

RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES EN EL MUNICIPIO DE CARDENAS.

Lic. Yamilé de la Caridad Gómez Carol.

Resumen

Los juegos de carácter popular tradicional infantiles están sufriendo un paulatino deterioro, atribuible en gran medida al incremento de aquellas expresiones o maneras de jugar conectadas con el desarrollo tecnológico. Pero existen otros factores que también impactan negativamente en la posibilidad de conservar o fomentar estas expresiones lúdicas y que están referidos al desarrollo impetuoso de la industria turística, portadora de acciones recreativas convencionales o globalizadas, contrapuestas en ocasiones al desarrollo de los valores culturales autóctonos, el proceso de urbanización marcado por el desplazamiento de poblaciones de una región a otra, con una pérdida asociada en la citada ejecutoria y la desatención familiar lúdica, aceptada tácitamente por algunos adultos. El proceso de conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en niños de la enseñanza primaria del municipio Cárdenas es de gran importancia para lograr el rescate de estos, debido al gran deterioro que están sufriendo por no existir una estrategia encaminada al fortalecimiento de estos juegos en todo el territorio. Se propone la elaboración de una estrategia metodológica para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles, para ello se tuvieron en cuenta investigaciones hechas con anterioridad a través de observaciones, encuestas a alumnos, educadoras, profesores de recreación, educación física y familiares respectivamente. Esta investigación arrojó como resultado la confirmación del deterioro real de los juegos populares tradicionales infantiles en el municipio. Este artículo constituye un valioso aporte teórico – práctico para las futuras generaciones que deseen incursionar en el fabuloso tema de los juegos populares tradicionales infantiles.

Palabras Claves: Juego, Juegos populares tradicionales, Lúdica, Estrategia.

Introducción

Para conservar el medio ambiente se necesita armonizar las aspiraciones de los seres humanos con las reales posibilidades del mundo en que habitan, de manera que se accedan al desarrollo sin degradar en lo más mínimo el entorno.

Por lo expuesto anteriormente podemos referirnos entonces a los daños que está sufriendo la cultura en los diferentes niveles lo que con lleva así a la pérdida de los valores y tradiciones, relacionada con el desmesurado y acelerado desarrollo de la industria turística, la cual se caracteriza por la globalización y convencionalismo de las actividades recreativas que se desarrollan en dicho sector. Como consecuencia de este problema se esquematiza en las actividades desplegadas en otros sectores como por ejemplo, dentro de nuestro sistema educacional donde se manifiesta en ocasiones una afectación a la creatividad, cayendo así en una rutina cotidiana capaz de frenar las más elementales situaciones. También podemos destacar algo tan importante como las que resultan del bloqueo y los desastres naturales, trayendo consigo en ocasiones carencia de recursos para asumir labores propias del desarrollo.

Se debe tener en cuenta que la salvación de los recursos naturales no pueden estar distantes de la preservación de los elementos de la identidad local, requerido por igual de la protección de las diversas formas culturales existentes, no menguadas por influencias foráneas y la aplicación de valores extranjerizantes tan de moda en el mundo actual globalizado. Ellos necesitan una conservación de las auténticas tradiciones y una actitud consecuente ante lo verdaderos exponentes de dicha cultura.

Lo anterior expuesto, deja claro lo tan necesario que resulta para este mundo agredido un activo proceso de rescate de las mejores tradiciones, considerada actualmente como muestras palpables de los valores culturales autóctonos de las diferentes sociedades.

Un ejemplo de tales formas lo constituyen los juegos populares tradicionales, representantes de las más antiguas expresiones lúdicas de los grupos humanos, practicados por diferentes generaciones.

Los juegos populares tradicionales producto de fenómenos como nuevas tecnologías lúdicas, el desarrollo del turismo, la urbanización y la desatención familiar ocasional, han sufrido un notable deterioro en los últimos tiempos. Estas consideraciones son validas para muchos países y regiones de todo el planeta y por supuesto no resultan ajenas a la realidad cubana y a nuestra localidad.

Estudios realizados por el investigador Rolando Alfaro Torres, permitieron la caracterización de un gran parte de los juegos populares tradicionales infantiles, practicados por los niños cubanos.

