

ACCIONES METODOLÓGICAS PARA LA CONSERVACIÓN Y FOMENTO DE LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES INFANTILES EN LA COMUNIDAD “UNIÓN DE FERNÁNDEZ”

Carlos Luís Morejón Polledo

FACULTAD DE CULTURA FÍSICA DE MATANZAS

Resumen

Los juegos populares tradicionales están desapareciendo de su ambiente natural a expensas de un mayor desarrollo tecnológico lúdico, producto del auge alcanzado por la industria turística en los últimos tiempos, así como debido a casos manifiestos de desatención familiar. Esta situación de clara repercusión global afecta las comunidades de la provincia y el país. En el caso de los niños de la comunidad “Unión de Fernández”, también portadores de tales limitaciones culturales, la situación es más crítica, pues es esta una colectividad de serias dificultades de tipo social, aquejada por el alcoholismo y actividades ilícitas frecuentes. Durante su realización se pudo desarrollar un conjunto de acciones metodológicas consistentes en un curso extradocente a los niños de la comunidad y profesores acerca de diferentes formas de juegos populares tradicionales y el desarrollo de competencias, lo que aportó un mayor conocimiento de los mismos y la ampliación en el barrio de esas formas lúdicas.

Palabras claves: *Los juegos populares tradicionales infantiles. Comunidad.*

INTRODUCCIÓN:

Se debe tener en cuenta que la salvación de los recursos naturales no puede estar distante 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 amplificación de valores extranjerizantes tan de moda en el mundo actual globalizado. Ello necesita una conservación de las auténticas tradiciones y una actitud consecuente ante los verdaderos exponentes de dicha cultura.

Lo antes expuesto, deja claro lo tan necesario que resulta para este mundo agredido un activo proceso de rescate de las mejores tradiciones, consideradas 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 las 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 válidas para muchos países y regiones de todo el planeta y por supuesto no resultan ajenas a la realidad cubana.

Estudios realizados por el investigador Rolando Alfaro Torres permitieron la caracterización de una gran parte de los juegos populares tradicionales infantiles,

CD de Monografías 2010

(c) 2010, Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos”

practicados por los niños cubanos. Teniendo en cuenta esos aportes, estudiantes de la Facultad de Cultura Física de Matanzas durante el curso 2007-08, profundizaron en la forma de jugar de los pequeños en algunas ciudades matanceras (Cárdenas, Varadero y Matanzas). Según Lantigua, J, Lantigua, 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 sobremanera de los elementos evidenciados en la observación práctica.” (1)

Esos mismos autores expresan más adelante: “Teniendo en cuenta el grado de repetencia 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.” (2)

De esa forma, se cuenta con un extenso protocolo de formas lúdicas populares tradicionales infantiles practicados 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 garante que permita la conservación de tales expresiones.

El Ministerio de Educación en Cuba, entre sus prioridades está pretendiendo la realización de acciones lúdicas continuadas entre los niños, con el objeto 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 docente.

Unión de Fernández, comunidad situada al sur del poblado de Agramonte y al norte de Jovellanos, rodeadas además de varias comunidades, como son la comunidad Giraldo Díaz y Orestes García, ambas implicada también en dicha investigación por su cercanía no resulta ajena a la problemática descrita, toda vez que sus pequeños moradores desconocen algunos de los juegos que fueron practicados por generaciones anteriores y es bien sabido que este lugar se encuentra afectado por fenómenos de tipo social entre los que figuran el alcoholismo y otras tendencias recreativas negativas, lo que influye desfavorablemente en la utilización correcta del Tiempo Libre de los pequeños, además de propiciar entre ellos hábitos negativos de conducta.

OBJETIVO GENERAL

Elaborar un grupo de acciones metodológicas para contribuir con la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles como componentes de la cultura popular en la comunidad “Unión de Fernández” en el municipio de Jagüey Grande.

DESARROLLO.

Capítulo I Marco teórico Conceptual.

Los juegos populares tradicionales. Caracterización.

Santos C. y Correa S (2003) caracterizan los juegos populares tradicionales de la siguiente manera: “...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.” (5)

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”. (6)

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.

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.” (7)

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” (8), haciendo clara alusión a nuevas formas lúdicas incorporadas al deleite infantil.

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 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.” (9)

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

Características generales de los juegos.

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”. (10)

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”. (11)

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”. (12)

Makarenko S. (1980) hace referencia a esos atributos, cuando en un abordaje de la actividad lúdica enfatiza: “...debe educar las cualidades del futuro hombre”. (13)

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.)”. (14)

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.” (15)

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.” (16)

Pérez A (1997) al referirse a estas, 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”. (17)

Entre los objetivos de los juegos recreativos expuestos por ese mismo autor, 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 que 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 pues 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 ya 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, los juegos recreativos tienen que ser considerados como uno de los medios de trabajo fundamentales en el tiempo extraescolar, ya que especialmente en lo que concierne al trabajo con niños y jóvenes, su correcta utilización conlleva a una gran incidencia en la formación y desarrollo de los hábitos motores, todo lo cual se reflejará como base fundamental en la permanente incorporación de nuevos hábitos, que es la ley inmutable del desarrollo”. (19)

