

METODOLOGÍA PARA LA ANIMACIÓN DE LOS JUEGOS RECREATIVOS EN LA COMUNIDAD.

Osmara Abreu González

RESUMEN

La investigación va encaminada a la utilización de la metodología para la animación de los juegos recreativos en las comunidades del municipio de Jagüey Grande. Para darle cumplimiento a este propósito fue seleccionada una muestra de 600 niños de ellos 300 son varones y 300 son niñas comprendidos entre 9 y 11 años. Como métodos teóricos se utilizaron el analítico – sintético, el inductivo – deductivo y el histórico-lógico y como métodos empíricos las encuestas, entrevistas y observaciones, siendo procesados matemática y estadísticamente, ellos posibilitaron el análisis de los resultados de este trabajo, comprobando que nuestra propuesta es aceptada por los niños y profesores de recreación, además de comprobar que las actividades recreativas que se realizan con niños y niñas que incluían juegos, estos no se impartían con la metodología requerida para su realización, lo cual influía negativamente en la comprensión del juegos y en su desarrollo.

Palabras claves: *Motivación, Comunidad y Juegos recreativos*

INTRODUCCION

Después de cada jornada de trabajo el hombre ha tenido la necesidad de tener un descanso tanto mental como físico por lo que ha buscado desde su origen la manera de obtenerlo, esto lo logro mediante la recreación, la cual para muchas personas puede ser una forma de relajarse para otros puede ser un trabajo el cual les da mucha satisfacción personal.

Los juegos constituyen un medio muy eficaz del empleo del tiempo libre y además sirve de base para el desarrollo físico e intelectual de niños y adolescentes, pero, es importante que cuando se apliquen siempre se emplee una metodología propia para que los alumnos o quienes lo realicen se sientan estimulados para la realización de estos.

Son múltiples las definiciones dadas por diferentes autores acerca de qué es el juego. La literatura lúdica tiene la peculiaridad de ser extremadamente voluble o versátil, sobre todo a partir de sus diferentes consideraciones. No radica ello en modo alguno en la impericia de esos autores, pues tal diversidad obedece en primer término a su propia riqueza existencial y por constituir los juegos, parte importante del quehacer de la sociedad.

Todos tienen del juego alguna idea más o menos acabada, se podría hasta ensayar algunas aproximaciones basada ya sea en las vivencias infantiles ,juveniles y adultas ,ya sea en algunas lecturas que se haya hecho sobre el tema .Este fenómeno es tan inherente al hombre, que todos han tenido alguna experiencia, aunque sea mínima

Cuando se pregunta a alguien sobre el juego, inmediatamente se remonta a un tiempo y espacio diferente, recordando una serie de vivencias positivas y negativas .No hay hombre sin juicio ni hombre sin juego ni juego sin hombre .Las características de los juegos que se han jugado podrán ser diferentes, de intensidades diversas, de momentos evolutivos distintos, pero aun así se podrá encontrar elementos en común más allá de la cultura propia.

El juego es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de los hombres, sin máscaras ni caretas, donde todo o casi todo se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según el deseo y el hombre se remota a lo más profundo de su ser.

Muchos teóricos, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego, encontrándose con las consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inacabable del ser humano. Se pueden encontrar posturas psicológicas, pedagógicas filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, entre otras.

A pesar de ello igualmente se pueden hallar puntos en común que se pueden hallar prácticamente en todas las expresiones lúdicas. Se podría sintetizar de alguna manera que es un fenómeno o una actividad que transcurre en un tiempo y espacio diferente al de la vida cotidiana, tiene reglas propias y se desarrolla en un como si otro aspecto importante es la libertad, entendida la misma desde una actividad libremente aceptada, libertad en tanto y en cuanto el jugador elige jugar o no, y elige el tema y material del juego.

Diferentes investigadores postulan al respecto que, mientras el niño está jugando y en su juego transforman objetos de la realidad en objetos de fantasía, estos últimos, son otros objetos con su significación real para el niño.