Según Lantigua J, N y Carreira, M ``Los juegos populares tradicionales colectados durante la investigación devienen del aporte brindado por el completamiento de un gran número de diversos formularios de entrevistas y encuestas y sobre manera de los elementos evidenciados en la observación practica ``. Esos mismos autores expresan más adelante ``Teniendo en cuenta el grado de repitensia o reiteración de esas expresiones lúdicas en estos diferentes escenarios, fue posible elaborar un inventario de juegos populares tradicionales que si bien no abarca todas y cada una de las acciones conocidas, resulta exponente de su mayor representatividad ``.

De esa forma se cuenta con un extenso protocolo de formas lúdicas populares tradicionales infantiles practicado por distintas generaciones de matanceros. Hoy, son muchos los pedagogos y otros especialistas interesados en fomentar dichas prácticas entre las comunidades infantiles, no obstante, en la actualidad no existe una estrategia que permite la conservación de tales expresiones.

El ministerio de Educación en Cuba entre sus propiedades está pretendiendo la realización de acciones lúdicas continuadas entre los niños. Con el objetivo de contribuir a la conservación de las formas antiguas de jugar. Sin embargo se continúa adoleciendo de una guía adecuada capaz de desarrollar esas expresiones lúdicas entre los pioneros de diversas comunidades, sobre todo luego del horario decente.

Este trabajo está encaminado a la elaboración de una estrategia capaz de fomentar la enseñanza y aprendizaje de las formas de juegos populares tradicionales infantiles que se han ido perdiendo en el municipio de Cárdenas.

SITUACIÓN PROBLÉMICA:

Nuestra comunidad no cuenta con una estrategia particular capaz de ofrecer un espacio adecuado de enseñanza- aprendizaje destinado a dar toda la información necesaria acerca de tales formas lúdicas.

Atendiendo a las limitantes expuestas se define el siguiente **PROBLEMA CIENTÍFICO:**

¿Cómo contribuir al incremento de la cultura popular del municipio de Cárdenas?

Estableciéndose el siguiente **OBJETIVO GENERAL:**

Diseñar una Estrategia para la conservación y fomento de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles en el Municipio de Cárdenas. Se deriva de todo ello que el CAMPO DE ACCIÓN sea: *los Juegos Populares Tradicionales infantiles en el municipio de Cárdenas.*

Considerando la pertinencia de elaborar una estrategia capaz desde el punto de vista metodológico de ofrecer soluciones para la conservación y fomento de las expresiones lúdicas populares tradicionales, se dispone la presente:

| | | |
|--|---|---|
| HIPÓTESIS: <i>Una estrategia para la conservación y fomento de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles, potenciará el incremento de la Cultura Popular del municipio de Cárdenas.</i> | | |
| Definición Variables | <u>Operacionalización de las Variables Relevantes</u> | |
| | <u>Variable Independiente</u> <i>Una estrategia para la conservación y fomento de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles</i> | <u>Variable Dependiente</u> <i>Potenciará el incremento de la Cultura Popular del municipio de Cárdenas.</i> |
| Conceptual | En un proceso regulable, es un conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. | Favorecer la práctica masiva de los Juegos Populares Tradicionales. |
| Operacional | Entiéndase por el conjunto metas, logros, objetivos a largo, mediano y corto plazo que se planifican y dirigen para lograrse. | <i>Cuando se logre fundamentar teóricamente que la estrategia propuesta permite el fomento y la conservación de los Juegos Populares Tradicionales. Cuando el criterio de los especialistas se manifieste significativamente a favor de la estrategia diseñada.</i> |

Como **OBJETIVOS ESPECÍFICOS** la autora considera los siguientes:

1. Analizar los elementos teóricos actuales acerca del universo lúdico, causas del deterioro, caracterización, enseñanza-aprendizaje y práctica de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles en el marco comunitario.
2. Caracterizar las acciones comunitarias actuales entorno a la conservación y fomento de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles en el contexto del municipio de Cárdenas.
3. Modelar la estrategia para la conservación y fomento de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles en el municipio de Cárdenas.

4. Demostrar la pertinencia de la estrategia a través del criterio de los especialistas.

La presente investigación tiene un gran aporte teórico-práctico evidenciado en la posibilidad de utilizar una estrategia bien definida a la conservación de las expresiones lúdicas populares tradicionales, cuestión que en nuestros días adolece de una bibliografía adecuada pues solo se cuenta con el texto de Rolando Alfaro Torres, "Juegos Cubanos, permitiendo la capacitación adecuada de los responsabilizados con la formaciones de los niños. Además se permite contar con una guía bibliográfica abarcadora en la que se relacionan todas las variantes de los Juegos Populares Tradicionales y las causas que intervienen en su deterioro.