Lantigua, J (2007) plantea: “La escuela y la familia deben favorecer de manera reiterada la ocurrencia de manifestaciones lúdicas diversas entre los pequeños, pues a través de éstas se estimula increíblemente la adquisición de patrones educativos en los niños, válidos para asumir nuevos empeños sociales, en tanto se van consolidando sus futuras potencialidades humanas.” (20)

Al respecto Santos, C, y Correa, S. (2003) aseguran: “...una de las vías de que dispone la escuela para desarrollar en sus educandos valores y cualidades de la personalidad es el juego, el cual constituye la primera forma de aprendizaje de la vida en colectividad. El respeto a las normas y otros elementos del juego van creando en el niño las condiciones necesarias para su pleno desenvolvimiento social”. (21)

En las escuelas transcurre una buena parte de la vida de los pequeños y es en ella que las formas lúdicas adquieren una más elevada organización, a la par que reciben influencias muy ventajosas producto de una amplia interacción social.

Pérez, A. (1997) se refiere a la gran cantidad de juegos que se genera en los patios de las escuelas y expresa que al ser muchos de ellos expresiones lúdicas populares, llegan a ser considerados como un real tesoro infantil y juvenil.

Por otra parte Lantigua explica que: “En las diferentes edades la contribución educativa de los juegos resulta incuestionable, por lo que se requiere en todo momento, de una atención docente y familiar priorizada, ya que estas asumen una gran dosis de responsabilidad en dicha relación. Ello ha tenido, en los tiempos actuales, ciertas limitaciones.” (22)

Sobre el particular y atendiendo a la primera, 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, 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”. (23)

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”. (24)

Los juegos en los niños requieren de un grupo importante de medidas higiénicas, sin cuya instrumentación se pondría en riesgo la salud y la integridad física de los pequeños.

Ferreiro, R, Sicilia. P y Orozco, O (1983), manifiestan que: “el nivel de desarrollo de los pequeños o de un grupo de ellos, es sinónimo de la resistencia alcanzada por su organismo y de su adaptabilidad, además de ser un criterio objetivo de las medidas higiénicas puestas en práctica”.

“La realización de ejercicios físicos al aire libre robustece a los escolares y eleva su capacidad de adaptación a los cambios bruscos de los factores ambientales, entre ellos la temperatura.” (25)

Es en la edad infantil cuando mayores son las posibilidades para la asimilación de nuevos hábitos motores. Según Laptev y Mini, (1987) ello ocurre como consecuencia de la plasticidad del Sistema Nervioso Central y la facilidad para la formación de los reflejos condicionados en los niños, de aquí que sea recomendable la ejecución regular de ejercicios físicos desde la edad temprana, creando la costumbre de su uso diario. Dichas acciones muy bien pudieran expresarse a través de diversas expresiones lúdicas, que propicien un goce y satisfacción indiscutible.

Lantigua, J (2007) explica: “El mundo lúdico de los niños puede convertirse en un elemento muy negativo para la preservación de su salud, de no existir normas higiénicas que garanticen ese proceso y proporcionen conductas responsables, alejadas de peligros potenciales diversos.”

En ese contexto es imprescindible la preservación de los espacios donde los pequeños interactúan, imponiendo condiciones que tributen a la formación efectiva de hábitos, de manera que ellos mismos sean capaces de imponerse con posterioridad las consideraciones necesarias. Debe tenerse en cuenta que limitar las posibilidades lúdicas de los menores, nunca sería una solución aceptable, teniendo en cuenta la necesidad que poseen los niños de jugar.

La posibilidad de educar esas actitudes contribuiría al proceso de formación de sus personalidades, además de garantizar una necesaria integridad física.” (26)

Sobre el particular, el mismo autor define como importantes aspectos que tienen que ver con la adecuada ventilación en los locales donde se juegue, evitar la sobre exposición a los rayos solares y la contaminación por residuos de fábricas e industrias cercanas, limpieza de las áreas verdes, estado técnico de equipos y aparatos diversos, manutención de posturas correctas al realizar diferentes actividades, lavado y cepillado del cuerpo y la ropa luego de jugar, así como las reglas y medidas de seguridad en ocasión de los juegos acuáticos.

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.” (27)

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.” (28)

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.” (29)

Pérez, A (1997) refiere: “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 recreativos ayudan a la formación de hábitos y habilidades, así como destrezas.” (30) Más adelante aclara: “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”. (31) Y posteriormente refiere: “Estos juegos pretenden ocupar el tiempo libre de las personas a cualquier edad a través del desarrollo del juego y la actividad física. La metodología a seguir se basa en la libertad de participación, y sobre todo en la diversión”. (32)

Según Lantigua, J (2007): “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.

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.” (33)

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.

El desarrollo corporal en los niños se alcanza fundamentalmente a expensas de la ejecución lúdica, sobre todo por la tendencia entre ellos a perder el interés en la realización del trabajo físico, que según Román Suárez, I (2004), es consecuencia de la rigurosidad que deviene de esa labor. De aquí que el propio autor abogue por el logro de una mejor motivación en el desarrollo de la fuerza, a través de los juegos que poseen ese componente.