La presente investigación tiene como *objetivo*: Aplicar metodología requerida para realización de los juegos en las actividades recreativas que se desarrollan en los combinados.

Los aportes del juego a la formación de valores en los individuos son ampliamente reconocidos por diversos autores consideran 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.

Pérez A. (2003), afirma que 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; a su vez, 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.

Valores morales que desarrolla en los niños los juegos:

- ✚ 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.

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.

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.

Según criterio de (Pérez, Sánchez 2003), en realidad “el juego constituye una excelente herencia recreativa que nos viene desde los tiempos remotos...”

Este propio autor ofrece opiniones que confirman el criterio de que el juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados de ánimo, y que se manifiesta de manera espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones, a la par que además de constituir acciones recreativas coadyuva a la formación de hábitos y habilidades y también de destrezas. Todo ello obliga a reconocer las formas de juego, como un pilar importante en la educación de las diferentes generaciones.

En los niños el juego resulta indispensable y a través de él alcanza un evidente desarrollo, a expensas de los potenciales educativos y formativos de la actividad lúdica, con lo que acceden a ser mejores hombres en el futuro.

Se considera que las formas lúdicas en los niños, obedecen a maneras distintas, las que se corresponden con sus respectivas edades. Por lo general al desarrollar sus juegos, los pequeños representan en su imaginación al mundo y lo hacen de forma creadora, dando rienda suelta a imágenes fantásticas que devienen en un medio amplísimo de conocimientos, en tanto experimentan extraordinario placer.

Al jugar, los menores disponen de una extensa gama de elementos para su desarrollo integral, manifiesto en su evolución física e intelectual y en el perfeccionamiento de diferentes procesos tales como la atención, memoria, pensamiento e imaginación creadora.

Los juegos por otra parte propician iniciativa e independencia en las nuevas generaciones, a la par que fortalecen sentimientos de solidaridad y colectivismo, tan necesarios para el hombre adulto empeñado en crear un mundo mejor, además de permitirles asimilar las reglas y leyes de convivencia existentes.

El papel de la familia y la escuela en todo el proceso lúdico que acompaña a los niños, resulta verdaderamente indispensable, pues manifiesta la oportunidad de favorecer la formación que debe acompañar a los nuevos ciudadanos.

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. .

Los juegos recreativos favorecen dado su carácter de actividad especial espontánea u organizada y su importancia psicológica, pedagógica, socio cultural y recreativa, el desarrollo de cualidades físicas y espirituales en los niños, asociados a la labor docente y familiar.

Muchos de los juegos que practican los niños son propuestos por adultos, a partir de su experiencia y nivel de preparación en la actividad lúdica e incluso, en un número considerable de veces, a expensas de su carácter tradicional sin llegar a reparar en posibles potencialidades didácticas.

La observancia de aquellas cuestiones que tienen que ver con la edad de los pequeños, así como con sus características físicas y psíquicas, son evidentemente necesarias para que los juegos con los adultos o promovidos por ellos, constituyan un basamento importante en la formación de los niños.

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.

Al respecto (Ofele, María 2006) asegura: "...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”.

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.

Impotente resulta el aporte familiar, donde muchas veces el binomio de abuelos y padres favorece encuentros lúdicos reiterados, dotados de una increíble potencialidad y goce, válidos para el despliegue de una intensa relación no exenta de admiración por parte de los pequeños.

Lo cierto es que estas cuestiones en ocasiones se obvian, sin que exista una continuidad de tales aproximaciones y la familia omite tales obligaciones por resultarles tedioso el instante lúdico o abandonarse a otras tareas domésticas.

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. Sobre el particular y atendiendo a la primera, 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.

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 mantención 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.

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 reprochable 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.

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, es consecuencia de la rigurosidad que deviene de esa labor. De aquí que se abogue por el logro de una mejor motivación en el desarrollo de la fuerza, a través de los juegos que poseen ese componente.

