

# **LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES COMO MEDIO RECREATIVO EN LOS NIÑOS DE LA COMUNIDAD DE JAGUEY GRANDE.**

Lic. Conrado García Bernal, Msc. Roberto N. Rodríguez Reyes

*FACULTAD DE CULTURA FISICA MATANZAS*

## **RESUMEN**

El presente trabajo tiene como objetivo Seleccionar actividades recreativas para conservación y motivación de los juegos populares tradicionales infantiles en los niños de la comunidad de Jagüey Grande, tomándose como muestra a 180 estudiantes de ellos 90 son hembras e igual número varones de cuarto quinto y sexto grado perteneciente a las 6 escuelas primarias del territorio. El método más utilizado en esta investigación fue el empírico y dentro de este la observación, entrevistas y encuestas. Los datos fueron obtenidos estadísticamente mediante sumatorias y porcentaje. Los resultados alcanzados en nuestra investigación permitieron que los Juegos populares tradicionales Infantiles contribuyeran a una mayor motivación de los niños en las actividades recreativas de la comunidad de Jagüey Grande.

**Palabras claves:** *Juegos populares tradicionales. Actividades recreativas .Motivación*

## **Introducción.**

Son muchas las generaciones que en diferentes etapas de sus vidas han manifestado a través de juegos populares tradicionales las más antiguas expresiones lúdicas las cuales han sido populares en determinada región y se han practicados de padres a hijos y por otros parentescos con los niños.

Las causas que han provocados un notable deterioro en la práctica de los juegos populares tradicionales infantiles en todo el universo y nuestro país no está ajeno a esta realidad entre los que podemos citar la desanteción familiar derivado de la falta de tiempo y motivación para esta enseñanza de los juegos practicados por otras generaciones las nuevas tecnologías lúdicas existentes en este mundo la urbanización y el desarrollo del turismo demuestran lo antes planteados.

No podemos considerar dueños de los juegos populares tradicionales infantiles de una determinada región a todas aquellas personas que han practicados en su territorio diferentes actividades lúdicas sin tener en cuenta que muchas de estas han sido generalizadas en diferentes épocas y países.

Es difícil encontrar formas lúdicas similares en niños procedentes de otros países donde no exista el fenómeno del deterioro de los juegos populares tradicionales infantiles lo cual representa un tema que preocupe a tantas personas en la actualidad.

Son muchos los pedagogos y otros especialistas interesados en fomentar dichas prácticas entre las comunidades infantiles, no obstante, no existen acciones puntuales que permitan la conservación de todas esas expresiones.

Se observaba en la comunidad que los juegos populares tradicionales infantiles no tenían un lugar protagónico en las actividades recreativas que se desarrollaban en la comunidad y en las escuelas, donde dedican el mayor tiempo a realizar otras expresiones lúdicas. Ello es un elemento que no contribuye en modo alguno a lograr la amplificación de las formas de tipo popular tradicional, máxime si se tienen en cuenta las virtudes o valores psicológicos y físicos de todas esas expresiones.

No solo en nuestro municipio y provincia se ha detectado un notable deterioro en los últimos años de los juegos populares tradicionales infantiles, esta deficiencia también existe a nivel nacional e internacional.

De la presente investigación se refiere que en el poblado de Jagüey Grande las actividades recreativas realizadas para los niños en la comunidad y en las escuelas carecían de opciones de juegos de carácter popular tradicional, no lográndose así valores psicológicos y físicos y una mayor satisfacción en los niños, convirtiéndose en una tarea que en la actualidad preocupa a tantas personas como es: Lograr la conservación y motivación de los juegos populares tradicionales infantiles y el fomento de la identidad de nuestro territorio.

Con la inclusión de los juegos populares tradicionales infantiles, le aporta al niño múltiples beneficios y opciones para recrearse, donde van a desarrollar cualidades multifacéticas en su personalidad, potencia la fuerza física e intelectual, agudiza los sentidos, libera las energías, genera las reglas y organización, estimulan la imaginación, la comunicación, las facultades de coordinación y concentración, espontaneidad y curiosidad, solidaridad y cooperación, en sentido general logra la confianza en sí mismo.

Esta investigación permitirá la capacitación adecuada de las personas responsabilizadas con la realización de actividades con los niños en todo el territorio.

De la misma manera los elementos aquí abordados permiten contar con una guía bibliográfica excelente, portadora no solo del plan de actividades enunciado, sino también de argumentos relacionados con las variantes diversas de los juegos populares tradicionales infantiles.

Como aporte novedoso de esta investigación radica en que las actividades recreativas desarrolladas en el territorio de Jagüey Grande, deviene de la falta de un plan de actividades basado en los juegos populares tradicionales infantiles, pues no se tienen antecedentes de propuestas similares en el territorio.

Los elementos hasta aquí planteados posibilitan expresar el criterio de pertinencia de la investigación planteada, dejando entrever la opción de trasladar socialmente las propuestas conclusivas a otros consejos populares del municipio. Con el fin de lograr una mayor calidad de vida como principal aspiración en materia de salud a partir de la realización de actividades físicas y las ventajas psíquicas derivadas de las expresiones lúdicas.

Los juegos populares tradicionales infantiles contribuyen a la preservación del medio ambiente, pues es imposible separar lo espiritual de lo físico, lo cual se manifiesta en las diferentes formas culturales de un territorio. Además brinda la posibilidad de realizar actividades recreativas infantiles que no requiere de una gran cantidad de recursos

materiales y financieros, siendo menos costosas, las cuales son del agrado de todas las niñas y niños

Para este trabajo se tuvo en cuenta, la edad de los niños (9,10 y 11 años), el sexo (M y F), que se encuentran cursando el (4to, 5to y 6to grado), a los cuales se le planificaron las actividades recreativas en el horario de la tarde durante el deporte participativo y los sábados en la mañana, también se controló la cantidad de actividades que se realizaban con los niños, los recursos materiales y humanos disponibles, total de niños en cada actividad, el apoyo de los familiares de los niños, así como el nivel profesional de las personas involucradas en este trabajo.

Para ser cumplir el proceso de conservación y motivación de los juegos populares tradicionales infantiles como actividad recreativa en los niños del poblado de Jagüey Grande, se determina el siguiente **objetivo general**:

Seleccionar actividades recreativas para conservación y motivación de los juegos populares tradicionales infantiles en los niños del poblado de Jagüey Grande.