Acerca de la necesidad de realizar juegos recreativos físicos, el destacado pedagogo ruso Makarenko, afirmaba: “El juego sin esfuerzo, sin actividad dinámica es siempre un mal juego.” (34) Resulta, por tanto, inobjetable que el niño dedicado a jugar pasivamente,

donde toda su participación se reduce a la contemplación estática, resultará en el futuro un hombre carente de toda iniciativa, incapaz de superar las dificultades y afectado en su movilidad o en sus posibilidades motoras.

Según Rudik, P. A (1990): “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.” (35)

Lantigua se refiere a los beneficios probables que la práctica lúdica tiene sobre la salud de los pequeños y al respecto, destaca el aumento de la frecuencia y amplitud de los movimientos respiratorios en los niños, mejoramiento de las funciones digestiva y renal, aumento de la capacidad de trabajo de los escolares, como consecuencia del incremento de la actividad motriz, desarrollo corporal en los pequeños y más efectiva coordinación motora, así como el aumento de las capacidades motrices en los niños (fuerza, velocidad, resistencia, agilidad y flexibilidad). Ese mismo autor refiere: “La realización de actividades lúdicas diversas, constituye una magnífica posibilidad durante las clases de Educación Física para contribuir a la formación de las mencionadas capacidades y en el caso particular de los juegos populares tradicionales, no solo tributan a ese mérito incuestionable, sino que propician de forma garante la transmisión de tales elementos como componentes de la cultura popular y los valores autóctonos.” (36)

De igual manera considera que a través de los juegos los niños pueden desarrollar sentimientos mucho más elevados, y explica: “De hecho, para los pequeños, jugar es una necesidad capaz de prepararles para su vida como adultos, de aquí que se requiera de una observancia de tales expresiones, con total apego al respeto de los más elementales derechos del niño.

La humanidad debiera sujetarse más a las emociones y sentimientos devenidos del juego infantil que a las ambiciones políticas o económicas de algunos adultos, las que por sus pretensiones mezquinas constituyen un peligro potencial para la propia humanidad.

Jugar es por tanto una expresión de pureza, pues ello suele estar más asociado a modelos positivos de sentimientos que a experiencias cuestionables. Ciertamente es que los patrones educativos impuestos por la familia y la escuela van consolidando actitudes en los niños, pero es también real que a través del juego colectivo y con independencia de lo inculcado, se promuevan conductas socializadoras.” (37)

Concluye el autor cubano señalando que: “La realización de juegos cada vez más colectivos pudiera ser un excelente recurso para la educación de los niños, teniendo en cuenta los sentimientos positivos que tales expresiones lúdicas son capaces de fomentar a tan temprana edad. Para ello es necesario que se instruya de forma adecuada a los adultos encargados de esa labor, de manera que dichas actividades puedan ser orientadas correctamente.

El presente artículo propende hacia la alternativa práctica de promover entre las nuevas generaciones los sentimientos más puros de coexistencia humana, apelando a las alternativas lúdicas, garante mecanismo educativo.” (38)

Situación del deterioro de los juegos populares tradicionales.

F. Wautiez y B. Reyes (2001) al referirse al concepto de desarrollo sustentable, considerado como un proceso de cambio progresivo en la calidad de vida del ser humano, a expensas de

un crecimiento económico, sustentado por un equilibrio ecológico, expresan: “este proceso implica el respeto a la diversidad étnica y cultural regional, nacional y local, así como el fortalecimiento y la plena participación ciudadana en convivencia pacífica y en armonía con la naturaleza, sin comprometer y garantizar la calidad de vida las generaciones futuras.” (39)

Lantigua, J (2007) expone: “Se debe tener en cuenta que la salvación de los recursos naturales no puede estar distante 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 amplificación de valores extranjerizantes tan de moda en el mundo actual globalizado. Ello necesita una observación y rescate de las auténticas tradiciones y una actitud consecuente ante los verdaderos exponentes de dicha cultura.” (40)

A juicio de algunos autores tales juegos, corren el peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y otras formas de vida actuales (Trigo, 1989). 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.

Lantigua declara que: “En medio de este desamparo de la sostenibilidad de los juegos tradicionales hay que destacar el asidero (para el caso de Cuba) que constituye la obra de Rolando Alfaro Torres (2002) que constituye un excelente aporte al rescate 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. Con este trabajo se favorece la labor de los profesores de Educación Física, al disponer de una guía única, de reconocido valor científico.” (41)

La investigación realizada por estudiantes de Cultura Física en las ciudades de Cárdenas, Matanzas y Varadero demostró la pérdida de muchas de las formas lúdicas populares tradicionales practicadas por otras generaciones. También es evidente que, si bien es cierto que algunas de esas expresiones son conservadas íntegramente y ejercitadas de continuo, otras por su parte aparecen de manera latente, menguadas en su número, sujetas a una ejecución esporádica y en ocasiones distorsionada, mientras el resto forma parte única y exclusivamente de la memoria lúdica de esas comunidades.

