p.125-130.

GARCÍA FERNÁNDEZ, J. Normas para el tiempo libre y ocupado. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1993. \_\_ p.10-15.

GARCÍA LÓPEZ, A. Los juegos en la Educación Física de los 6 a 12 años. \_\_ Barcelona: Editorial INDER, 1998. \_\_ p.246.

GONZÁLEZ CASTRO, VICENTE. Teoría y práctica de los medios de Enseñanza. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1986. \_\_ 436p.

GUTIÉRREZ BARÓ, ELSA. ¿Por qué no aprende un niño? \_\_ La Habana: Editorial Científico-técnica, 2005. \_\_ 116 p.

Grijalbo. Diccionario Enciclopédico. \_\_ Barcelona: Edición Actualidad, 1998. \_\_ p. 10\_ 67.

LABARRERE REYES, GUILLERMINA. Pedagogía / Guillermina Labarrere, Gladis E. Valdivia Pairol. \_\_La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1988. \_\_354p.

LAMOUR, H . Manual para la enseñanza de la Educación Física y Deportiva. \_\_ Madrid: Editorial Ministerio de Educación y Ciencia , 1991. \_\_ 76p.

LANUZA, E . El juego popular aplicado a la Educación. / E. Lanuza, C. Pérez, V. Fernando . \_\_ Madrid : Editorial Cinel , 1980 . \_\_ 251p.

LONDOÑO, V . Valoración pedagógica del juego, Educación Física y Deporte. / V. Londoño, J.J. \_\_ Colombia: Editorial Paidó, 1996. \_\_ p.95\_ 103.

LÓPEZ HURTADO, JOSEFINA. Metodología de la investigación. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1994. \_\_ 90p.

LÓPEZ RODRÍQUEZ, ALEJANDRO. El proceso de enseñanza aprendizaje en Educación Física. \_\_ La Habana: Editorial Científico \_ Técnica, 2006. \_\_ 86p. Metodología de la investigación cualitativa / Gregorio Rodríguez

Gómez... [et.al]. \_\_ La Habana: Editorial Félix Varela, 2006. \_\_ 378p.

Metodología de la Investigación Educacional: Segunda parte/ Irma Nocedo de León... [et. al. ] . \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002. \_\_139p.

MOREIRA BARAHANA, RAMÓN. La recreación un fenómeno sociocultural. \_\_ La Habana: Editorial. Deportes, 1977. \_\_ p. 5-15.

\_\_\_\_\_. Tiempo libre y recreación. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1986. \_\_ p.20-25.

- PÉREZ RAMÍREZ, C. Evaluación histórica de la Educación Física. Apuntes. \_\_ Barcelona: Editorial Deportes, 1993. \_\_ p.24-38.
- PÉREZ SÁNCHEZ, ALDO. Recreación. Fundamentos Teóricos Metodológicos. \_\_ La Habana: Editorial Deportes, 2010. \_\_ 199 p.
- PLANA GALINDO, C. El rol del profesor de Educación Física. \_\_ p. 58\_ 53. \_\_ En Apuntes: Educación Física y Deporte (Barcelona), 1992.
- RICO MONTERO, PILAR. Algunas exigencias para el desarrollo y evaluación par el proceso de enseñanza aprendizaje/ Pilar Rico Montero, Edith Santos Palma, Virginia Martín Viaño Cuervo. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2005. \_\_ 53p.
- \_\_\_\_\_.Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria.\_\_La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2000. \_\_125p.
- RIVERA, E. El patio de mi centro no es particular. (Contextualizar en Educación Física. Asignatura pendiente en la concreción curricular). \_\_ p. 349 \_ 364. \_\_ En XVI Congreso Nacional de Educación Física. Facultades de Educación y Escuelas de Magisterios.\_\_ Badajoz: Facultad de Educación. Universidad de Extremadura, 1999.
- RODRÍGUEZ MILLAR, EULOGIO. Tiempo libre y personalidad. \_\_ La Habana: Editorial Ciencias Sociales, 1989. \_\_ p.10-20.
- RODRÍGUEZ LÓPEZ, ALEJANDRO. Proceso de Enseñanza de aprendizaje. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2006. \_\_p. 15.
- RUIZ AGUILERA, ARIEL. Metodología de la enseñanza de la Educación Física: T1/ A. Ruiz Aguilera, A. López Rodríguez. \_\_ La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1989. \_\_ 230p.
- \_\_\_\_\_. Manual del profesor de Educación Física. 1. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1996.\_\_ p. 207\_ 215.
- SERENO ÁLVAREZ, I. Juegos y juguetes romanos. \_\_ p. 35\_37.\_\_ En Aportaciones del Segundo Seminario Estatal sobre juegos, juguetes y ludotecas (Madrid, Publicaciones Pablo Montesino), 1993.
- SOTO DE FERNÁNDEZ FLORES, GRACIELA. Juegos organizados para las Escuelas Primarias Elementales y Escuelas Primarias Superiores.\_\_ La Habana: Editorial Cultura, 1941. \_\_ 308p.
- TURNER, LIDIA. ¿En qué tiempo puede cambiarse la mente de un niño?\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999. \_\_ 237 p.