El uso del método lúdico adecuadamente dosificado y ejecutado de forma racional hará que los niños arriben al éxito de los objetivos propuestos, sin abandono del interés que los mismos despiertan en ellos y esto no solo será pretendidamente esgrimido para justificar el desarrollo de la fuerza corporal, sino otras capacidades también.

El Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación, como Organismo Central tiene entre sus funciones las actividades físicas en el tiempo libre como un derecho de todos, desde el nivel Nacional, Provincial, Municipal, Consejos Populares y Circunscripciones, además posee una estructura en la dirección de las actividades físicas en las distintas manifestaciones de la cultura física y se le presta especial atención a la recreación física que tiene dentro de su encargo social la instrumentación y ejecución de programas y proyectos de Recreación Física que contribuyen a la sana ocupación del tiempo libre de la población, en su diversidad de grupos de género, de edades y ocupacionales.

El programa de recreación física se rige a nivel nacional y tiene como propósito la concepción, coordinación, aseguramiento y control de las actividades físico-recreativas en el marco de la comunidad y en otros objetivos del entorno, mediante proyectos integradores o puntuales basados tanto en la misión como en la visión de la institución.

Responde a la misión (quiénes somos, para qué existimos), que se expresa en lo siguiente: Dirigir, en todo el territorio nacional, las políticas de ocupación del tiempo libre a través de disciplinas físico-recreativas basadas en actividades lúdico-recreativas, en deportes recreativos y en el espectáculo deportivo, para satisfacer los gustos, preferencias y necesidades de la población, mediante su acción electiva y participativa".

Por la importancia recreativa de los juegos la autora propone las siguientes consideraciones sobre este tema.

La mayor parte de los juegos se realizan en el tiempo libre que dispone la población infantil ya sea dentro de la institución escolar o fuera de ella.

Por todos los valores educativos, el juego está considerado uno de los medios fundamentales del profesor, especialmente en lo que concierne al trabajo con los niños, y su correcta utilización conlleva una incidencia grande en la formación de hábitos motores primarios, todo lo cual se reflejará como base fundamental en la permanente incorporación de nuevos hábitos, que es la ley inmutable del desarrollo.

De los 6 a 7 años hasta más o menos los 12 años el juego es más bien de reglas, por lo que los juegos van siendo más organizados y más de grupo, los juegos y los juguetes se comparten a diferencia de los primeros años en que los niños no lo hacen.

En la adolescencia los juegos más comunes están dirigidos hacia el deporte y hacia los juegos de mesa, que impliquen echar a andar la inteligencia y la abstracción”

El juego es la actividad característica de los niños a través de cual sus imágenes cobran vida, si es a través de los juegos que los niños estimulan su propio desarrollo, el juego como medio de trabajo merece estudiarse amplia y profundamente, para que la actividad alcance los propósitos formativos y educativos que se persiguen.

(Aldo Pérez 2003), refiere los objetivos de los juegos de la siguiente manera:

- ✚ “Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación, responsabilidad.
- ✚ Exaltar la autoestima y la solidaridad de los participantes.
- ✚ Desarrollar habilidades de liderazgo.
- ✚ Favorecer la integración.
- ✚ Favorecer la comprensión y reconocimiento.
- ✚ Desarrollar la agilidad mental,
- ✚ Estimular la capacidad para la solución de problemas.
- ✚ Favorece la creatividad, imaginación y curiosidad infantil.
- ✚ Dar a conocer el folklore.
- ✚ Desarrollar destrezas físicas.
- ✚ Intercambiar ideas y experiencias durante su desarrollo