Uno de los más criticados factores que incide en el deterioro manifiesto de los juegos populares, lo es sin dudas la difusión de los videos juegos. Sobre ese tema se pudiera destacar que no siempre representan un elemento nocivo, como tampoco son aspectos del todo favorables. Lantigua, J (2007) se refiere a ambas cuestiones de la siguiente manera:

“Aspectos relacionados con la influencia positiva de los videojuegos en niños y adolescentes.

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 y pueden ser aplicados en algunas terapias para pacientes con trastornos psíquicos.

Aspectos relacionados con la influencia negativa de los videojuegos en niños y adolescentes, producto de su uso excesivo:

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.”

Por último, refiriéndose a esto mismo, el propio autor señala las alternativas para una correcta práctica de estas formas lúdicas:

“Alternativas para un uso adecuado de los videojuegos en niños y adolescentes:

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 y 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.” (43)

Metodología.

Para realizar la presente investigación el autor se apoyó en una población de 120 estudiantes entre 5 y 12 años de la escuela primaria de la localidad “Unión de Fernández” y las comunidades Gerardo Días y Orestes García sus familiares (padres) todos miembros de la comunidad así como profesores de las escuelas seleccionadas a los cuales se hizo saber previamente el objetivo de la investigación y su participación en la misma como apoyo, en la organización y desarrollo del trabajo a realizar. Como muestra se seleccionaron de manera intencional, 58 estudiantes entre 5 y 12 años y 23 familiares de los niños.

Para una muestra total de 81 personas.

Tabla 1: Muestra general de la investigación.

Muestra.	Cantidades
Quinto grado	30

Sexto grado	28
Padres	23
Total	81

También se invitaron niños de otros grados a presenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de los juegos y se resaltó que en el caso de los del segundo ciclo debían, a partir de lo aprendido, promover los juegos entre los del primer ciclo.

Para el desarrollo de la investigación se realizó un contacto con la dirección de la escuela a la que se les explicaron los objetivos del trabajo y la forma de realización de la labor. Posteriormente se efectuó una reunión con los niños y niñas implicados, a los que se les expuso las actividades que se les iba a impartir en horario extraescolar, entre ellos la enseñanza de diferentes juegos populares tradicionales y que las mismas concluirían con una competencia municipal, a la que asistirían niños de otras dos escuelas de las comunidades.

De la misma manera se realizó una reunión con los padres de los niños a los que se les habló sobre el carácter de la investigación y las reales perspectivas que tenía la misma para el desarrollo de los implicados, toda vez que iban a tener conocimiento de muchas de las formas lúdicas populares tradicionales propias de la región, además de utilizar su tiempo libre de forma sana y culta.

Métodos y procedimientos.

Durante el desarrollo de la presente investigación fueron utilizados diferentes métodos teóricos y empíricos tanto en la etapa de formación del problema y durante el curso de investigación.

En el caso de los teóricos se aplicaron los métodos Inductivo-deductivo; el Analítico sintético; el Histórico lógico y como métodos empíricos, la Observación y las técnicas de Encuesta y la Entrevista.

Para su organización fueron seleccionados 3 profesores de educación física, 3 de recreación, todos licenciados en cultura física y 2 MSC profesores de la facultad de Cultura física de Matanzas, los profesores seleccionados para tal encomienda, tienen más de 8 años experiencia en la recreación física y dominio de las actividades recreativas que se desarrollan en la comunidad, los cuales gozan de gran prestigio por sus resultados.

TÈCNICAS ESTADÍSTICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÀLISIS DE LOS RESULTADOS.

Los datos obtenidos fueron procesados, obteniéndose la sumatoria y los valores porcentuales, comparándose los mismos con la Tabla de significación porcentual de R, Folgueiras (2002), todo ello elaborado en programa computarizado Excel sobre plataforma de Windows.

Durante la realización de la investigación no se consideraron otros procedimientos más complejos, dada la propia naturaleza del presente trabajo.

PROPUESTA DE ACCIONES METODOLÓGICAS.

A partir de los resultados alcanzados en la investigación ha permitido al autor elaborar una propuesta acciones de carácter metodológico que incluyen metas, logros, objetivos a largo, mediano y corto plazo, y después planificar, dirigir las actividades para lograrlo venciendo las dificultades con una optimización de tiempo y recursos, implicando decisiones, de elaboración y reelaboración de las acciones de los sujetos implicados en un contexto determinado a partir de que no es otra cosa que la implementación de los juegos populares tradicionales en la

Comunidad de “Unión de Fernández” de gran sentido teórico práctico, pues con su implementación se aboga por la generalización de tales acciones en otras comunidades similares pertenecientes al consejo popular de Agramonte.

ACCIONES METODOLÓGICAS PARA LA CONSERVACIÓN Y FOMENTO DE LOS JUEGOS POPULARES TRADICIONALES INFANTILES EN LA COMUNIDAD “UNIÓN DE FERNÁNDEZ”.

La realización de los juegos populares tradicionales a nivel global experimenta, en la actualidad, un sensible deterioro producto de diversas afectaciones, entre las que aparecen de manera muy especial el auge que alcanza la tecnología lúdica, representada por medios diversos entre los que figuran los videojuegos, los juegos mecánicos y los juegos de computadores, el desarrollo de la industria del turismo con sus formas recreativas convencionales y la desatención familiar, presente en muchos hogares.