## **Desarrollo.**

### Resumen bibliográfico

Según Pérez A. (1997) “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”. En Cuba la obra de Caridad Santos, Sonia Correa y Rolando Alfaro Torres constituye un excelente aporte a la conservación de este tipo de juegos, no sólo por el mérito indiscutible de coleccionar en dos textos una cantidad considerable de formas lúdicas practicadas por los niños cubanos, debidamente clasificadas atendiendo a sus características, sino también por haberlos caracterizado convenientemente.

La obra de Rolando Alfaro Torres (2002) constituye un excelente aporte a la conservación de este tipo de juegos, no sólo por el mérito indiscutible de coleccionar en un texto una cantidad considerable de formas lúdicas practicadas por los niños cubanos, debidamente

clasificadas atendiendo a sus características, sino también por haber tenido como iniciativa la conformación de ludotecas en diferentes regiones del país.

Santos C. y Correa S (2003) 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, ejecutadas en cualquier entorno y organizadas espontáneamente por los 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." (3)

El autor Lantigua, J (2008) 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." (4).

Lo que resulta bien claro gracias a las evidencias bibliográficas que se poseen, es que las expresiones de tipo popular tradicional no se corresponden con una región o país determinado, pues las mismas han trascendido las fronteras de los pueblos, para convertirse en patrimonio de toda la humanidad.

Son muy interesantes las reflexiones de Lantigua, J (27, 4) acerca del tema cuando refiere: "Los juegos populares tradicionales infantiles son parte del patrimonio cultural de los pueblos y muchas de esas expresiones lúdicas se repiten en diferentes regiones o de un país a otro, encontrando en ocasiones formas muy similares de realización. Esto, en la mayoría de los casos, es probatorio de los nexos históricos existentes entre poblaciones de distintas nacionalidades." Más adelante considera que: "El autor del presente trabajo tras un estudio de textos y otros documentos de gran valor estableció de manera sucinta los vínculos más notables existentes entre algunas de estas formas lúdicas cubanas actuales con otras practicadas antaño y allende los mares, destacando además sus peculiaridades nominativas. Lo expuesto a continuación es una muestra de tales valoraciones..." y refiere algunos ejemplos de ello, considerando juegos que transitaron de España a la isla tales como: El chucho escondido, Los escondidos, La peregrina, etc.

Refiriéndose a un estudio realizado por estudiantes de cultura Física en algunas ciudades matanceras (Cárdenas, Varadero y Matanzas), Lantigua 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 quimbombia 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.” (5)

Este trabajo tuvo su motivación fundamental en la obra del ya citado Rolando Alfaro Torres.

Son precisamente Lantigua, J, N y López, M (17, 4) los que abordan la caracterización de los juegos populares tradicionales, sobre todos de aquellos que más se reiteraban .a partir de un estudio realizado en las ciudades de Cárdenas, Matanzas y Varadero.

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. El héroe nacional de Cuba, José Martí (1889) 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”, haciendo clara alusión a nuevas formas lúdicas incorporadas al deleite infantil.

Estas expresiones conforman, según criterio de las autoras Santos, C y Correa, S (2003), una categoría contentiva de una serie de aspectos: “...entre los que sobresalen el de ser manifestaciones que se transmiten mediante la palabra, por lo general de padres a hijos, de generación en generación, ejecutadas en cualquier entorno y organizadas espontáneamente por los 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.”

A juicio de Trigo, (1989) los juegos populares tradicionales corren el peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y otras formas de vida actuales. Hoy se sabe que las vivencias actuales son una muestra de cómo el desarrollo de la humanidad, constituye una amenaza para la existencia de esas extraordinarias riquezas espirituales, precisamente por la generalización de las diversas generaciones de juegos, alentados por una cada vez más pujante tecnología.

Lo cierto es que con el avance impetuoso de la tecnología, esas formas lúdicas se han convertido en una de las ocupaciones fundamentales de los niños de todo el mundo. De la

misma manera que muchas personas le ponderan determinadas virtudes, los videojuegos poseen no menos detractores. Numerosos son también los cuestionamientos que animan a individuos de diversas procedencias y profesiones, al intercambiar sobre el tema:

Ofele M. R (1999) reflexiona acerca de la conveniencia o no de dar continuidad a esas tradiciones en los niños: “Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica”.

Casimiro Andujar, A. J (2000) expresa: “El hecho que el escolar vea o no la televisión, o juegue con videojuegos, no es indicativo de una utilización activa del tiempo libre, pero es evidente que el tiempo que el joven está delante de dichas máquinas, no está siendo empleado en actividades físico-deportivas”.

Gómez Guerra, L (2007) estudiante de periodismo, ha publicado un excelente artículo en un diario de circulación nacional bajo el título: “¿Jugar o no jugar?”, donde evalúa muy acertadamente la influencia de los videojuegos entre adolescentes y niños cubanos.

La referida autora alerta acerca de los mensajes negativos que pueden provenir de la mayoría de los videojuegos. Sobre el particular acota: “Muchos sugieren, directa o indirectamente comportamientos violentos, individualismo y discriminación racial o de sexo”.

También detalla aquellos aspectos negativos devenidos del uso excesivo de la tecnología, el tipo de juego y las características personales de los adolescentes que los practican. Sobre el particular señala: “Durante su empleo, los adolescentes se someten a una gran tensión psíquica y física...” y continúa asegurando que los mismos pudieran generar estrés, irritación y alteración. Ello según concluye después, se debe a la hipersensibilidad que llegan a producir tales juegos a nivel neurológico, causal de un mayor nivel de hiperactividad motora.

La excitación fisiológica con la reducción de la inclinación a ayudar a los demás, propiciando comportamientos egocéntricos y falta de sensibilidad social, es igualmente enunciada.

Por otra parte considera ciertos beneficios adosados a la ejecutoria del videojuego, entre las que sobresalen: "...incide positivamente en el adecuado desarrollo de los procesos cognitivos... benefician habilidades y destrezas importantes para el proceso de enseñanza aprendizaje, pues incorporan capacidades de organización y control, como las que aporta la correcta utilización del teclado."

Más adelante expresa que su uso aviva destrezas motoras como la coordinación óculo manual, el sentido del dominio y la solución de problemas y que su usanza se realiza incluso con fines médicos para motivar a pacientes esquizofrénicos, en el tratamiento de conductas compulsivas y autodestructivas, así como para tratar a niños con Síndrome de Down u otros con retardo en el aprendizaje.