Desde el punto de vista social, la investigación se aborda la atención a los niños, su calidad de vida, derivadas de la actividad lúdica.

También desde el punto de vista ambiental, tiene la investigación su valor ya que se preocupa por el entorno su conservación y fomento de las formas culturales diversas que son parte de los juegos populares tradicionales infantiles.

La Novedad Científica: Fundamental del trabajo está dada porque se ofrece por primera vez, una estrategia metodológica para la conservación y fomento de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles, así mismo la autora presenta un esquema aproximado del modelo del objeto de estudio declarado. Los resultados obtenidos posibilitan aportar cambios sustanciales y modificaciones, para el sistema de conocimientos y habilidades, como aporte que enriquecen la teoría de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles.

El aporte Teórico: Esta dado por los fundamentos teóricos que sustentan la conformación de la estrategia metodológica creada, el esquema aproximado del modelo del objeto de estudio declarado, se enriquece la teoría del sistema de conocimiento y habilidades de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles.

El aporte Práctico: Está dado por las actividades, tareas y/o acciones específicas que se ofrecen como resultados de la investigación a partir de la propia estrategia metodológica para la conservación y fomento de los Juegos Populares Tradicionales Infantiles.

Tipo de investigación:

Por el carácter de esta investigación la autora la define como experimental, con el diseño de control mínimo, busca constatar en la práctica relaciones de causa - efecto entre las variables que estén declaradas en la hipótesis científica. El paradigma crítico ha sido utilizado en esta investigación ya que es el que se utiliza para el perfeccionamiento de las mismas, utilizando además los paradigmas cuantitativo y cualitativo.

Desarrollo:

¿Qué es el juego?

El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones conscientes, además de ser recreativo ayuda a la formación de hábitos y habilidades, así como destrezas.

La Lúdica:

Como categoría superior se concreta mediante las formas específicas que asume, como expresión de la cultura, en un determinado contexto de tiempo y espacio.

Sus formas son el juego (por excelencia); el arte, el espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral, la liturgia religiosa, el rito y el amor a la pareja. En todas ellas está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio temporal paralela a lo real, estimulando los recursos de la fantasía, imaginación y la creatividad.

La necesidad lúdica surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si bien en las edades infantiles el juego ha de contribuir a la formación de la personalidad y de las capacidades físicas y mentales del individuo, durante la adolescencia, la juventud y la adultez tendrá como misión esencial reafirmar su posibilidad de enfrentar y resolver los retos que le plantea la existencia. Esto es: el desarrollo de sus aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento con las que salir adelante en cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y la toma de decisiones, la integración a colectivos humanos para incrementar sus esferas de influencia sobre la base de la cooperación, y la reafirmación de la autoestima a partir de una cabal comprensión de sus potencialidades.

Los valores culturales autóctonos:

Los juegos contribuyen a poner en contacto al niño con la cultura del país o región en que vive, permitiéndole acceder a las más variadas tradiciones y costumbres de las sociedades humanas, con lo que puede ampliar sus conocimientos y desarrollar además del intelecto, su capacidad para transformar positivamente el medio, expresión ésta de una nueva actitud ante la vida.

De la misma manera que el paisaje y la naturaleza en su conjunto sufren la acción no controlada de los hombres, los juegos y otras formas culturales están siendo sometidos a un proceso de constante deterioro.

Los juegos populares tradicionales. Caracterización.

Son muchas las teorías acerca del juego, por lo que no es extraño que diferentes autores lleguen a expresar consideraciones distintas sobre el tema, pues el juego está en relación con ciertas actividades de las generaciones pasadas, que persisten lo largo de la evolución de la raza. El juego tiene una función de recapitulación de la filigénesis.

Santos C. y Correa S (1, 2) caracterizan los juegos populares tradicionales de la siguiente manera: *“...manifestaciones que se tramiten mediante la palabra, por lo general de padres a hijos, de generación en generación, infantes, en numerosas ocasiones sin requerimientos especiales de espacio, lugar o de tiempo para su desarrollo. Muchas de las formas usadas se han conservado sin grandes variaciones durante siglos.”*

Según Pérez A. (20, 23) *“en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que muchos de estos juegos alentados de esa manera, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos tradicionales”*.