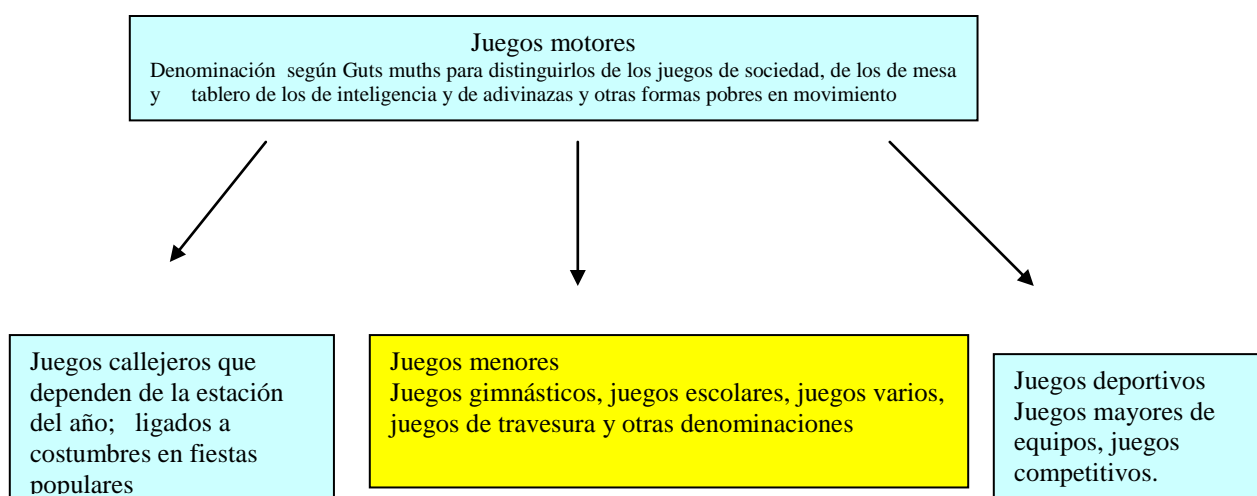
El juego es la actividad fundamental que se apoya e la necesidad de movimiento del hombre en sus intereses y estados de ánimo.

Existen diferentes clasificaciones de juegos a continuación citamos algunas de ellas

Pérez, A, (2003), da una clasificación genética de los juegos, de la manera que sigue:

Juego de la infancia	Sensoriales y motrices Primeros años de vida.
Juego de la primera niñez	Juegos individualistas, edad de oro del juguete.
Juego de la segunda niñez	Sociales y dramáticos.
Juegos de la adolescencia	Más sociales, juegos de competencia, aventura.
Juegos de adulto	Más intelectuales, más reformados.

Otra clasificación es la dada por Guts muths.



El juego se ha caracterizado como: voluntario; improductivo; reglado; separado; incierto; y ficticio. La existencia de la regla, por sí misma y crea la ficción. Puestos a jugar a partir de la aceptación voluntaria de la regla, entramos en un mundo de ficción, que nos separa de lo cotidiano, nos adentramos en un tiempo y un espacio de otra naturaleza. De tales características del juego –la voluntariedad y la regla - se articulan para configurar la situación de juego, es decir dan como resultado lo ficticio, y por tanto una temporalidad y especialidad que difiere de la habitual.

El juego se reconoce como un universo cerrado. Las reglas se aceptan voluntariamente, los sujetos se auto imponen la regla y las mantienen en un proceso de negociación constante,

de no respetarse la regla desaparece la posibilidad de jugar, desaparece el juego. Aceptada la regla en el marco de esa interacción se accede a un mundo ficticio, existente solo para los participantes del juego, es decir, en un universo cerrado.

Lo ficticio es propio del juego en tanto establece interacciones entre los participantes desde aquello que se está fingiendo o simulando en el juego. Los jugadores son quienes definen cual será el acuerdo para compartir significados, un eje, de esto es el que un grupo de jugadores acuerde que la soga será la víbora o la escoba el caballo, es decir instauran la ficción en un acuerdo negociado. En la recreación prevalece lo simbólico, en tanto las prácticas recreativas se configuran a partir de elementos, roles y destrezas que ya han adquirido un significado social que no proviene del acuerdo momentáneo de los participantes, sino que viene dado y a su vez está impregnado de ideología por las condiciones histórico sociales.

El juego se instaura a partir de la aceptación de la regla en ese universo cerrado, para el caso de la recreación, tal y como intentamos explicarla en su relación con el juego, afirmamos que la misma se instaura a partir de la adhesión a una representación simbólica que el colectivo social considera que satisface sus demandas de diversión, emociones placenteras, libertad de elección, etc.