De la misma forma afirma que sus posibles derivaciones negativas responden al exceso incontrolado de tales prácticas, cuando no median garantes mecanismos de constrictión por parte de los adultos.

Mucho tiene que ver en esta degradación el crecimiento acelerado del Turismo Internacional, sobre todo en lo referido a su impacto en las sociedades y el medio ambiente. Se plantea al respecto que el turismo es una actividad ambivalente, pues por una parte, aporta grandes ventajas socio económicas mientras que al mismo tiempo contribuye a la degradación medioambiental, así como a la pérdida de la identidad local. Este deterioro ocurre sobre todo a expensas del proceso de globalización que implica la existencia de formas culturales convencionales, en detrimento de los valores culturales autóctonos de una región o país.

Los juegos como factor integrante de la cultura popular han sido víctimas de todo ese proceso, también por la práctica asociada a las formas actuales de la animación turística. La pérdida de valores que acompaña al convencionalismo recreativo, no constituye en modo alguno un precepto que revolucione la sociedad con sus formas lúdicas reiteradas y participativas, sino un freno para la amplificación de los verdaderos valores culturales.

Las nuevas formas de vida de la población asociadas a un proceso continuado de



urbanización, han sido motivo para que desaparezcan ciertas expresiones lúdicas que antaño caracterizaron determinadas regiones.

En realidad algunos juegos de naturaleza popular o tradicional son escasamente practicados en la actualidad, lo que hace peligrar su futura realización al comprometerse el mecanismo de transmisión de esas experiencias culturales de una generación a otra.

Se habla también de los mermados esfuerzos por rescatar tales manifestaciones lúdicas, aunque se refiere que las mismos aparecen con cierta intermitencia, más sujetas a los cambios de la moda que a serias aspiraciones humanas, las que tienen un lugar más encumbrado en la realización de eventos o en publicaciones, según criterio de Ofele, M. R. (2006). Tal afirmación además de o corroborarse en los tiempos actuales, constituye una preocupación de profesores de Educación Física y otros especialistas, comprometidos con la recreación popular y especialmente la infantil.

No resulta desacertado plantear que a partir del desarrollo experimentado por las sociedades, pretendidamente encaminado a un cambio progresivo en la calidad de vida del ser humano, se manifiesta en muchos casos el irrespeto a la diversidad cultural regional, nacional y local, con lo que expresiones como las descritas anteriormente, son desplazadas por otras, exponentes ellas mismas de cierto carácter convencional.

-Hoy los juegos de carácter popular tradicional se ven amenazados por causas diferentes entre las que se encuentran: el auge impetuoso de los juegos que están vinculados con la nueva tecnología, la desatención lúdica familiar, la falta de experiencia de los docentes que trabajan con niños, los procesos migratorios de las zonas rurales a las urbanas y una muy evidente afectación del desarrollo de la industria turística, con sus formas recreativas convencionales y globalizadas.

Es Lantigua, J (27, 2) quien refiere sus consideraciones acerca del tema y expresa: “Son muchas las personas que aprecian en la actualidad un manifiesto detrimento en las formas lúdicas asociadas a lo popular y tradicional, sin llegar a distinguir en tales casos los motivos de dicho deterioro, pues suelen poner en tela de juicio probables circunstancias exentas de un aval investigativo previo.’

Ofele, (32, 4) considerando la posibilidad de trabajar en una dirección que posibilite la conservación y fomento de los juegos de carácter popular tradicional, muestra un

pesimismo notable cuando expresa: “Se habla también de los mermados esfuerzos por rescatar tales manifestaciones lúdicas, aunque se refiere que las mismos aparecen con cierta intermitencia, más sujetas a los cambios de la moda que a serias aspiraciones humanas, las que tienen un lugar más encumbrado en la realización de eventos o en publicaciones”

Tampoco debiera considerarse que el detrimento experimentado por estas expresiones sea atribuible por igual a cada una de sus formas, puesto que en algunas se evidencia una práctica mucho más activa que en otras. Tal vez esto tenga que ver con la existencia de un tiempo más limitado y una menor disponibilidad para el juego en el caso de los niños, lo que es motivo para que se realicen sólo las selecciones más gustadas.

Detallando en la posible solución de esta problemática asociada al deterioro o agotamiento de los juegos populares tradicionales infantiles, se hace referencia por el anterior autor (32,4) las ideas siguientes: “La afectación lúdica generacional actual amenaza con agudizarse en un futuro inmediato en la misma medida que las causas que le provocan amplíen sus influencias disociativas, promoviendo prácticas novedosas y claro está, dejando de influir en los niños al carecer de experiencia y sapiencia suficiente.

El deterioro de los juegos populares tradicionales infantiles resulta mucho más alarmante en estos días, sobre todo por la carencia de una estrategia global o regional destinada a su preservación en el ámbito comunitario, capaz de sustituir la situación actual por un estado deseado y establecer la posibilidad de un proceso de enseñanza aprendizaje donde el aporte mayor radique en la exposición de aquellas expresiones que forman parte ya del recuerdo lúdico, la ejecutoria competitiva y el proceso lógico de reproducción devenido de su aplicación.”

Acerca del papel que pueden haber desempeñado los juegos tecnológicos en la situación de deterioro actual de las expresiones de tipo popular tradicional, es necesario destacar los aportes de Lantigua, J (19, 6) quien refiere: “El autor del presente trabajo, sostiene que las formas lúdicas adosadas a la nueva tecnología poseen un marcado carácter ambivalente, puesto que por una parte les reconoce su influencia favorable en los procesos cognoscitivos y por otra les cuestiona sus consecuencias negativas diversas. De la misma forma afirma que sus posibles derivaciones negativas responden al exceso incontrolado de tales prácticas, cuando no median garantes mecanismos de constricción por parte de los adultos.”

Acerca de las consecuencias negativas de las formas tecnológicas se refiere que:

- Limitan la práctica de actividades físicas, dado lo temporalmente abarcadores que resultan.
- Expresan una merma en el desarrollo de las capacidades motrices, a expensas de su exigua práctica física o corporal.
- Pueden llegar a producir determinados padecimientos musculares y circulatorios, sobre todo relacionados con las posturas adoptadas, así como afectaciones del sistema óseo.
- Provocan trastornos tales como dolores frecuentes de cabeza y molestias o irritación ocular.
- Provocan un deterioro notable de otras formas lúdicas, muchas de ellas asociadas a lo popular y tradicional.
- Generan actitudes diversas entre las que figuran estrés, irritación y alteración nerviosa, atendiendo a los distintos mensajes que los videojuegos son capaces de transmitir.
- Afectan los procesos socializadores, pudiendo generar aislamiento y escasas relaciones de grupo.