La obra de Rolando Alfaro Torres es de gran importancia ya que brinda un elocuente aporte en la conservación y fomento de este tipo de juegos, no sólo por el incuestionable hecho de recopilar en un texto una considerable cantidad de formas lúdicas practicadas por los niños cubanos, las cuales han sido debidamente clasificadas teniendo en cuenta

sus características, sino también por haber llevado a cabo la iniciativa de conformar ludotecas en diferentes regiones del país.

El autor Lantigua, J (18,5) refiere también que: *“La inclusión de nuevos juegos en la relación de los populares tradicionales, ocurre muchas veces como parte del proceso de desarrollo que alcanzan los pueblos.”*

Nuestro héroe nacional, José Martí (5,6) expresó: *“Todos los juegos no son tan viejos como las bolas, ni como las muñecas, ni como el críquet, ni como la pelota, ni como el columpio, ni como los saltos”*, refiriéndose de esta manera a nuevas formas lúdicas incorporadas al regocijo infantil.

Refiriéndose a un estudio realizado por estudiantes de la facultad de cultura física en algunas ciudades matanceras (Cárdenas, Varadero y Matanzas), Lantigua, J (4, 5) explica: *“Aunque es imposible ser categóricos en una supuesta clasificación sexual de tales prácticas, pues generalmente se funden niños y niñas en una misma actividad, resultó apreciable distinguir una mayoritaria presencia de varones en torno a juegos como las bolas, la quimbumbia y los trompos, en tanto las hembras se dedicaban a los yaquis, la suiza y la peregrina o tejo.*

En esas realizaciones fue posible distinguir la ejecutoria de diversas formas lúdicas con la presencia o no de implementos. Entre los primeros se encuentran además de los antes mencionados, el papalote y la chivichana y en segundo lugar una buena parte de los juegos de correr, rondas y cantos y juegos variados.”

Este trabajo tuvo su incitación primordial en la obra del ya citado Rolando Alfaro Torres. Partiendo del estudio realizado en las ciudades matanceras se conformó un inventario de los disímiles juegos populares tradicionales de la región, fundamentalmente aquellos que más coincidían. A continuación se exponen las principales variantes expuestas en el artículo *“Caracterización de los juegos populares tradicionales infantiles de la ciudad de Cárdenas.*

Inventario de los principales juegos populares tradicionales infantiles en la ciudad de Cárdenas.

- Juegos de bolas.

Muchos niños se adjudican a un arcaico entretenimiento al decir de José Martí, héroe nacional de Cuba, quien en pleno siglo XIX manifestó: “Todos los juegos no son tan

viejos como las bolas...” la anterior actividad lúdica mencionada por nuestro héroe nacional José Martí aparece aquí representada en tres de sus variantes: “El perseguido”, “El quimbe y cuarta” y “El guao”, las mismas has sido identificadas por Alfaro Torres.

El denominado “Guao” se basa en un agujero ubicado a apenas tres metros de una raya, desde la cual todos lanzaran sus bolas. El que primero logre acertar en el orificio, adquirirá el derecho a realizar tres tiradas a las bolas que hayan quedado fuera. La primera vez que golpee la bola contraria es la prima, tirada que se hace adelantando una cuarta hacia la bola contraria. Si golpea la bola, procede a un segundo tiro nombrado pata, en el que la distancia entre las dos bolas ha de ser de aproximadamente el tamaño del pie de uno de los jugadores previamente acordado.

La tercera jornada se llama sola y se ejecuta golpeando y enviando bien lejos la bola del contrario. De lograr el tercer impacto, tratara después de engolar nuevamente la bola en el llamado guao o denominado hoyito en otras regiones, quedando el otro eliminado. No obstante en el caso de fallar, cederá su turno al siguiente jugador. Aquí los competidores eliminados deberán entregar el número de bolas previamente acordado.

Juegos de trompos.

Los juegos en los niños utilizando trompos y los cuales no aparecen descritos en el libro “Juegos cubanos”, es una práctica considerablemente común entre los pequeños de estas escuelas independientemente que esta actividad es una de las cuales son realizadas por temporadas.