Tales afectaciones son muestras evidentes también de la pérdida de los valores culturales de las diversas regiones, como parte del denominado deterioro del medio ambiente, pues no solo le es atribuible esta confirmación a los elementos propios del paisaje, sino y de manera generalizada, a los que integran la espiritualidad de los hombres.

En Cuba, el Ministerio de Educación se encuentra enfrascado en un esfuerzo destacado por el rescate de valores de todo tipo, entre los que figuran los juegos populares tradicionales. Más en el ámbito comunitario escasean las propuestas capaces de brindar una cobertura a la práctica de tales manifestaciones lúdicas. En realidad en ese ámbito se carece, de igual manera, de un estudio profundo de esta problemática, distinguiendo por su pertinencia la obra del destacado investigador Rolando Alfaro Torres y la primera parte del proyecto que lleva adelante la Facultad de Cultura Física y de la que es tributaria la presente investigación..

DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL:

La comunidad Unión de Fernández, comunidad situada al sur del poblado de Agramante y al norte de Jovellanos, rodeadas además de varias comunidades, presenta dificultades de tipo social expuestas entre otras razones por el uso insuficiente del tiempo libre de sus pobladores, lo que origina un alto índice de ingestión de bebidas alcohólicas entre sus pobladores adultos, así como la práctica de juegos ilícitos, lo que daña ostensiblemente su influencia educativa en los menores.

La realización lúdica en la comunidad resulta insuficiente ya que no existen acciones efectivas tendientes a dar un uso adecuado del tiempo libre de que disponen los niños, ni en los horarios extradocente, ni durante los fines de semanas.

La situación en la comunidad no es ajena a la problemática de otros lugares de la provincia, donde se manifiesta la carencia de un proyecto adecuado para la enseñanza aprendizaje de los juegos de tipo popular tradicional, así como un sistema de competencias capaz de estimular la participación de los pequeños en eventos de este tipo, con lo que se asegurará de manera garante el fomento de estos rasgos culturales.

Las limitaciones expuestas no solo son muestras de afectaciones a los sujetos en edad infantil, sino también a sus padres quienes no tienen suficientes elementos para coadyuvar al proceso de aprendizaje de los menores, a partir de que ellos mismos han perdido los nexos con las formas anteriores de juegos.

DESCRIPCIÓN DEL ESTADO DESEADO:

Objetivo general.

1. Elaborar acciones metodológicas para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en la comunidad Unión de Fernández.

Objetivos específicos:

1. Valorar 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 del municipio de Jagüey Grande y la comunidad Unión de Fernández.
2. Diagnosticar el valor percibido de los juegos populares tradicionales en el marco de la comunidad objeto de investigación.
3. Caracterizar las acciones comunitarias actuales en torno a la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en la comunidad Unión de Fernández.
4. Modelar las acciones metodológicas para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles.
5. Demostrar la pertinencia de las acciones metodológicas a través de las herramientas previstas.

Metas a alcanzar en determinados plazos.

- Estudio de los elementos teóricos que favorecen la investigación. (septiembre)
- Proceso de enseñanza aprendizaje de las formas lúdicas populares tradicionales en la escuela seleccionada. (octubre)
- Realización de eventos competitivos lúdicos comunitarios con los niños implicados en la investigación. (noviembre a febrero)
- Elaboración de acciones metodológicas para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales en la comunidad.

Acciones Metodológicas.

Tabla 6: Planeación de las acciones.

ETAPAS	ACCIONES	RECURSOS	MÉTODOS
--------	----------	----------	---------

<p>Estudio de los elementos teóricos que favorecen la investigación.</p>	<p>-estudio de tesis relacionadas con Juegos tradicionales</p> <p>-estudio del texto Juegos cubanos</p>	<p>Trabajos de diplomas.</p> <p>Texto Juegos cubanos de Rolando Alfaro Torres.</p>	<p>- Inductivo deductivo.</p> <p>- Hipotético deductivo</p> <p>- Análisis síntesis</p>
<p>Proceso de enseñanza aprendizaje de las formas lúdicas populares tradicionales en la escuela seleccionada.</p>	<p>-contacto con los factores de la comunidad para iniciar la investigación.</p> <p>-contacto con los profesores de la escuela.</p> <p>-aplicación de primeras herramientas de la investigación.</p> <p>-reunión inicial con los padres para explicar objetivos de la investigación.</p> <p>- curso extra docente a los niños y profesores implicados (quinto y sexto grados).</p> <p>-reunión final con los padres.</p> <p>-aplicación de las segundas herramientas de la investigación.</p>	<p>Citaciones</p> <p>Citaciones</p> <p>Encuestas elaboradas e impresas.</p> <p>Citaciones</p> <p>Recursos varios se incluyen medios confeccionados por los propios estudiantes. (suizas, bolas, papalotes, cintas, chivichanas, tizas, silbatos, cámara fotográfica)</p>	<p>-encuestas.</p> <p>-entrevistas.</p> <p>-entrevistas.</p> <p>Teórico-práctico.</p> <p>-encuestas.</p>