De la misma manera los valores innegables de estas expresiones virtuales son los siguientes:

- Favorecen los procesos cognitivos, desarrollando aspectos como la imaginación y concentración.
- Benefician habilidades y destrezas bienhechoras del proceso enseñanza aprendizaje.
- Producen satisfacción inmediata entre sus ejecutores.
- Constituyen una forma agradable de usar el Tiempo Libre.
- Son un excelente medio para introducir conocimientos y habilidades informáticas.
- Pueden ser aplicados en algunas terapias para pacientes con trastornos psíquicos.

Las alternativas para un uso adecuado de las expresiones tecnológicas se resumen en:

- Favorecer siempre el uso de videojuegos con claros y evidentes mensajes educativos, alejados de cualquier vestigio de violencia u otras conductas negativas, luego de que los mismos hayan sido revisados convenientemente por los adultos.

- Determinar de manera periódica el tiempo que le dedicarán los menores a estas prácticas, alternando su uso con juegos recreativos físicos, entre los que figuren los de carácter popular y tradicional.
- Propiciar conversatorios que permitan conocer las experiencias lúdicas de los pequeños, favoreciendo un clima de esclarecimiento acerca de las actitudes que puedan devenir de dicho desempeño.
- Dar prioridad a las tareas docentes y otras responsabilidades de tipo doméstico, antes de la ejecutoria lúdica.
- No utilizar dichos juegos como una forma de mantener entretenidos a los menores, pues en realidad existen otras muchas variantes para la utilización del Tiempo Libre menos controvertidas.

Makarenko S. (1980) hace referencia a esos atributos, cuando en un abordaje de la actividad lúdica enfatiza: "...debe educar las cualidades del hombre". (6)

Petrovski A. (1990), evalúa acertadamente los aportes del juego en la formación de los pequeños, al respecto considera: "...ofrecen rico alimento a la imaginación infantil, permiten al niño profundizar y consolidar cualidades valiosas de la personalidad (valentía, decisión, organización, ingenio, etc)". (7)

Los aportes del juego a la formación de valores en los individuos son ampliamente reconocidos por diversos autores. Rudik. P (1990) considera que: "El juego es un tipo de actividad que tiene un gran significado formador y educativo en la vida del hombre" y más adelante valorando sus posibilidades de realización y sus expectativas precisa: "Es el único tipo de actividad que está al alcance del niño y que responde a su necesidad de ser activo...es el camino de los niños hacia el conocimiento del mundo en que ellos viven y al que están llamados a cambiar". (8)

Pérez A. (1997) afirma: "El niño no es un niño porque juega, sino que precisamente juega por ser niño. No puede pretenderse, por tanto, que deje de jugar para que se vuelva adulto, sino por el contrario es preciso que juegue para que sea un mejor hombre en el mañana". (9)

Pérez A (1997) al referirse a éstas, expresa: "De forma específica los juegos recreativos son cualquier forma de juego que es utilizado voluntariamente en el tiempo libre y no hay sobre

todo en ellos rigurosidad en la aplicación de reglamentaciones y necesidad de instalaciones muy específicas”. (13)

El mismo autor, refiriéndose a los objetivos de los juegos recreativos expuestos, encontramos aquellos que tienen que ver con la formación de ciertos valores morales en los niños:

- Exaltar la autoestima y la solidaridad de los participantes.
- Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad.
- Desarrollar habilidades de liderazgo.
- Favorecer la integración.
- Beneficiar la comprensión y reconocimiento.
- Intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo.

Entre las características más significativas de los juegos, que aparecen contenidas en las Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección Nacional de Recreación en Cuba, se describen las siguientes:

- “placentero: el juego está concebido para producir placer entre sus practicantes y por ningún motivo debe ser causa de frustración.
- Natural y motivador: debe ser siempre alentado por la motivación, de manera que las personas accedan al mismo de forma natural.
- voluntario: como actividad recreativa no admite ser compulsado y las personas que lo practiquen deben hacerlo de manera totalmente voluntaria.
- mundo aparte: con la práctica del juego se logra trasladar al individuo a un mundo de fantasías o de ficción, logrando satisfacciones no atribuibles a la vida real.
- creador: permiten a través de su propio desarrollo el alcance de una mayor creatividad en las personas, favoreciendo un adecuado equilibrio en su formación.
- expresivo: a través de tan importante actividad se ve favorecida la exteriorización de aquellos sentimientos humanos, normalmente reprimidos.
- socializador: se encuentra entre sus principales características, pues a través de su realización es posible el alcance de hábitos de cooperación, convivencia y labor de equipos.” (18)

De la misma manera reflexiona acerca del papel de los denominados juegos recreativos, a partir de sus claros influjos formativos aún fuera del ámbito escolar y considera que: “En esencia, por todos sus valores educativos

De la misma manera Muñoz, S (s/a) expresa: “A través de múltiples estudios y observaciones sabemos que el juego y los juguetes están relacionados directamente con el desarrollo y el crecimiento del niño y con muchas de sus expresiones emocionales”. (10)

Ofele M. R (1999) reflexiona acerca de la conveniencia o no de dar continuidad a esas tradiciones en los niños: “Quizás algunos de estos juegos sean jugados con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aún cuando surja la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica”.

Lantigua, J (2007) considera que: “Es evidente que el juego es la actividad característica de la edad infantil, donde las imágenes de los niños adoptan formas o maneras vivientes, estimulando de esa manera su propio desarrollo.

El juego permite un acercamiento en edades tempranas, a las conductas del adulto y sus relaciones interpersonales. Constituye un nexo entre las fantasías propias de los pequeños y su mundo futuro, donde alguna vez asumirán un papel protagónico. Por ello resultan tan significativos, en esos años, los paradigmas que sirvan de referencia al establecimiento de tales aproximaciones.” (11)

Más adelante el propio autor refiere: “En sentido general, el jugar, aporta a esas pretensiones toda una amplia gama de posibilidades lúdicas, representadas por expresiones diversas entre las que figuran de manera generalizada las recreativas.” (12)

Huizinga, H. () lo define de la siguiente manera: “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada (como sí) y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas, y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. Fullera, P (s.a) al referirse a esta apreciación del historiador holandés

expresa: “En esta afirmación se destacan los siguientes conceptos básicos, que intervienen en la definición del juego:

- Ejercicio de la libertad.
- Recreación simbólica de la realidad.
- Estimulación desde el placer.
- Satisfacción por su desarrollo.
- Demarcación espacio-temporal.
- Concertación de intereses.
- Motivación socializadora.