Las ciencias que estudian al hombre han demostrado que el niño no posee capacidades innatas sino capacidades que se desarrollan. El niño no es un niño porque juega, sino que precisamente juega porque es 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.

Al observar el juego de los niños vemos que no se diferencia en cuanto a su esencia de las formas de juegos de su etapa de la evolución ya que desde entonces se trataba de una imitación de los adultos y de una preparación para su vida social, lo que en el desarrollo del hombre primero existe el juego y luego el trabajo. Su valor biológico y pedagógico se convierte en un medio para la formación de la personalidad.

Existen diferentes formas de realizar el juego pueden ser:

Juegos menores los cuales tienen por lo general un carácter competitivo, pero no estipulaciones oficiales de competencias o sea no tienen límites de duración, de números de jugadores, o de dimensión del terreno a jugar.

Se le conoce como juego menor a la secuencia de acción animada y alegre que parte de una idea determinada de juego o de una tarea capaz de desarrollar y ejercitar las fuerzas físicas y espirituales de una manera estimulante y amena.

También se realizan los juegos recreativos estos ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general, su práctica nos permite una rivalidad sana entre dos equipos y el cumplimiento de las reglas creadas. Ellos se pueden realizar en aguas poco profundas, el agua es hasta la rodilla o caderas, (juegos de carrera, de balón, fuerza y agilidad), en aguas profundas donde el agua cubre a los participantes (juegos de atrape y relevo, de balón), y juegos con implementos, básicamente los implementos son inflables (juegos de carrera).

Los juegos recreativos ayudan al desarrollo de las cualidades físicas reflejadas en el mejoramiento de la salud y la preparación física general, su práctica nos permite una rivalidad sana entre dos equipos y el cumplimiento de las reglas creadas.

Los juegos recreativos son cualquier forma de juego que se utiliza voluntariamente en el tiempo libre y no hay sobre ellos rigurosidad en la aplicación de reglamentaciones y necesidad de instalaciones muy específicas. Estos se pueden realizar en interiores o sea en gimnasio, salas, y localidades techadas. Además de en exteriores principalmente se realizan en áreas abiertas como parque, plazas, calles, etc.

La recreación presenta las características del juego en tanto es una expresión socio institucional del mismo. Las características esenciales del juego toman en la recreación diferentes formas de expresión, justamente por ser esta un producto histórico social. Se integra así la vertiente histórica que vincula a la recreación con necesidades y habilidades presentes en el mundo laboral y las propias del juego, expresión de libertad por excelencia.

Las dimensiones de análisis que articulan el concepto esbozado de recreación, se configuran a partir de los principios organizadores del juego, pero reinterpretados a la luz del concepto de recreación elaborado, es decir, en consonancia con el universo social que la recreación implica. Reconocemos, en forma preliminar en las sociedades capitalistas, cuatro dimensiones de análisis propias del concepto recreación: dimensión mimética; dimensión consuntiva; dimensión de azar; dimensión de vértigo y aventura, las que se caracterizarán sintéticamente.

La dimensión de vértigo, riesgo y aventura, incluye prácticas como, la rueda del mundo, la pandereta y aquellas similares presentes en parques de diversiones tanto como el esquí, parapente, motonáutica, tirolesa, paracaidismo, skating, etc. Finalmente, incluye prácticas institucionalizadas, incluso a través del Estado, cuyo eje rector es el azar. La actitud que demanda al participante es la de la inmovilidad en espera de la suerte, en el caso de prácticas que se apoyan en tecnologías diseñadas para presentar un amplio margen de probabilidades tanto de éxito como de fracaso. Las sociedades modernas han desarrollado espacios altamente tecnificados para el desarrollo de estas prácticas, tal es el caso de los casinos, bingos o propuestas similares; a su vez se ha creado un mundo particularizado para jóvenes y niños por medio de los juegos electrónicos y juegos de computadora, propuestas que les posibilita un aparente uso de destrezas frente a obstáculos casi imposibles de superar y que en definitiva los introduce en la pasividad del azar.

