

PROPUESTA DE JUEGOS DE DEPORTES CON DADOS PARA INCREMENTAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS DISCAPACITADOS FÍSICO MOTORES EN LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS.

Lic. Henry García Pérez, Msc. Libesky Benítez Sotolongo

1. Filial Universitaria Municipal de Cultura Física de Jagüey Grande, calle 78 final Jagüey Grande, Matanzas, Cuba.

Resumen.

La investigación tiene como objetivo general incorporar un mayor número de discapacitados de la ACLIFIM de Jagüey Grande a las actividades recreativas, se contó con una muestra de 210 discapacitados, 85 femeninas y 125 varones de diferentes edades. Los métodos utilizados fueron los teóricos: hipotético -deductivo y el histórico-lógico, además los métodos empíricos de experimentación, encuesta, análisis de documentos y estadístico. La investigación transcurrió por tres etapas , en la primera se realizaron encuestas encaminadas a recopilar información sobre las necesidades recreativas de los discapacitados de la ACLIFIM , en la segunda etapa se realizó un seminario donde se les mostró a los afiliados la propuesta de los juegos de deportes con dados y una encuesta destinada a conocer la aceptación de la nueva propuesta , en una tercera etapa se realizó una última, con el propósito de valorar la incorporación de los discapacitados a dichas actividades. Como aporte fundamental la investigación demostró que con pocos recursos se pueden incrementar las opciones recreativas de los diferentes grupos que integran nuestra sociedad así como incorporarlos a las actividades físico recreativo. Del punto de vista estadístico la información obtenida fue procesada e interpretada en forma de datos numéricos en la hoja de cálculo de Microsoft Excel.

Palabras claves: *discapacitados, actividades recreativas, juegos, deportes con dados.*

Introducción.

Los problemas más comunes que encuentran la mayoría de las personas en el momento de dejar su condición de inactivos para pasar a ser activos (aun cuando estén totalmente convencidos de los aspectos positivos que las prácticas físico-recreativas pueden aportarles tanto física, como psicológica o socialmente) suelen estar relacionados con las exigencias físicas que, se presupone, debe tener la persona para acceder a la práctica deportiva, con la persistencia de estructuras analíticas y "cuadrículadas" (que discriminan quién, cuándo y cómo se puede participar), con ofertas que se presentan excesivamente homogéneas (tanto en el tipo de actividad a desarrollar, como en los espacios y materiales que utilizan, así como en los bloques de edad a que van dirigidos) y, en definitiva, con objetivos muy restrictivos que no pueden satisfacer las necesidades e intereses de una población heterogénea, con experiencias y expectativas muy variadas.

Los nuevos planteamientos lúdicos de las actividades recreativas, como forma de promoción del deporte para todos, buscan la continua adaptación de actividades, métodos, normas, materiales y espacios de realización a las particularidades de cada sector de población. Así, encontramos en los "juegos de azar", ese componente de "suerte" entendido como *azar a que se fía la resolución de una cosa*, que normalmente es aceptado por todos/as y con el que todas las personas nos hemos vistos tentados alguna vez, una forma ideal de introducir progresivamente a la práctica de la actividad física, deportiva y/o recreativas, permitiéndole a cada una asumir el rol que más se ajuste a sus potencialidades.

Desde hace mucho tiempo las personas con deficiencias físico motor han estado buscando un lugar en la sociedad. En nuestro país se creó la ACLIFIM que es la entidad encargada de atender, e insertar a estas personas en la comunidad, para ello, se realizan durante todo el año y en todo el país, distintas actividades dirigidas a este grupo de personas. Un ejemplo palpable son las actividades culturales para aficionados, así como los juegos deportivos especiales que se realizan en cierta época del año, pero no todas estas personas clasifican o son aptas para estas opciones, o simplemente sienten apatía o temor de lesionarse al realizar dichas actividades; es un deber de todos los integrantes de la sociedad contribuir con la incorporación de un mayor número de personas discapacitadas físico motoras a la recreación y al esparcimiento, así como incrementar las opciones físico recreativas de este sector de la población, también motivar a estos individuos a interrelacionarse entre sí y puedan realizar actividades de la vida cotidiana, donde se puedan desarrollar física, mental, social y emocionalmente.