En su ejecución utilizan distintas variantes pues mientras los unos le hacen bailar sobre el suelo, los otros muestran toda su maestría realizando malabares ya bien al deslizarle sobre la cuerda que le sirve de propulsor intercambiándose el trompo entre ellos, auxiliándose de la cuerda propulsora o haciéndolo bailar sobre la palma de sus manos.

Habitualmente el juego consiste en una competencia de habilidades donde se trata de demostrar a todas costa, la destreza alcanzada por cada jugador.

La quimbumbia.

La modalidad de quimbumbia practicada por los niños objeto de este estudio, es bastante similar a la descrita por Alfaro, relacionada en gran medida con el desarrollo de un partido de béisbol. Generalmente se juega con dos o tres bases y un palito cilíndrico de extremos afinados, el que se trata de golpear con otro más largo.

Mientras unos se posicionan a la ofensiva tratando de conectar sobre el peculiar implemento, los demás jugadores intentan capturarlo de fly o de roling.

.Los papalotes.

Durante los días en que el viento bate con mayor potencia sobre todo en la vertiginosa etapa invernal, niños de ambos sexos y diferentes edades, en compañía o no de adultos, se dan al atractivo quehacer de empinar papalotes en parques u otras áreas descubiertas de estas urbes.

Existen algunos que ha de ser un poco más modestos que sus similares; los papalotes, faltos de una estructura tan agradable y sólida, así como de tan eficaces materiales para su conformación, nombrados por los niños simplemente como chiringas.

La satisfacción de volar tales objetos no fueron catalogados en el texto “Juegos Cubanos”, pero que sin dudas han de ser parte de la actividad lúdica tradicional de estas regiones.

Chivichanas.

Aunque de manera muy reducida, trabajoso para su construcción de ruedas provenientes de patines desechables, aparece en las ciudades estudiadas la presencia de un medio bastante rústico de locomoción, consistente en una tabla adosada a dos largos brazos, en los cuales se insertan los citados elementos rodantes. Esta modalidad no compendiada por Alfaro Torres, la disfrutaban los niños preferiblemente en parejas, pues uno de ellos suele impulsar al otro, aunque no les resulta imposible desplazarse también en solitario.

La calificación de chivichanas a tales objetos, da nombre a la expresión lúdica. Aunque insistida su práctica entre los varones, es posible encontrar niños de ambos sexos dedicados a ella.

Juegos de yaquis.

Con una elevada participación que los ejecutores del sexo opuesto, las niñas se dedican a un juego muy antiguo, practicado por los griegos bajo el nombre de pentalita.

Independientemente que en la obra de Alfaro Torres se muestra una amplia serie de formas al ejecutarlos, en estos barrios se apreció principalmente la variante denominada “Tiquitear”, la misma consiste en lanzar una pequeña pelota al aire e ir atrapando primero cada uno de los yaquis, luego de dos en dos, de tres en tres y así consecutivamente hasta de seis en seis. Al finalizar es común alguna que otra expresión en los pequeños, que diferencie su triunfo.

Ello se ejecutara sin mover ningún yaquis al tratar de coger el otro. De ocurrir un movimiento de ese tipo, el jugador deberá ceder su turno al siguiente compañero.

Peregrina, tejo o pon.

Esta actividad lúdica es bastante practicada entre niños de ambos sexos, con un cierto predominio de las niñas.

En la escuela objeto de estudio fue estimable en su variante más común, es decir, a partir de un diagrama dibujado en el piso, hacia el que los niños lanzan una lata escachada o piedra, tratando de alcanzar los recuadros que le componen de forma progresiva.

De lograr ese propósito deberán avanzar en un solo pie a los cuadros siguientes y regresar en ese orden hasta el principio y salir. De caer la lata sobre la raya o fuera del recuadro deseado, los jugadores cederán su turno al próximo competidor. La similitud del gráfico con un avión le da nombre al juego si se tiene en cuenta que en esta escuela no se dibujaban las alas en el recuadro aludiendo al avión

Otra variante como “la semana” aparecida en “Juegos Cubanos”, igualmente fue apreciada durante la investigación.

En el caso descrito ganará el que habiendo lanzado la lata al recuadro doce, vaya hasta aquel y tras sacarla, logre descender al primero, de la misma manera se llevara a cabo en la variante “la semana”.

Juegos con la suiza.

Puede confirmarse que esta forma de jugar resultó ser la más generalizada entre las niñas, sin descartar que también sea practicada por varones.