Entendemos que el acontecimiento recreativo expresa simultáneamente en las prácticas características correspondientes a las cuatro dimensiones enunciadas. Las prácticas recreativas podrán ser identificadas a partir del componente predominante, ya sea mimético, de consumo, de riesgo y vértigo o de azar. Aislar cada uno de ellos en una investigación empírica, contribuye a diferenciar los principios organizadores que rigen las prácticas determinando cuales son las dimensiones prevalecientes entre determinados grupos sociales lo que permite acceder a su comparación y análisis.

El juego como deporte en la recreación se muestra como una actividad eminentemente divertida, generadora de placer. Aunque susceptible de establecerse de forma sistemática, se presenta generalmente con un marco de carácter flexible. Librementemente aceptado, en donde el placer de jugar desplaza totalmente a objetivos tales como la victoria sobre otros, la

manifestación pública de destreza o habilidad, o la muestra de un orgullo por muy loable que fuera, para alcanzar éxitos o fama

El carácter educativo de los juegos se pone de manifiesto de forma elocuente en las posibilidades que brinda en la personalidad del educando, lográndose alcanzar altos índices de esfuerzos físicos; las situaciones que se presentan en cada movimiento requieren de soluciones inteligentes para resolver los problemas que en los juegos se plantean, y el establecimiento de fuertes relaciones afectivas, coadyuvan a la creación de valores estéticos de intelectuales; desarrolla el trabajo en colectivo, la autodeterminación, la voluntad, el autocontrol, la disciplina, el valor y la perseverancia.

Para la aplicación de los juegos se debe tener en cuenta toda una serie de indicaciones metodológicas de las cuales depende el éxito de esta actividad:

- ❖ El juego debe adecuarse al nivel físico e intelectual de los alumnos.
- ❖ Las materiales para la realización del juego deben estar preparadas con anticipación.
- ❖ En el juego deben participar la totalidad de los alumnos.
- ❖ Los objetivos y reglas del juego deben ser asimilados por los participantes antes de comenzar estos y ser observados estrictamente durante su realización.
- ❖ En el caso de que el juego se realice por equipos, estos deben ser heterogéneos en cuanto al número de participantes y posibilidades físicas.
- ❖ Las explicaciones sobre los objetivos y las reglas deben ser claros y breves.
- ❖ Al terminar el juego deben darse sus conclusiones señalando y estimulando al ganador y planteando los aspectos positivos y negativos observados durante la actividad.

Los pasos metodológicos que asume la autora son los siguientes:

1. Enunciación del Juego: Dar a conocer el nombre del juego que se va a desarrollar.
2. Motivación y Explicación: Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la utilización de los medios de los juegos, se realiza una explicación del contenido y de las reglas.
3. Organización y Formación: En este caso se incluye todo lo concerniente a la distribución, selección apropiada de los guías del grupo y formación de equipos que estimule el interés por el juego.
4. Demostración: Consiste en aclarar los objetivos del juego, demostrar la realización de este ya sea por parte del maestro, con algunos alumnos o con todo el grupo.
5. Práctica del Juego: Una vez que se ha demostrado el juego, debemos llevarlo a la práctica. El maestro debe procurar que todos los alumnos participen para que reafirmen el aprendizaje de la actividad.

Explicación de las Reglas: Durante la práctica del juego, se van explicando las reglas.

6. Desarrollo: Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final.

Variantes: El profesor puede realizar variantes y junto con éstas la introducción de nuevas reglas.

7. Evaluación: Aquí evaluamos los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y de alumnos en particular.

Conclusiones.