-Realización de eventos competitivos lúdicos con los niños implicados en la investigación.	-competencias internas. - Incluir a los profesores docentes en las actividades programadas.	Bolas, suizas, papalotes, chivichanas, tizas, medios alternativos, diplomas, obsequios.	-práctico.
-Realización de eventos competitivos lúdicos con los niños implicados en la investigación y otros niños de la comunidad.	-competencias a nivel de la escuela. -competencias fuera del entorno de la escuela principalmente los fines de semana.	Bolas, suizas, papalotes, chivichanas, tizas, medios alternativos, sancos.	-práctico.
Divulgación de los resultados a otras comunidades aledañas.	-competencias fuera del entorno de la escuela principalmente los fines de semana.	-recursos varios, se incluyen medios confeccionados por los propios estudiantes. (suizas, bolas, papalotes, cintas, chivichanas, tizas, silbatos, cámara fotográfica)	práctico.

Juegos populares tradicionales para ser impartido en el curso extradocente a los niños y profesores.

1- Juegos de correr: El burrito 21; el cogido; el pegado; el chicote escondido; la ardillita sin casa; el pañuelo y mar y tierra:

2- Juegos de Prendas: La sortija:

3- Juegos variados: El stop:

4- Juegos de Bolas: El guao; el hoyito; el quimbee y cuarta y el perseguido.

5- Suizas: El pon normal; el pon de Ana; el Cutu y el nombre de María.

6-La Peregrina o tejo: el nueve y los días de la semana.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

Al dar respuesta al primer objetivo de la investigación: determinar 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, se procedió a valorar la bibliografía existente, asumiendo aquellas cuestiones más generales y que constituyen hechos novedosos en el estudio del tema.

Durante la aplicación de las herramientas investigativas (encuestas, entrevistas y observaciones) se pudo dar respuesta a los elementos comprendidos en el segundo objetivo: Caracterizar las acciones comunitarias actuales en torno a la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en el contexto de la comunidad “Unión de Fernández”.

La pregunta 1 de la encuesta abordando el conocimiento que poseían los niños sobre los diferentes tipos de juegos populares tradicionales, arrojó el siguiente resultado que aparece en la tabla 7 y en el gráfico 1.

Tabla 7: Juegos populares tradicionales reconocidos por los niños muestreados.

Nombre de juego mencionado por los niños	Total de niños que citaron ese juego
1- Yaquis	51
2- Suiza	50
3- Burrito 21	33
4- El Tejo	32
5- La rueda-rueda	22
6- Los escondidos	19
7- El perrito sarnoso	11

Como se aprecia, estos son los juegos que los niños muestreados describieron con más alto grado de coincidencia, aunque también se refirieron a otros con menor reiteración, tales como: Las bolas, Alánimo, Los agarrados, La casita de Martí, La quimbumbia, La señorita, Pasito inglés, zunzún de la carabela, Las bolas y Viri viri vu. En el caso de los dos primeros juegos mencionados representan atendiendo a la tabla de significación para la proporción de R. Folgueiras, resultados muy significativos

La segunda pregunta que indaga sobre los días de la semana en que los niños realizan sus actividades lúdicas, reportó una gama muy amplia de respuestas, de manera que no existe un predominio claro de cuáles son esas fechas. El resultado aparece en la tabla 8 y en el gráfico 2.

Tabla 8: Días de la semana en que los niños realizan sus juegos.

Días que se refieren	Cantidad de niños
Todos los días	27
De lunes a sábado	4

De lunes a viernes	2
De lunes a jueves	1
Lunes, miércoles, viernes y domingo	5
Lunes, miércoles, viernes y sábado	2
Lunes, miércoles y viernes	5
Martes, jueves, viernes y sábado	2
Miércoles, viernes y sábado	2
Viernes y jueves	1
Sábado y domingo	1
Miércoles	2
Viernes	2
Sábado	2

Una vez valorada la respuesta de los niños se conoció que:

De los 58 que identificaron los días de la semana en que ellos juegan, 45 citaron que lo hacen además de otras fechas, los fines de semana, lo que de acuerdo a la tabla de significación de R. Folgueiras representan datos muy significativos. La mayoría de los niños encuentra un alto nivel de realización en cualquiera de los días entre semana, pues sólo tres de ellos afirman ejecutarlos sábado o domingo exclusivamente.

La pregunta 3 por su parte indagaba acerca de la preferencia de los niños por realizar juegos populares tradicionales.

Como se aprecia el 100% de los niños muestreados, muestra preferencia por la realización de juegos de tipo popular tradicional. Este Resultado guarda relación con otros estudios que precedieron a este y que sirvieron de trabajo de diploma a estudiantes de Cultura Física y representan además un resultado muy significativo sí se tiene en cuenta la tabla de significación de R. Folgueiras.

Por último la pregunta 4 de la encuesta, acerca de quién le enseña realizar los diferentes juegos populares tradicionales a los niños muestreados, aportó los datos referidos

: ¿Quiénes le enseñan a realizar los juegos?