En esto juega un papel importante la actividad recreativa, ya que puede mejorar la adaptación a su deficiencia y ayuda a disminuir las diferencias con el entorno social, elevando la autoestima, el auto respeto, el espíritu combativo, la camaradería, el afán de la superación y el sentirse importante, todas ellas son actitudes imprescindibles para una perfecta integración. En el municipio de Jagüey Grande la ACLIFIM está compuesta por diferentes grupos como son los encamados, los aptos para actividad física que comprenden a los practicantes y los apáticos. Para todos ellos reviste una gran importancia el desarrollo de una recreación sana, utilizando el juego como un medio para motivar a todos los discapacitados físico - motores pero sobre todo a aquellos que no son aptos para la práctica deportiva.

Existen diferentes tipos de juegos que realizan estas personas como son el dominó, las damas, el parchís, las cartas y los dados, todos estos juegos de mesa son los únicos que practican los discapacitados de la ACLIFIM del municipio de Jagüey Grande y por consecuencia a veces causan cansancio, apatía y aburrimiento, que son factores por los cuales muchos de estos individuos se alejan de las actividades recreativas.

Las sensaciones placenteras del juego sólo pueden ser entendidas dentro del propio juego. Son muchas las razones por las que el hombre se siente atraído por el juego y los factores que en él se desatan. Sin embargo, la sensación de placer, de sentirse bien, de ser feliz, es un elemento que siempre está presente y se va acrecentando ante la situación de alcanzar el éxito.

En particular los juegos de dados tienen en común la utilización de pequeños objetos con forma cubo, por lo general de hueso o de plástico y con varias caras marcadas. La forma más común de marcar el dado consiste en numerar las caras con puntos, del 1 al 6. Los puntos están dispuestos de tal modo que las caras opuestas siempre suman siete. Las seis caras de los dados de póquer están marcadas como las cartas: as, rey, dama, valet (o jota), diez y nueve. Los dados se tiran con la mano o con un cubilete, y la suma total de los puntos que aparecen boca arriba determina el valor de la tirada. Los dados se han usado desde la antigüedad y probablemente tienen su origen en Asia. Los más antiguos se descubrieron en las tumbas sumerias de Ur (III milenio a.C.). En numerosos ajuares funerarios egipcios se encontraron dados marcados con puntos, y las literaturas griega y romana contienen multitud de alusiones a los juegos de dados. Muchas antiguas culturas jugaban con dados fabricados con huesos de animales, semillas de frutas o cerámica.

En esta investigación el autor pone en práctica unos juegos de deportes con dados de nueva creación los cuales están inspirados y relacionados con los deportes del programa del INDER y los Juegos Olímpicos. La estrecha relación de estos juegos con los deportes está en sus nombres y sus reglas. La creación de estos juegos permite además instruir y enriquecer el conocimiento de estos deportes y sus reglas.

La práctica de estos juegos no requiere de la utilización de grandes recursos económicos, sólo de un juego de dados de seis caras con cinco piezas, y en algunos casos de hoja, lápiz y cronómetro o reloj.

Por todo lo anteriormente planteado, dado el grado de afectación físico motora de los discapacitados de la ACLIFIM del municipio de Jagüey Grande, sumado a la falta de medios técnicos para practicar deportes especializados, así como la pérdida de la autoestima y de la seguridad, se ha podido apreciar la poca participación de estos discapacitados en las diferentes actividades físico recreativo. Ello ha producido una disminución en las relaciones interpersonales, lo que ha entorpecido su proceso de desarrollo social.

Por lo que el trabajo tiene como objetivo incorporar un mayor número de discapacitados de la ACLIFIM del municipio de Jagüey Grande a las actividades recreativas a través de una propuesta de juegos de deportes con dados.

Definición de trabajo:

Discapacidad: Es la restricción debida a una deficiencia de la capacidad para realizar una actividad en la forma considerada normal.

ACLIFIM: Asociación Cubana de Limitados Físico Motores.

Juegos de azar o de fortuna: Cada uno de aquellos cuyo resultado no depende de la habilidad o destreza de los jugadores, sino exclusivamente del acaso o la suerte, ejemplo: el juego de dados.

Dados: Piezas cúbicas de huesos, de marfil u otra materia, en cuyas caras hay señalados puntos desde el uno hasta el seis y que sirve para varios juegos de fortuna o azar.