Rudik, P. A (1990) señala: “Todos los juegos sí están organizados de manera correcta, constituyen un excelente medio para el desarrollo integral de los niños, contribuyen tanto al desarrollo físico como intelectual...” Ese propio autor insiste en esos detalles: “El buen juego debe enseñar al niño a realizar los esfuerzos psíquicos y físicos que son necesarios para el trabajo.”

Especial importancia le concede el propio Rudik a las potencialidades del juego infantil, cuando manifiesta: “Al estar relacionados con diferentes movimientos en su forma natural, estos juegos ejercen una influencia más favorable sobre el desarrollo físico e intelectual de los niños.”

Continúa Rudik, “El juego crea todas las condiciones para que se manifieste la necesidad natural de actividades que tiene el niño y le proporcionan las vivencias más reales y vitalmente importantes.”

Resulta indudable el aumento de la capacidad vital y de la fuerza de los diferentes músculos, en los niños que realizan juegos recreativos físicos de forma periódica. Esa práctica favorece el intercambio energético de los pequeños con el ambiente, con lo que se perfeccionan sus procesos fisiológicos.

Por su parte Santos, C. y Correa, S. (2002) al referirse al aporte que ofrecen los juegos populares tradicionales, como parte de las denominadas expresiones recreativas, sentencian: “La mayoría de estos juegos entraña una amplia gama de elementos muy valiosos para el desarrollo integral del niño.”

, Muñoz, S (s/a) plantea: “el juego es un arte, una fuente de placer y una forma de manejar ciertas emociones, lamentablemente mucha gente ha perdido ésta capacidad lúdica, inmersa

en problemas económicos, en conflictos emocionales, serios de pareja que conllevan en un buen número de casos a violencia intrafamiliar, a pérdida de límites y estructura y consecuentemente a una dificultad para poder supervisar las actividades y los juegos de sus hijos”.

A juicio del propio autor, ello encierra un riesgo para la formación de los niños, los que al ser enviados a jugar con videos juegos o presenciar programas no recomendables en la televisión, se ven atrapados entre la probable violencia familiar y la existente en los medios, convirtiéndose ello en un detonante para la aparición de desórdenes de conducta, pérdida de interés por la escuela, los juegos y juguetes tradicionales, con lo que se desvían de sus respectivos patrones positivos.

Fernández del Castillo, I. (s/a) por su parte y refiriéndose a la posibilidad de que adultos y niños jueguen juntos, expresa: “...Es también una oportunidad para disfrutar de una relación de camaradería, más allá de los roles establecidos padres hijos, un aspecto de la relación familiar que de forma habitual suele descuidarse, pero que puede llegar a convertirse en una inestimable ayuda, por ejemplo, para capear la turbulenta etapa adolescente”.

A veces no se trata sólo de acompañar a los niños mientras juegan o simplemente jugar con ellos, pues se requiere también como parte de la aproximación lúdica, irradiar patrones o paradigmas que acompañen las imágenes de los más pequeños y les refieran la manera de actuar en la adultez. Tanto padres como maestros deben favorecer a través de sus actuaciones ejemplarizantes, el acceso de los niños a modelos correctos de conducta social, pues es bien conocida la influencia que dichas personas ejercen sobre los menores.

Nadie puede negar que los juegos infantiles además de contribuir a la preparación física general, ayuden en buena medida a la manutención de la salud humana. Al igual que sucede con la práctica deportiva, a través del juego, el hombre en edades tempranas recibe influencias muy favorables a su estado físico. Los juegos son indispensables para el desarrollo de los menores. A través de las diferentes expresiones lúdicas los pequeños se preparan para su mejor desempeño como adultos.



La posibilidad que brindan las diferentes expresiones lúdicas para el desarrollo corporal de individuos disímiles, le confieren una importancia relevante en el campo de la cultura física.

La ciencia ha demostrado fehacientemente que el niño no posee capacidades innatas, sino capacidades que pueden desarrollarse, sobre todo, a través de la práctica de diferentes formas lúdicas.

El empleo frecuente de juegos recreativos en los niños posibilita una ganancia en su constitución física, además de los consabidos aportes que esa ejecutoria brinda a la formación de la personalidad de los pequeños.

Muñoz, S (s.a) destaca: “A través de múltiples estudios y observaciones sabemos que el juego y los juguetes están relacionados directamente con el desarrollo y el crecimiento del niño y con muchas de sus expresiones emocionales.”

Sobre el particular Pérez, A (1997) plantea: “Los juegos recreativos ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general...”

El juego favorece decididamente el desarrollo físico de los niños, entre otros aspectos y las personas encargadas de atenderles velarán porque ese derecho reconocido transcurra de manera feliz. Es por ello que maestros primarios y profesores de Educación Física, requieren de una alta preparación encaminada a promover el uso sistemático de tales expresiones lúdicas, en función del progreso corporal de sus discípulos.

Un pedagogo que se respete así mismo jamás obviará, bajo ningún concepto, la posibilidad de que sus alumnos accedan a diferentes formas de juegos y para ello deberá propiciar sistemáticamente el espacio y tiempo suficientes. Reprimir las ansias de jugar en los niños presupone una conducta muy reprobable en cualquier educador.

El marco escolar debe abrirse a tales requerimientos, por lo que la escuela lejos de censurar o limitar dichas manifestaciones, deberá apostar por una satisfacción total de esas necesidades implícitas en la edad infantil.

La creación de ludotecas escolares, una propuesta nacida de las investigaciones llevadas a cabo por el destacado pedagogo Rolando Alfaro Torres, ha beneficiado el contexto escolar en diversos centros primarios en Cuba, unido esto a la práctica lúdica devenida de la Educación Física y los juegos predeportivos y deportivos que se ejecutan de manera

espontánea. Ello ha posibilitado que los niños en la actualidad se entreguen en mayor número a tales prácticas, aun cuando se admita que algunas formas populares y tradicionales de juegos estén desapareciendo de sus contextos habituales.