Personas	Cantidad de niños
----------	-------------------

Papá	44
Maestro	41
Mamá	40
Compañerito	26
Hermano	26
Abuelo	23
Otros	13
Nadie	0

Como podemos observar en la tabla anterior, los padres y los maestros son los mayores exponentes del proceso de enseñanza de las formas lúdicas mostradas en la Tabla 5 y en el Gráfico 1. Ese dato de acuerdo a la tabla de significación de R, Folgueiras resulta muy significativo

Dando respuesta al propio objetivo se trabajó con las entrevistas a los padres de las que se extraen las siguientes consideraciones:

Los niños en sus tiempos libres realizan determinados juegos tales como suizas, yaquis, bolas y otros de carácter deportivo: el béisbol. La mayoría precisa que los niños no poseían videos juegos, pero que empleaban una gran cantidad de su tiempo en esas actividades, puesto que lo hacían en casa de los amigos que sí los tenían o en la propia escuela una vez finalizadas las clases del día. En la comunidad no se realizan de manera organizadas juegos en las calles, ni competencias de tipo lúdicas. No existen locales en el universo de la comunidad donde se puedan desarrollar actividades de carácter lúdico. Los padres consideran que los juegos tienen gran importancia para los niños porque les permite utilizar adecuadamente el tiempo libre de los menores y rescatar rasgos culturales de la sociedad, en este caso los juegos de carácter popular y tradicional.

Se procedió a dar respuesta al objetivo tercero de la investigación que plantea modelar las acciones metodológicas para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles en la comunidad de “Unión de Fernández”. Dicha estrategia se inició con la reunión de los integrantes del proyecto de juegos populares tradicionales “Rolando Alfaro Torres”, teniendo en consideración los elementos expuestos por las tesis trabajadas en la primera etapa, por estudiantes de pregrado de la propia Facultad de Cultura Física. Como parte de ella se definieron las siguientes acciones:

Desarrollo de un curso de enseñanza aprendizaje de juegos populares tradicionales con niños de enseñanza primaria. Competencia a nivel de escuela sobre los elementos lúdicos impartidos. Competencia provincial de juegos populares tradicionales.

El curso de enseñanza aprendizaje con niños de enseñanza primaria se inició en la escuela seleccionada en el mes octubre, con una periodicidad de dos veces en la semana.

Como parte del trabajo se realizaron un total de 38 observaciones, de las que se derivan las siguientes conclusiones parciales:

Los niños desconocían la mayor parte de los juegos que se les enseñaron en el curso. La mayor parte de los niños de quinto grado asistieron a todas las sesiones de enseñanza aprendizaje. Los niños de sexto grado aunque la asistencia no fue pésima, mostraron menos índices de asistencia. El 100% de los niños participantes aprendieron y realizaron correctamente los diferentes juegos del programa. Los niños favorecieron la confección de objetos o recursos para la ejecución lúdica, tales como suizas, chivichanas, papalotes, etc. En la actualidad los niños reconocen todos los nombres de los juegos enseñados y refieren cómo realizarlos. A partir de la realización del curso de enseñanza aprendizaje los niños reiteran las formas de los juegos aprendidos en sus horarios libres tanto en el ámbito de la casa como de la escuela.

De las 23 observaciones libres, es decir, de las que fueron realizadas fuera del ámbito del curso, en el tiempo libre de los niños y que tuvieron su realización en las calles de la comunidad, se apreció que:

Los niños juegan las modalidades lúdicas aprendidas en el curso. Otros niños aprenden por intermedio de los cursistas la realización de estos juegos, lo que permite considerar que se transmiten los elementos culturales populares tradicionales.

Al realizarse la competencia interna se procedió a efectuar 1 observación de la que se concluye con las siguientes apreciaciones:

Los niños en la competencia mostraron poseer grandes habilidades para ejecutar los juegos aprendidos. Los niños identifican rápidamente los juegos y los describen. Se aprecia que en el desarrollo de los juegos existen manifestaciones entre los niños muy positivas de cooperación, ayuda mutua y solidaridad.

Concluido el curso, se procedió a efectuar una encuesta con los niños seleccionados al azar, para determinar el grado de conocimientos que estos poseen acerca de los juegos impartidos en el curso.

Resultados de la evaluación de los niños seleccionados.

Grados de la enseñanza primaria implicados.	Categorías evaluativas			
	5	4	3	2
Quinto grado	4	2	-	-
Sexto grado	5	1	-	-
total	9	3	-	-

Los elementos aportados permiten arribar a las siguientes consideraciones:

Del total de encuestados el 75% recibió evaluaciones de 5 puntos, lo que denota el gran conocimiento que poseen de los juegos aprendidos.. El 100% de los niños encuestados mostró un gran dominio de los juegos aprendidos. El grado sexto resultó el de mejores calificaciones durante la aplicación del postest.

Estos elementos son de inestimable valor ya que prueban o validan la pertinencia de la estrategia elaborada.

Pertinencia de la estrategia y las acciones concebidas en la investigación.