Autoestima: Valoración generalmente positiva de sí mismo.

Apático: Se les llama apáticos a aquellos discapacitados que no participan en ningún tipo de actividades planificadas por la ACLIFIM o alguna otra institución.

Activos: Se les llama activos a aquellos discapacitados que están vinculados o participan en la mayoría de las actividades convocadas por la ACLIFIM o alguna otra institución.

Encamados: Son aquellos que por su avanzado grado de discapacidad no pueden participar en la mayoría de las actividades convocadas por la ACLIFIM.

Desarrollo.

Cada vez se dispone de más tiempo libre. La razón de que los períodos útiles de tiempo libre vayan aumentando se puede atribuir, en la época actual al progreso técnico. Las horas libre de cada día, los días libres de las semanas y las vacaciones de temporadas y anuales, permiten y exigen un nuevo concepto de actividad y determinan una situación favorable para la utilización del tiempo libre y de ocio en actividades recreativas alternativas. Con la realización de las actividades físico recreativas la población puede invertir su tiempo libre en mantener su salud en buen estado, en mantenerse bien físicamente, en mantener su mente relajada; todo esto se combina en: tiempo libre y recreación sana; de esta forma podemos lograr que ese tiempo libre no se desperdicie en actividades que no solo van a dañar a las personas que las ejercen, sino que influye de forma negativa en la sociedad, como son la ingestión de bebidas alcohólicas y otras sustancias estupefacientes.

La recreación es un concepto que evoluciona con el ocio y que necesitando de un tiempo para desarrollarse y de una serie de actividades para ocuparlo, se caracteriza fundamentalmente por ser una actitud personal.

La recreación es un fenómeno sociocultural de mucho valor. La palabra recreación es escuchada hoy en cualquier parte, la amplia variedad de su contenido permite que cada quien la identifique de diferentes formas, sobre la base de multiplicidad de formas e intereses en el mundo moderno pueden constituir formas de recreación. Es por eso que muchas veces encontramos que lo que para unos es recreación para otros no lo es, por ejemplo, el cuidado de los jardines para algunos resulta una actividad recreativa y para otros constituye su trabajo. Muchas veces la palabra recreación en su contenido se confunde con

la de juegos, sin embargo, la primera es más amplia que la segunda, aunque desde el punto de vista de sus fundamentos la recreación para los adultos es equivalente al juego de los niños.

Siguiendo a Joan Huí Sing y otros autores podríamos establecer que el vuelco de una persona a una actividad recreativa de cualquier naturaleza, se encuadrará dentro de las formas de juego. Recreación es un término al que se da muchos significados.

BOSQUEJO HISTÓRICO DEL ORIGEN Y SURGIMIENTO DE LOS JUEGOS.

A través de diversos períodos históricos, muchos autores de diferentes países, observando el juego infantil han tratado de esclarecer el origen de esta interesante actividad, no obstante, aún existen algunos puntos de vista en análisis y discusión. Pero si todos coinciden en plantear que en todas partes del mundo, donde han aparecido sociedades humanas, han existido los juegos. Sobre el origen del juego surge entonces una interrogante relacionada con la primacía del trabajo y el juego.

Analizando el comportamiento de los animales, podemos afirmar que mediante el mismo se ponen de manifiesto elementos de juego que responden a factores en la escala de los mamíferos. Entre los tipos de mamíferos existentes los que en mayor grado atraen nuestra atención son: los monos y los simios antropoides (chimpancés, orangutanes y gorilas), por la sencilla razón de parecerse en muchos aspectos al hombre. Al analizar los esqueletos de estos animales y el del hombre, llegaron a la conclusión que “Los antepasados del hombre fueron animales parecidos a los Simios”. El hombre primitivo tuvo por necesidad que participar en actividades físicas rudimentarias de carácter natural, a fin de asegurar su existencia, casi indefenso ante la naturaleza, caza, pesca y lucha constantemente frente al medio donde vivía. Estas actividades rudimentarias que realizaban, asociadas con el trabajo y la propia vida, derivan un proceso evolutivo que en cierto momento presenta rasgos de organización, con algún contenido más o menos consciente y metódico, lo que permitió asegurar que los juegos son tan antiguos como el hombre mismo, permitiendo que se establezca una estrecha relación entre el juego y las actividades laborales del hombre.