La investigación realizada acerca de la metodología para la aplicación de los juegos ha sido el problema de esta investigación, que se ha regido en lo fundamental por criterios teóricos de diferentes autores. La aplicación de métodos científicos de investigación empleados en el desarrollo de la investigación permitió constatar que la no utilización de una metodología adecuada para la realización de los juegos a creado dificultades en el entendimiento de lo juegos y esto a llevado a disminuir la participación de los niños en las actividades recreativas donde se realizan juegos La alternativa propuesta consistió, en la aplicación de la metodología asumida por la autora para la realización de los juegos en las actividades recreativas, la aplicación de la propuesta permitió constatar que con la inclusión de esta metodología aumentó la participación de niños en las actividades recreativas donde se realizan juegos y además le facilitó una herramienta teórica a los profesores de recreación para la impartición y animación de los juegos en sus actividades en correspondencia con el objetivo propuesto por la investigación.

Bibliografía:

Alfaro, Torres Rolando. Juegos cubanos. (Editora) Abril. Ciudad de La Habana. 2002. p.182.

Averhoff, Ruiz Ricardo et al. Marcial. Bioquímica de los ejercicios físicos. (Editora) Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1981. p.174.

Balmaceda, M y Alonso, P. Sistemas bimodales de comunicación. [on-line], 2006 [citado: mayo 19 de 2007] Disponible en: <http://personal12.educ.bimo.htm>

Baquero, R. (1996). Consideraciones pedagógicas de la ZDP. [on-line], 2000 [citado: mayo 19 de 2005] Disponible en: <http://vigotsky.idoneos.com>

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. (2004). Los resultados de investigación en el área educacional. Conferencia presentada en el centro de estudios del ISP Juan Marinello. Matanzas. 2004. p.32.

Brikina, A. T. Gimnasia. (Editora Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana. 1965. p. 434.

Casimiro Andujar, Antonio J. (2000). ¿Se está robotizando el tiempo libre de nuestros jóvenes?[on-line], 2000 [citado: octubre 9 de 2007] Disponible en: <http://www.efdeportes.com>.

Colectivo de autores. Psicología. (Editora) Planeta. Moscú. URSS. 1990. p.469.

Colina, I. La comunicación humana. Universidad Central de Venezuela. Caracas. Venezuela. 1992. p. 86.

Gómez, Guerra, Lisandro. Jueves 9 de agosto del (2007). ¿Jugar o no jugar? Juventud Rebelde. P5.

Hernández, Luís Cortegaza. Capacidad física flexibilidad. Conferencia. 2004. p. 22.

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.

Colectivo de autores INDER. Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección Nacional de Recreación. CD Universalización. Ciudad de la Habana. Cuba. 2005. p. 157.

Landeira, Susana. El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freíd. [on-line], 1998 [citado: marzo 17 de 2005] Disponible en:http://www.juego_simbolico.com.

Lantigua, Hernández, Jesús. Caracterización de los juegos populares tradicionales de las ciudades de Cárdenas, Matanzas y Varadero. [on-line],2007 [citado: marzo 23 de 2008]. Disponible en:<http://www.efdeportes.com>.

Ofele, María Regina. Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. [on-line],2006[citado: abril 22 de 2008] Disponible en:<http://www.efdeportes.com>

Orbelli, Alejandro Raúl. Los juegos y los juegos cooperativos. [on-line],2007 [citado: marzo 3 de 2008]. Disponible en:<http://www.efdeportes.com>.

Ossa, Sarría y Andrés Felipe. Recreación: Juego y Pedagogía. [on-line],2003 [citado: junio 17 de 2008]. Disponible en:<http://www.efdeportes.com>.

Ortiz. Jesús. Desde la corporeidad a la cultura. Buenos Aires. [on-line],2007 [citado: septiembre 22 de 2008]. Disponible en:<http://www.efdeportes.com>.

Pérez, Sánchez, Aldo. Fundamentos Teóricos Metodológicos. Capítulo I. CD. Actividad Física Comunitaria. INDER. 2003. p. 94.

_____Fundamentos Teórico Metodológicos. Capítulo II. CD. Actividad Física Comunitaria. INDER 2003. p. 59.

_____Tiempo, tiempo libre y recreación y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual. VII Congreso Nacional de Recreación. Cartagena de Indias. Colombia. 2002. p.14.