- VIGOSTKI, L. S. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. \_\_ Barcelona: Editorial Crítica, 1989.\_\_ 395 p.
- VILLALÓN GARCÍA, GIOVANNI. La lúdica, la escuela y la formación. \_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2006.\_\_ 146p.
- VILLALOBOS RIVERO, MAYLEN. Actividades lúdicas para potenciar la fuerza de pierna en niños de 6-7 años. \_\_ 61 h.\_\_ Trabajo de Diploma.\_\_ Facultad de Cultura Física "Manuel Piti Fajardo", Villa Clara, 2008.



## **ANEXO (1)**

Guía de observación.

Objetivo: Constatar los tipos de juegos que se realizan en el centro en las diferentes actividades recreativas durante las áreas de juego, el Deporte para Todos y los fines de semanas.

Aspectos a valorar

Diversidad de las actividades a desarrollar.

Tipos de actividad.

Juegos que se utilizan.

Correspondencia de los juegos con los gustos y preferencias de los alumnos

Participación de los estudiantes, motivación.

Medios a emplear para el desarrollo de los juegos.

Procesos volitivos y recreativos.

## ANEXO (2)

### Encuesta aplicada a los estudiantes

Estimado alumno(a):

Estamos realizando una investigación relacionada con la elaboración de una propuesta de juegos tradicionales y de mesa con el objetivo de contribuir al desarrollo de las actividades recreativas en el centro. Necesitamos tu colaboración y mayor sinceridad posible pues tus respuestas son de mucha importancia.

Muchas gracias.

Objetivo: Constatar si los estudiantes tienen dominio de los juegos tradicionales, de mesa y las actividades recreativas que se realizan en el centro.

1-¿En qué actividades recreativas participas en la escuela?

2- De los siguientes juegos cuáles son los que se realizan en tu escuela.

☐ De mesa    ☐ Tradicionales    ☐ Ajedrez    ☐ Entrenamiento    ☐  
Participativos  
☐ Terapéuticos

2.1 ¿Cuáles son los que más te gustan y Por qué?

3-¿Con qué frecuencias lo realizas?

☐ Todos los días    ☐ fin de semana    ☐ una vez por semana    ☐ mensual

4- ¿Te gustan las actividades que realizas en los turnos de deporte los fines de semanas y en las áreas de juego?

☐ Sí    ☐ No    ☐ A veces

¿Por qué?

¿Qué juegos realizan?

### **ANEXO (3)**

#### **Entrevista**

Objetivo: Constatar los criterios que tienen las asistentes educativas sobre las actividades que se realizan en las áreas de juegos.

1- ¿Considera que es importante la preparación de las asistentes educativas en el proceso de las áreas de juegos? ¿Por qué?

2- ¿Qué documentos tienes para desarrollar con calidad las actividades de juego?

3- ¿Considera que los juegos que realizan los alumnos contribuyen a la recreación de los alumnos? ¿Por qué?

4- ¿Cuáles son los juegos que prefieren los alumnos? ¿Se sienten motivados por los mismos?

## **ANEXO (4)**

### **Entrevista**

Objetivo: Constatar los criterios que tienen los profesores de Educación Física y de Ajedrez sobre las actividades recreativas.

1-¿Considera importantes la preparación del personal docentes para la realización de las actividades recreativas?