Se sabe que la actividad física beneficia considerablemente la salud humana, por lo que a la experiencia de jugar le son atribuibles también todas esas virtudes. En el caso de los niños, el quehacer lúdico prepara fundamentalmente su organismo para las funciones de la vida adulta. El juego puede ser también interpretado como una actividad necesaria para el organismo humano en crecimiento

Sicilia, P y Orozco, O (1983), quienes plantean que para alcanzar el desarrollo multifacético de niños y adolescentes, se deben concebir determinados medios, entre los que figuran los juegos pequeños, predeportivos y deportivos. Ese elemento conjuntamente con la gimnasia, las actividades rítmicas, el deporte y la recreación, a juicio de los mencionados autores, forma parte de la Educación Física, la que tiene como finalidad el perfeccionamiento corporal de los pequeños. No es de extrañar que con la realización de las actividades lúdicas y de la Educación Física en general, los escolares alcancen un desarrollo corporal armónico, aun cuando ello deba realizarse no sin cuidado, teniendo en cuenta la característica principal de los organismos en crecimiento, es decir, sus pocas potencialidades para asegurar energéticamente la carga física por la vía anaerobia. De hecho no deben obviarse las características del sistema óseo de los niños y adolescentes, que a esa edad es menos resistente a la presión y flexión a causa de una menor calcificación, aun cuando sea más elástico.

El organismo de los niños se caracteriza sin dudas por su inmadurez morfológica y por presentar una capacidad funcional mucho menor que la que se llega a alcanzar en otras edades. Precisamente esas características requieren de grandes cantidades de material plástico, en lo fundamental aportados por las proteínas, vitaminas y sales minerales.

En la edad infantil los seres humanos se distinguen por un limitado rendimiento económico ante las diversas reacciones de su organismo, además de una amplia excitabilidad de los procesos nerviosos, así como por un elocuente debilitamiento de otros relacionados con la inhibición interna, de aquí que se cansen con gran facilidad.

Mientras más simple resulte el movimiento y menos complejo el problema motor que se cree, más fácil ejecutoria tendrán los juegos en los niños más pequeños. En la misma medida que crecen los pequeños, las expresiones lúdicas tenderán a hacerse más complejas. Diversas investigaciones fisiológicas a criterio de Zimkin, N. V (1975) han demostrado la conveniencia de comenzar la educación física en los niños, desde edades tempranas. De acuerdo con ese mismo autor la actividad motora combinada con los medios de fortalecimiento, refuerza la estabilidad de los niños ante los efectos de factores perjudiciales provenientes del medio exterior, perfecciona la coordinación de sus movimientos y mejora las funciones de todos los sistemas del organismo.

La actividad lúdica provoca el aumento de la capacidad de trabajo de los escolares, como consecuencia del incremento de la actividad motriz. Ese mejoramiento conduce a un rendimiento docente mayor. El perfeccionamiento que llega a experimentar el sistema nervioso de estos niños, redundando en la economía del esfuerzo de órganos y sistemas de órganos, por separado y en su conjunto.

Los juegos tributan al desarrollo corporal en los pequeños y a una más efectiva coordinación motora, aumentando sus posibilidades para enfrentar diversas acciones de tipo físico.

El aumento de las capacidades motrices en los niños (fuerza, velocidad, resistencia, agilidad y flexibilidad), es una muestra de los beneficios que llega a reportar la realización frecuente de ejercicios recreativos físicos en ellos, a través del juego. Dichas capacidades según criterio de Forteza, A y Ranzola, A (1988), se manifiestan en la actividad con la posibilidad de obtener un rendimiento en la misma.

Brikina, A. J (1985) expresa: “Un buen desarrollo físico y una buena salud son posibles sólo cuando se tiene una figura correcta, Las alteraciones que se observan a menudo en la infancia, pueden llevar a una indisposición de las funciones del organismo, y, a veces, a enfermedades serias y a la pérdida de la capacidad de trabajo”.

Tales defectos corporales aparecen fundamentalmente en niños físicamente débiles, no sometidos a una práctica lúdica intensa, capaz de favorecer en ellos el fortalecimiento osteomuscular. Otra causal está asociada a los malos hábitos posturales los que pueden ser corregidos a expensas de la propia ejecución de los juegos.

De la muestra

Para poder dar cumplimiento a los objetivos trazados en esta investigación seleccionada una muestra integrada por 180 alumnos, de los cuales 90 pertenecen al sexo femenino y 90 al sexo masculino, con una edad promedio de 9 a 11 años, que cursan el cuarto, quinto y sexto grado, pertenecientes a las seis escuelas primarias del poblado de Jagüey Grande, en la provincia de Matanzas.

### **Métodos y procedimientos.**

Para poder llevar a cabo la presente investigación y evaluar de forma adecuada los resultados, se utilizaron los métodos teóricos y empíricos:

Para dar solución al problema de investigación y evaluar los resultados, fueron utilizados diferentes métodos teóricos e empíricos:

En el caso de los teóricos se citan el analítico sintético, inductivo deductivo y el hipotético deductivo.

Los métodos empíricos o prácticos cualitativos, se utilizaron fundamentalmente los métodos de observación, la encuesta y la entrevista.

Materiales a utilizar

- Calculadora
- Lápiz
- Cámara fotográfica Hp.
- Hojas de papel.

Para hacer cumplir los métodos y procedimientos se tuvo en cuenta la selección del personal de apoyo, maestros, profesores de educación física y de recreación y familiares de los niños objeto de esta investigación.

Las herramientas utilizadas en este trabajo se aplicaron por un periodo de seis meses,

Técnicas estadísticas:

Los datos obtenidos fueron procesados, obteniéndose la sumatoria y los valores porcentuales, comparándose los mismos con la Tabla de significación porcentual de R, Folgueira, todo ello elaborado en programa computarizado Excel sobre plataforma de Windows

Acciones para hacer cumplir el plan de actividades recreativas en las diferentes etapas sobre la conservación y motivación de los juegos populares tradicionales infantiles en el poblado de Jagüey Grande.

Etapas: 1: Valoración de los elementos teóricos existentes previos a la investigación.

Acciones:

\_ Estudio del texto “Juegos Cubanos” de Rolando Alfaro Torres y elaboración de un manual de juegos.

\_ Estudio de tesis anteriores derivadas del proyecto.

Etapas: 2 Proceso de enseñanza aprendizaje de las formas lúdicas populares tradicionales en el barrio seleccionado.

Acciones:

-Contacto con los factores sociales de la comunidad con el objetivo de iniciar el proyecto.

-Contacto con los maestros primarios de la comunidad y dirección de la escuela.

-Reunión con los especialistas del INDER y los profesores de educación física de las escuelas primarias.