Su ejecutoria suele suceder de distintas formas, aunque generalmente se produce en solitario, tratando de saltar repetidamente la cuerda sujeta a sus extremos por cada mano. Otra variante es aquella donde los competidores al saltar, ocupan diferentes posiciones con piernas y brazos.

Muchas de las formas de bailar suizas, descritas por Alfaro Torres, no fueron apreciadas en la investigación.

Juegos de correr.

De los denominados “juegos de correr”, deleitados con igual satisfacción por ejecutores de ambos sexos, se pudieron reconocer algunos de los descritos por Alfaro Torres y otros no registrados en el libro “Juegos Cubanos”. Destacaron por su nivel de coincidencia en los citados lugares “Los escondidos”, “Chucho escondido”, “El pañuelo o pañoleta”, “Burrito 21”, “La gallinita ciega” y los clásicos “Carreras en sacos” y “Carreras en zancos”.

“Los escondidos”, manera muy antigua de jugar sigue estando presente en muchos niños actuales.

Consiste en dejar en una madrina o malla (árbol, poste u otro objeto) a un niño previamente seleccionado mediante alguno de los piteos, mientras el resto intenta ocultarse en los alrededores. Aquel que se queda, hará un conteo de números consecutivos, anticipadamente acordado por los jugadores y al concluir este, lanza una frase casi siempre concluida en: ¡el que no se escondió se revienta! o ¡maquinita 1, maquinita 2, el que no se escondió se quedo! A seguidas intenta descubrir a sus compañeros y de hallar alguno, gritará su nombre e intentará alcanzar corriendo la madrina o malla. El niño descubierto que logre alcanzar antes dicho objeto, logrará salir o ganar, de lo contrario será el próximo quedado en caso de que alguno de los jugadores le indique al que se quede donde se encuentra algunos de los que están escondido a esa acción se le llamara huevo culeco y indicara un castigo al que revele a alguno de los jugadores escondidos.

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

“El pañuelo o pañoleta” consiste en dividir en dos bandos o equipos a un grupo de niños, que serán situados convenientemente a ambos lados de una línea trazada en el piso, sobre la que se coloca un pañuelo o pañoleta.

Los competidores recibirán números consecutivos, de manera que tengan un similar entre sus oponentes. El que dirige el juego cantará un número y los referidos se aproximarán al pañuelo, tratando de apoderarse de este, pero evitando tras esa acción ser tocados por su rival. De evadir el roce, tratarán así de regresar a su formación, mientras son perseguidos. Los que lleguen sin ser tocados, sumarán unidades a sus respectivos equipos y ganará el colectivo de mayor puntuación el que dirige el juego en el momento que considere oportuno puede cantar ¡machete! que consiste en que ambos bandos se aproximan al pañuelo para intentar apoderarse del mismo evitando ser tocado tras esta acción.

Para la realización del juego “Burrito 21” se divide un grupo de niños en dos equipos, con igual número de integrantes. Cada miembro de uno de los bandos, pasa los brazos por delante de la cintura del próximo compañero. El primero hace un apoyo en una pared o un árbol, de manera que toda la fila quede sostenida. Cada uno de los del segundo equipo desde una distancia moderada, corre y salta sobre la espalda del último de la fila e intenta caer sobre el primero que no tiene otro encima. Los de arriba tratan de mantenerse y los de abajo se esfuerzan por sacudírselos. El que se cae sale del juego. Gana el equipo que logra librarse de sus oponentes.

Se apreció como los niños jugaban “La gallina ciega”. Esta expresión lúdica consiste en seleccionar a un niño de un grupo, al que se le cubren los ojos, mientras los demás integran un círculo a su alrededor. El pequeño vendado, al que se le denomina “gallina ciega” es obligado a dar vueltas en el lugar, con el objetivo de despistarlo. Se sostiene

un diálogo y la gallinita intenta capturar a algunos de los del círculo, pero estos huyen aprovechando que aquel está vendado. Al atrapar a uno, ese pasa a ser la gallinita.

“Las carreras en sacos” y “Las carreras en zancos”, son competencias lúdicas muy del agrado de los niños. Las primeras como su nombre lo indica, consisten en intentar desde el interior de un saco y tomándolo por sus extremos, correr a campo traviesa para alcanzar una meta antes que uno o varios rivales. “Las carreras en zancos” aunque más mermadas en su ejecutoria fueron apreciadas en esas dos urbes. La utilización de tales implementos resulta indispensable para la ejecutoria de dichos juegos. Ambas expresiones no aparecen registradas en el texto “Juegos cubanos”.