Como parte de la investigación se procedió a realizar la pertinencia de la estrategia y las acciones mediante la aplicación de la técnica Focus Grup también conocida como grupo de discusión o sesiones de grupo, esta permitió hacer un análisis interno de las actividades seccionadas, donde participaron 3 profesores Licenciados en Cultura Física con experiencia en las actividades recreativas con niños, considerando los mismos que:

Los elementos aportados constituyen una excelente posibilidad para lograr la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales en la comunidad. Las acciones que se realizan tributan al proyecto provincial “Alfaro Torres”. La investigación representa un trabajo científico de gran valor y de una utilidad manifiesta, a partir de los reclamos actuales por el mejoramiento de los rasgos de la cultura de las comunidades. El trabajo ofrece una excelente solución para otras comunidades de la provincia y el país, toda vez que la ocurrencia de las formas populares tradicionales poseen rasgos de gran coincidencia en las diferentes regiones.

CONCLUSIONES.

Se cumple el objetivo del presente trabajo ya que los elementos aportados por la investigación permitieron concluir que la elaboración y aplicación del grupo de acciones metodológicas para la conservación y fomento de los juegos populares tradicionales infantiles, contribuye al incremento de la cultura popular en la comunidad “Unión de Fernández” en el municipio de Jagüey Grande y a la vez tributan al proyecto provincial “Alfaro Torres”, extendiéndolo a otras comunidades de la provincia y el país los juegos populares tradicionales infantiles.

BIBIOGRAFIA.

- Alfaro Torres, Rolando. Juegos cubanos. (Editora) Abril. Ciudad de La Habana. 2002. p. 182.
- Barbón Forbes, Raymer. 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. 2007. p. 61.
- Barreras Hernández, Felicito .Los resultados de investigación en el área educacional. Conferencia. ISP: Juan Marinello. 2004.
- Brikina, A. T. Gimnasia. (Editora) Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1965. p. 434.
- Casimiro Andújar, Antonio J. ¿Se está robotizando el tiempo libre de nuestros jóvenes? [on-line], 2000 [citado: septiembre 10 de 2007] Disponible en: <http://www.efdeportes.com>

- Colectivo de autores. Psicología. (Editora)Planeta. Moscú. URSS. 1990. p.469.
- _____Pedagogía. (Editora) Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1984. p.154.
- Diéguez Hernández, Dayamis. 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. 2007. p.58.
- Echevarría Torriente Y Francisca. 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. 2007. p.61.
- Ferreiro, R, Sicilia, P y Orozco, O. Anatomía y fisiología del desarrollo de la Higiene escolar. Tomo I. (Editora) Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1983. p. 359.
- Forteza de la Rosa Armando y Ranzola Ribas Alfredo. Bases metodológicas del entrenamiento deportivo. Editorial científico Técnica. Ciudad de La Habana. 1988. p. 84.
- Gómez Guerra, Lisandro. ¿Jugar o no jugar? (Editora) Juventud Rebelde. 2007. p.5.
- Hernández Deschappelles Israel. 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. 2007. p.57.
- INDER. Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección Nacional de recreación. CD Universalización. Ciudad de la Habana. Cuba. 2006. p. 157.
- Lantigua Hernández, Jesús. El deterioro de los juegos tradicionales. [on-line], 2007 [citado: mayo 19 de 2008] Disponible en: <http://www.efdeportes.com>
- _____. Cuando los niños juegan I Parte. [on-line], 2007 [citado: enero 20 de 2008] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>
- _____. Cuando los niños juegan II Parte. [on-line], 2007 [citado: enero 20 de 2008] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>
- _____. Cuando los niños juegan III Parte. [on-line], 2007 [citado: febrero 10 de 2008] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>
- _____. Cuando los niños juegan IV Parte. [on-line], 2007 [citado: febrero 16 de 2008] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>
- _____. Cuando los niños juegan V Parte. [on-line], 2007 [citado: marzo 20 de 2008] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>
- _____. Cuando los niños juegan VI Parte. [on-line], 2007 [citado: marzo 20 de 2008] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>
- _____. Cuando los niños juegan VII Parte. [on-line], 2007 [citado: abril 20 de 2008] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>

- _____ Cuando los niños juegan VIII Parte. [on-line], 2007 [citado: abril 20 de 2008] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>
- Laptev. A y Minj. A. Higiene de la Cultura Física y el deporte. (Editora) Pueblo y Educación. La Habana. 1987. p. 245.
- Paredes Ortiz. Jesús. Desde la corporeidad a la cultura. Buenos Aires. [on-line], 2003 [citado: mayo 11 de 2006] Disponible en: <http://www.portaldeportivo.cl>
- Pérez S Aldo. Recreación y fundamentos teóricos metodológicos. México. 1997. p.180.
- Petrovski, A. Psicología General. Manual didáctico para los Institutos de Pedagogía (Editora) Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1990. p.422.
- Roca Peraza Miguel Ángel. Psicología Clínica. (Editora) Félix Varela, La Habana. 2002.
- Sar Manes, Ana Iris. Propuesta de Sistema de juegos tradicionales para la ciudad Varadero. Tesis para optar por el título de Licenciado en Cultura Física. Facultad de Cultura Física. 2007. Matanzas. p. 81.
- Wautiez Francisco y Reyes Bernardo. Indicadores locales para la sustentabilidad. Publicaciones Acuario. La Habana. 2001. p.134.
- Zimkin, N. V. Fisiología Humana. (Editora) Científico Técnica. Ciudad de La Habana. 1995. p. 310.