2- ¿Qué importancia le concedes a los juegos tradicionales y de mesa?

3- ¿Existe en el centro algún documento que contenga los juegos tradicionales y de mesa?

4-¿Cuáles son los juegos que prefieren los alumnos?

5-¿Cuáles son los juegos que se utilizan en las actividades recreativas?

**ANEXO (5)**  
**Guía de observación.**

Objetivo: Constatar el impacto que ha tenido la propuesta de juegos tradicionales en las diferentes actividades recreativas durante las áreas de juego, el Deporte para Todos y los fines de semanas.

Aspectos a valorar

Cumplimiento del horario establecido para la actividad.

Total de participantes.

Diversidad de las actividades a desarrollar.

Tipos de actividad.

Juegos que se utilizan. (Tradicionales, de mesa)

Correspondencia de los juegos con los gustos y preferencias de los alumnos

Participación de los estudiantes.

Medios a emplear para el desarrollo de los juegos.

Procesos volitivos y recreativos.

Motivación de las actividades realizadas.

Labor del que dirige la actividad.

## ANEXO (6)

### Encuesta

Estimado profesor (a):

Estamos aplicando una propuesta de juegos tradicionales con el objetivo de contribuir al desarrollo de las actividades recreativas en el centro. Necesitamos su cooperación y mayor sinceridad posible pues sus respuestas son de mucha importancia.

Muchas gracias.

Objetivo: Constatar el impacto que ha tenido la propuesta de juegos tradicionales y de mesa en el desarrollo de las actividades recreativas.

1-¿Considera favorable la implementación de la propuesta de juegos tradicionales y de mesa? ¿Por qué?

2- ¿Qué importancia le concede a la propuesta?

3- ¿Cómo valora las actividades de la propuesta según los siguientes criterios:

\_\_\_ Contenido de las actividades recreativas

\_\_\_ Orden del contenido

\_\_\_ Medios utilizados

\_\_\_ Correspondencia de los objetivos

\_\_\_ Vinculación con otras asignaturas

\_\_\_ Motivación de los estudiantes

\_\_\_ Gustos y preferencias

a)\_\_\_ muy adecuadas

b)\_\_\_ adecuadas

c)\_\_\_ Medianamente adecuadas

d)\_\_\_ poco adecuadas

e) \_\_\_ no adecuada

4- ¿Qué importancia le concede a la propuesta como medio de enseñanza?

## ANEXO (7)

### Encuesta

Querido alumno / a:

Estamos realizando esta encuesta sobre los resultados que se han obtenido en las actividades realizadas con ustedes desde la puesta en práctica de la propuesta de juego, con el objetivo de conocer sus criterios sobre la misma.

Esperamos tu colaboración en el llenado de esta encuesta. Cualquier duda acerca de cómo responder alguna pregunta puedes dirigirte a tu profesor.

Edad: \_\_\_\_\_. Grado: \_\_\_\_\_. Sexo: \_\_\_\_\_.

Marca con una cruz(x) la respuesta que mejor expresa tu opinión.

1-¿Te pareció interesante la propuesta de juegos tradicionales y de mesa?

\_\_\_\_Sí.      \_\_\_\_No.      ¿Por qué?

2- ¿Utiliza tu profesor o asistente educativa la propuesta de juegos en las actividades recreativas?

\_\_\_\_Sí.      \_\_\_\_No.      \_\_\_\_ A veces      \_\_\_\_ Casi siempre

¿Las actividades realizadas y que aparecen en la propuesta fueron de tu agrado?

\_\_\_\_Sí.      \_\_\_\_No.      \_\_\_\_No sé.      ¿Por qué?

4- Las actividades realizadas y que aparecían en la propuesta me permitieron:

Selecciona con una (X) lo que consideres correcto

\_\_\_\_Me permitieron participar en todas las actividades recreativas del centro.

\_\_\_\_Me permitieron ampliar los conocimientos acerca de los juegos tradicionales y de mesa.

\_\_\_\_ Me permitieron sentirme motivado por la actividad de juego.

\_\_\_\_ Me permitieron competir con mis compañeros.

\_\_\_\_ Me permitieron ampliar los conocimientos de las demás asignaturas del grado.

\_\_\_\_ Me permitieron participar en competencias como perspectivas.