Otros juegos como: “Perrito goloso”, “Bandidos y policías”, “Ardilla sin casa”, son menos escogidos por los niños.

“El cogido” uno de los participantes se queda y el grupo se esparce corriendo en diferentes direcciones. El que se queda debe perseguir a los demás tratando de tocar uno de ellos. De lograr hacerlo, entonces el tocado se queda y pasa a ser el perseguidor y el otro se integra al grupo. Pudiera aplicarse el retoque, es decir, que el cogido toque de inmediato a quien lo cogió y así sucesivamente hasta que uno de los dos logre escapar del retoque.

“El pegado” mediante un piteo se decide quién se queda, decidido este se dispersa el resto de los participantes alrededor del área enmarcada por ellos. El quedado persigue a los demás y cuando logre tocar a uno, entonces ese se queda pegado en el sitio donde fue tocado. Otro puede acercársele y pasar bajo sus piernas para despegarlo, pero puede ser tocado a su vez por el perseguidor, quedándose también pegado. Cuando logra pegar a tres, el último de ellos se queda y sustituye al anterior.

Juegos variados.

Entre esas variantes lúdicas descollaron por su repitencia y sistematicidad los juegos “Pasito inglés” y “rabo del burro”, no siendo así con el juego de Cuatro Esquinas”.

La primera de ellas no aparece en la clasificación de Alfaro. Se juega con dos madrinas, una para contar y la otra donde se sitúan los demás niños, que tendrán como objetivo llegar al que cuenta, sin ser vistos.

“Cuatro esquinas” es una variante lúdica que no fue registrada en el texto “Juegos cubanos” y consiste en cuatro jugadores que se sujetan por una sola soga atada en sus extremos a la que le dan forma cuadrilátera y separada ellos aproximadamente un metro por detrás de un objeto colocado sobre el piso. El primero que logre capturar dicha prenda es el ganador.

Por su parte “El rabo del burro” es uno de esos juegos que viene de antaño, practicado por niños de muchos países. Consiste en situar el rabo a un burro de cartón o cartulina, con los ojos vendados.