-Reunión inicial con los padres para explicar objetivos del proyecto.

\_ Aplicación de primeras herramientas investigativas (encuestas a los niños y entrevistas a los padres).

\_ Curso extradocente a los niños implicados y realización de observaciones (cuarto, quinto y sexto grados de la enseñanza primaria).

\_ Reunión final con los padres.

\_ Aplicación de otras herramientas de la investigación. (aplicación de un test a los niños y observaciones).

Etapas: 3 Realización de eventos competitivos lúdicos comunitarios con los niños implicados en el proyecto.

Acciones:

- Competencias internas en las escuelas

\_ Competencias municipal.

-Observaciones y muestras gráficas de los eventos.

-

**Análisis e interpretación de los resultados**

Tabla: 1 Conocimiento de los adultos de los juegos que realizan los niños.

<b>CATEGORIA</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>%</b>
<b>SI</b>	<b>247</b>	<b>81.66</b>
<b>NO</b>	<b>2</b>	<b>0.66</b>
<b>Solo algunos</b>	<b>51</b>	<b>17.00</b>

Se mostró gran interés, preocupación y conocimiento por parte de los adultos de los juegos que realizan los niños en la comunidad, donde el 81.66 %, demostrando una gran diferencia en relación con los que no conocen

Tabla: 2 Juegos que más realizan los niños muestreados.

<b>Juegos que más realizan los niños</b>	<b>Nivel de coincidencia</b>
1- Escondidos	99
2- Bolas	90
3- Pon	89
4- Trompo	88
5- La Suiza	86
6- Yaquis	80
7- El pegao	71
8- La casita	61
9- Dominó	60

Analizando los resultados representados en la tabla anterior, podemos decir que el nivel de aceptación de los niños de las seis escuelas, coinciden en ubicar los nueve juegos más realizados por ellos según la puntuación reflejada.

Tabla: 3 Juegos practicados practicado por los niños en las escuelas .

<b>Juegos en las escuelas</b>	<b>Nivel de coincidencia</b>
1- El Chucho Escondido	84

2- Escondidos	81
3- Pegao	79
4- El pañuelo	79
5- Parchis	77
6- El Tejo	76
7- Bolas	69
8-Suiza	68
9Yaquis	53
10-Parchis	51

Podemos decir que las ofertas lúdicas ofrecidas a los niños en la escuelas, demuestra que los juegos más realizados por ellos, ubican en primer lugar El chucho escondido , donde 84 niños coinciden con ese juego, no existe mucha diferencia significativas en cuanto a la puntuación entre uno y otro juego.

Tabla:4 Juegos más practicados en la comunidad.

<b>Juegos en la comunidad</b>	<b>Nivel de coincidencia</b>
1- Escondidos	111
2- Bolas	89
3- dominó	76
4- Pon	69
5- La Señorita	51
6- Suiza	47
7- El pegao	46

Las encuestas realizadas a los niños sobre Los juegos populares tradicionales que más realizan los en la comunidad, 111 de ellos plantean como el más popular es Los escondidos y así sucesivamente le siguen los demás juegos

Tabla:5 Participación de los adultos con los niños en los juegos que realizan.

<b>PARTICIPAN</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>%</b>
SI	170	56.6
NO	28	9.33
Solo algunos	102	34.00

El 56.66 % de los adultos plantean que si juegan con los niños en sus ratos libres, a pesar de mantenerse ocupado en su trabajo, limita el tiempo y la motivación para la practicas de las actividades lúdicas

Tabla: 6 Personas que enseñan a realizar los juegos a los niños.

<b>PERSONAS</b>	<b>CANTIDAD DE NIÑOS</b>
Profesor de Educación Física	134
Papá	106
Maestro Primario	82
Mamá	68
Amiguito	46
Hermano	25
Abuelos	12
Otros	10

Los niños plantean que es en las escuelas donde ellos han aprendido el mayor número de juegos populares tradicionales infantiles, por parte de los profesores de educación física, donde 134 coinciden con dicha afirmación y que es el papá entre los demás miembros de la familia quien le trasmite los conocimientos sobre los juegos realizados por él en su infancia.

Tabla: 7 ¿Con quién juegas en los ratos libres?

<b>PERSONAS</b>	<b>CANTIDAD</b>
Amiguitos	149
Papá	126
Hermanos	82



Los niños prefieren jugar con sus amiguitos, ya que se sienten mas motivados y buscan competir de acuerdo a las características e igualdad que existe entre ellos, donde 149 niños de las seis escuelas así lo prefieren.

## II-Conclusiones.

Tomando como base los resultados obtenidos podemos plantear las siguientes conclusiones. Se cumple la hipótesis del presente trabajo los elementos aportados por la investigación permitieron que los Juegos populares tradicionales Infantiles contribuyeran a una mayor motivación de los niños en las actividades recreativas en la comunidad de Jagüey Grande, Teniendo en cuenta la situación del estado actual de la oferta lúdica en las actividades recreativas que se desarrollaban es la comunidad, carecían de un conocimiento y práctica entre los niños de las expresiones populares tradicionales. La selección de las ofertas lúdicas para elaborar el plan de actividades basado en juegos populares tradicionales infantiles fue posible mediante el criterio de los especialistas entrevistados y el estudio bibliográfico realizado en esta investigación. Las herramientas investigativas aplicadas en el presente trabajo permitieron demostrar la pertinencia del plan de actividades basado en juegos populares tradicionales creados para conservar y motivar los juegos populares tradicionales.

## Bibliografía

- -Alfaro Torres, Rolando. 2002. Juegos cubanos. Casa Editorial Abril. Ciudad de La Habana. 182p.
- -Barbón Forbes, Raymer. 2007. Sistema de juegos tradicionales del barrio Versalles de la ciudad de Cárdenas. Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas. 61p.
- -Barreras Hernández, Felicito. 2004. Los resultados de investigación en el área educacional. Conferencia presentada en el centro de estudios del ISP “Juan Marinello”. Matanzas. 32p.

- -Casimiro Andújar, Antonio J. 2000. Se está robotizando el tiempo libre de nuestros jóvenes? Consultado en: 15/2/09. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd20/tlibre1.htm>. Consultado el 9 de octubre del 2007.
- -Colectivo de autores. 1990 Psicología. Editorial Planeta. Moscú. URSS. 469p.
- -Convención sobre los derechos del niño. Convención sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer. (s.a) Bolsilibro. 95p.
- -Dieguez Hernández, Dayamis. 2007. “Sistema de juegos tradicionales infantiles en el barrio Pueblo Nuevo en la ciudad de Matanzas”. Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas.58p.
- -Echevarría Torrientes, Yusmila Francisca. 2007. “Sistema de juegos tradicionales infantiles del Consejo Popular Matanzas Este de la ciudad de Matanzas”. Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas. 61p.
- -Fulleda Bandera, Pedro. s.a. Recreación Comunitaria. CD Maestría: Actividad Física en la comunidad. 152p.
- -García González, Enrique. (2001). Piaget: la formación de la inteligencia. Consultado en 17/3/09. Disponible en: <http://www.cnep.org.mx/Informacion/teorica/educadores/piaget.htm>
- -García la Torre, A. 1998. comunicación no verbal humana y comunicación animal. Disponible en: <http://html.rincondelvago.com/comunicacion-no-verbal-human-comunicación-animal>
- -Gómez Guerra, Lisandro. Jueves 9 de agosto del 2007. ¿Jugar o no jugar? Juventud Rebelde. P5.
- -Hernández Deschappelles, Israel. 2007. “Sistema de juegos tradicionales infantiles para la comunidad Boca de Camarioca Santa Marta del municipio Varadero”. Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. Matanzas. 57p.
- -INDER. Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección Nacional de recreación. CD Universalización. Ciudad de la Habana. Cuba. 157 p.
- -Landeira, Susana. (1998) El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. Consultado en: 17/3/09. Disponible en:

[http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion\\_adicional/obligatorias/053\\_ninez1/files/juego\\_simbolico.pdf](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/obligatorias/053_ninez1/files/juego_simbolico.pdf)

- -Lantigua Hernández, Jesús. 2007. El deterioro de los juegos tradicionales. Consultado en: 15/2/09. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- -Lantigua Hernández, Jesús. 2007. Caracterización de los juegos populares tradicionales en las ciudades de Cárdenas, Matanzas y Varadero. Consultado en: 15/2/09. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd114/juegos-populares-tradicionales-infantiles.htm>
- -Lantigua Hernández, Jesús. 2008. Estrategia para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en la comunidad 'El Fundador'. Consultado en: 15/2/09. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd125/estrategia-para-la-conservacion-y-fomento-de-los-juegos-populares-tradicionales.htm>
- -Lantigua Hernández, Jesús. 2007. Estudio acerca del deterioro de los juegos populares tradicionales infantiles en las ciudades de Matanzas, Cárdenas y Varadero. Consultado en: 15/2/09. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd113/deterioro-de-los-juegos-populares-tradicionales-infantiles.htm>
- Butler, G. Principios y métodos de recreación para la comunidad. Ed. Gráficos Ameba, Buenos Aires, 1959, 139 p.
- Colectivo de autores. Libro de trabajo del Sociólogo.- Moscú.- Editorial Progreso, 1988.-476 p.
- Colectivo de autores. Juegos Deportivos Tradicionales. Centro de la Cultura Popular Canaria, 1994.- 227 p.
- Dirección nacional de recreación, INDER, Algunos Aspectos de la historicidad de la recreación en Cuba, 58 p.
- DOBLER, E. DOBLER H. Juegos menores, un manual para escuelas y asociaciones deportivas. – La Habana: Editorial. Pueblo y Educación, 1981.- 372 p.

- Molina, B. Importancia de las actividades recreativas hoteleras para clientes con necesidades educativas especiales (Física, Psíquicas y visuales). Trabajo de diploma.- Matanzas, 2002. -46 p.
- Pérez Sánchez Aldo y colaboradores, Recreación Fundamentos Teóricos Metodológicos, Instituto Politécnico Nacional, Tresguerras 27, Centro Histórico, México, DF, 1997, 180 p.
- Suárez García Eliseo, Abreu Hernández Pedro Paulo, La animación turística, manual teórico-práctico para el animador turístico, Editorial Portobelo, Panamá, 2001, 48 p.
- Suárez E. Los juegos deportivos aplicado a la recreación. Tesis presentada en opción al título académico de Master en ciencias y juegos deportivos,- Matanzas, 2001-98 p.
- Suárez, Riviera Francisco y Rafael, El calentamiento, juegos y ejercicios motivantes para empezar las clases y los entrenamientos, Editorial GYMNOS, 194 p.
- Moreira Barahona Ramón, La recreación un fenómeno sociocultural, Ciudad de La Habana, 1997. 64 p.
- && Hernández Vázquez, M. y Gallardo Guerrero, L. (1994). Marco Conceptual: las actividades deportivo-Recreativas. Apuntes: Educación Física y Deportes, 37, 58-67.
- && Jacoby, E., Bull, F. y Neiman, A. (2003). Cambios acelerados del estilo De vida obligan a fomentar la actividad física como prioridad en la Región De las Américas. Revista Panamericana Salud Pública, 14, 223-225.
- && Fullea, P. (1995). Introducción a las Ludotecas en Cuba. La Habana: INDER
- && Cantero, J. y López, M .A. (2002). Opciones Recreativas para la Mejora de la Calidad de Vida. Las aventuras de Pablo / Cruce de Caminos
- . En RUIZ, J.GARCÍA, A .; CASADO , C.; GÓMEZ , M . (2002): Actividad Física, deportiva y recreativa. Propuestas didácticas y formación del Profesorado en otras alternativas profesionales. Ed. UAL-A PEF, p. 41-53. Almería.

- && Ander Egg, E. (1986). Metodología y práctica de la animación Sociocultural. Buenos Aires: Humanitas.
- && Ander-Egg, E. (1993). La animación Sociocultural y la formación de Animadores. Madrid: Alianza Editorial.
- && Suárez Riviera Francisco y Rafael, El calentamiento, juegos y ejercicios motivan Tes. para Empezar las clases y los entrenamientos, Editorial GYMNOS, 194 p.
- OFELE, María Regina, (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Primera parte en Revista Educación Inicial. Editorial La Obra . Año 13 Nro.119. Buenos Aires. Argentina.
- OFELE, María Regina, (1998). Los juegos tradicionales en la escuela. Segunda parte en Revista Educación Inicial. Editorial La Obra . Año 13 Nro.120. Buenos Aires. Argentina.
- TRIGO AZA, E. (1994) Juegos Motores y Creatividad. Edit. Paidrotibo. Barcelona. España.
- TRIGO AZA, E. (1994) Aplicación del juego tradicional en el currículum escolar. Edit. Paidrotibo. Barcelona. España.