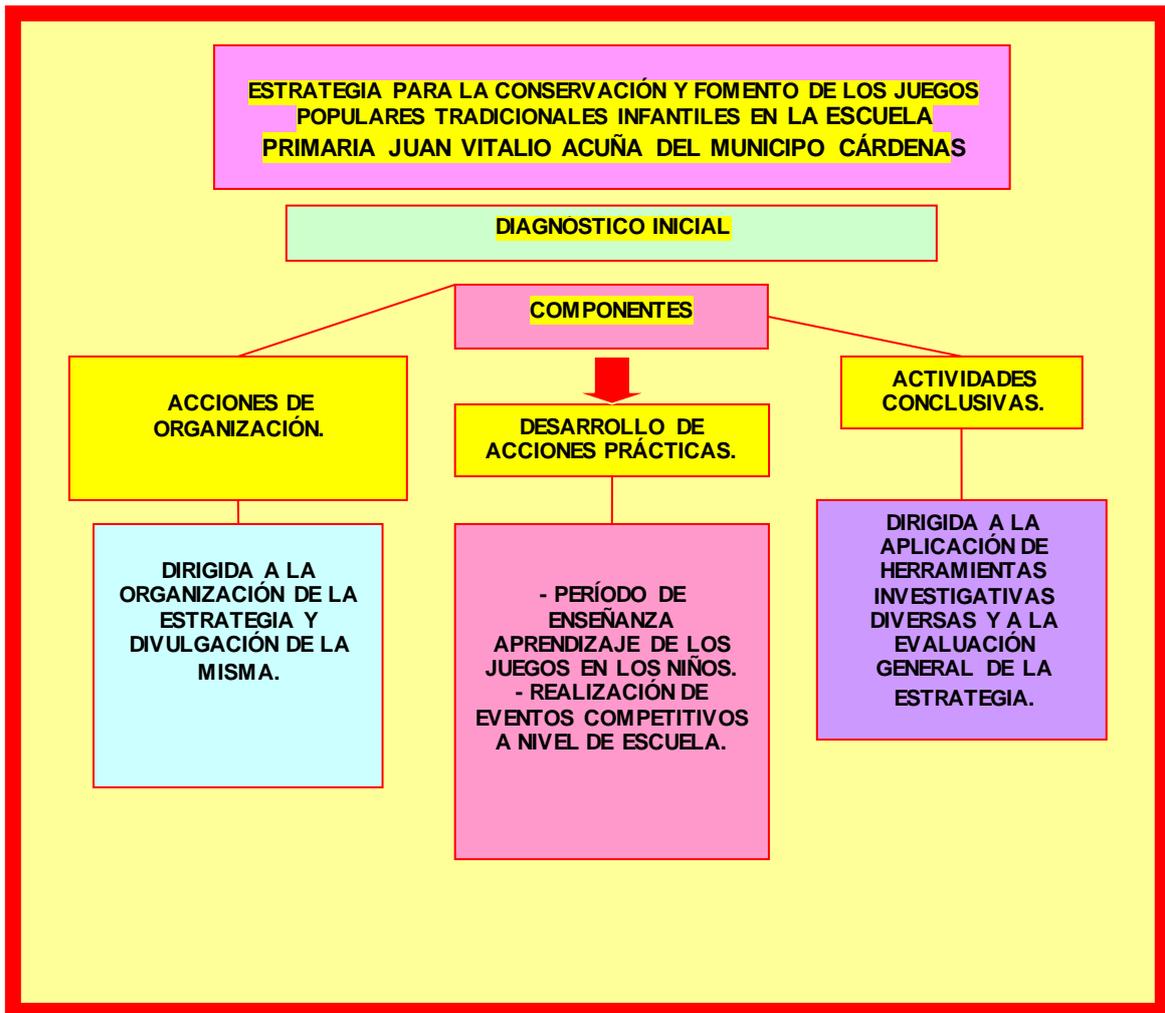
“Mar y tierra”, consiste en trazar una línea en el suelo, a un lado estará el mar y al otro lado la tierra, el guía situará al grupo sobre la línea y comenzará a indicar el lugar (mar o tierra) y los niños saltarán hacia el lugar indicado por el guía. El niño que se equivoque pierde.

En menor cuantía y de manera aislada fueron vistos juegos como “Las frutas”, “Pelea de enanos”, etc. Se evidencia también en estos juegos la existencia de algunos no descritos antes en el referido libro cubano.

Juegos con rondas y cantos.

Entre los principales juegos donde aparecen en su ejecución rondas y cantos, se apreciaron algunos muy conocidos por diversas generaciones de cubanos. “Rueda rueda”, “Alánimo”, “La señorita”, “El patio de mí casa” y “La casita de martí”. Los mismos se caracterizan por el movimiento circular de los pequeños, mientras entonan cantos alegóricos a esos nombres.

Muy esporádicas fueron las posibilidades de percibir variantes lúdicas de juegos de prendas, así como los bien reconocidos piteos y lo que se lograra acá de manera bien exigua, se corresponde sobre todo con el quehacer de algunos niños en la ciudad. Lo limitado de esas expresiones y de muchas otras que fueran disfrutadas antes por padres y abuelos, son pruebas fehacientes del deterioro que experimentan tales formas en la actualidad.



En el contexto de la estrategia se determinaron las **metas** siguientes:

- 1- **Fase de organización.**
- 2- **Fase de desarrollo de acciones prácticas.**
- 3- **Fase de actividades conclusivas.**

Conclusiones

Después de haber hecho un análisis de los resultados podemos llegar a las siguientes conclusiones:

1. Basado en los resultados finales de la investigación y al criterio de los especialistas se determinó la validez de la hipótesis adoptada en dicho trabajo investigativo. A raíz de esto se elaboró una estrategia encaminada a la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles. En la cual se ven elementos de organización, enseñanza y aplicación en los niños del municipio de Cárdenas.
2. A través de los resultados obtenidos en dicha investigación se puede determinar que un gran deterioro de los juegos populares tradicionales infantiles, por su poca realización por parte de los niños.
3. La elaboración de una estrategia para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles es un componente indisoluble de los elementos investigados en criterios expuestos por los familiares, educadoras de círculos infantiles, profesores de educación física y recreación encuestados.
4. Los criterios de los especialistas consultados demostraron teóricamente, los las ventajas del sistema creado, lo que ponderaron reiteradamente.