Algunos técnicos burgueses analizan el juego simplemente como un fenómeno biológico, comparando las actividades del hombre con elementos de juegos que se observan en la vida de los animales, fundamentalmente en los mamíferos, teniendo en cuenta que los animales realizan sus acciones sin una intención premeditada y que sus juegos responden solo a factores biológicos, aspectos estos que hacen que se diferencien de los seres humanos, ya que los juegos responden a cada sociedad humana y agrupaciones etnológicas.

Es decir que para hablar del origen de los juegos debemos tener presente ambos factores, los biológicos y los sociales. Fue el destacado filósofo marxista Plejanov quien establece el carácter social del juego refutando las teorías burguesas de que los juegos se realizan por instintos biológicos. Expone la concepción materialista del origen y de la esencia del juego en sus trabajos sobre el arte, donde señala, el trabajo y la vida cotidiana. Los profundos estudios sobre los hechos históricos, le permiten llegar a la conclusión de que “el juego es el hijo del trabajo”. El juego surgió históricamente como una necesidad del trabajo, lo que significa que el hombre en su desarrollo antes de haber jugado tuvo necesidad de trabajar

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

El problema del origen del juego se complica al analizar otros elementos. De todos es conocido que el niño antes de trabajar juega, en ocasiones, imitando los instrumentos de trabajo. Lo que para el hombre es una actividad cotidiana, para el niño es una actividad de juego, preparándolo para el trabajo que había de realizar normalmente, cuando se convierte en adulto. El juego es producto de la actividad, en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo. El carácter del juego, en el hombre estriba en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola. Si bien la evolución del niño y la necesidad de sus juegos, se nos presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se observa a través de los juegos y los juguetes creados por ellos: La práctica y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por características étnicas y sociales específicas. Cuando se analizan los juegos que se desarrollan en las diferentes partes del mundo, encontramos puntos en los que se asemejan y puntos que lo diferencian. Al estudiar las etapas esenciales del desarrollo psíquico del niño, tal como se traduce a través de sus juegos, se observa frecuentemente la estrecha dependencia con respecto al medio, cualquiera que sea el objetivo o punto de vista con que se analiza, hay que tener presente, que el juego del niño está en relación directa con la sociedad en que vivimos.

La aparición y el desarrollo del juego están estrechamente relacionados con la aparición de las actividades laborales del hombre.

De los discapacitados.

No exentos de la vida en sociedad y de la rutina del día a día se encuentran los discapacitados, que por sus condiciones físicas, apenas pueden realizar algunas actividades y en ocasiones ninguna, pero esto no quiere decir que este grupo de personas no sienta la necesidad de recrearse y de ocupar su tiempo libre. Una forma de lograrlo es la práctica de los juegos de mesa, la cual los motiva y desarrolla un sin número de habilidades. Esto no es del todo tan fácil ya que muchas de estas personas no pueden valerse por sí mismas y dependen de la ayuda tanto familiar como profesionales, de la medicina, asistencia social, cultura física, gobierno y otros.

En la práctica habitual los cuidados agudos que brinda el médico están destinados a revertir el curso de procesos patológicos, aliviar síntomas, salvar vidas, y dar el alta a los pacientes que se encuentren médicamente estables. Un importante número de pacientes quedan con disfunciones crónicas discapacitantes que persisten por el resto de la vida y que requieren un tratamiento especializado.

En la rehabilitación, a diferencia de otras especialidades médicas, la atención no suele centrarse en buscar la cura del paciente enfermo. Busca desarrollar al máximo las

potencialidades físicas, psicológicas y sociales residuales de las personas con discapacidad, con el objetivo de reintegrarlos en la comunidad.

El gran impacto que sufren estas personas afecta su funcionamiento físico, social, vocacional y psicológico, por lo que el hombre como ser biopsicosocial se afecta en toda su medida.

La mayoría de las personas que viven con pérdidas físicas, cognitivas y sociales permanentes, a menudo se acompaña de niveles significativos de agresividad, ansiedad, disforia, aflicción y temor.

Juegos de deportes con dados.

Inspirados en el deseo de brindar ayuda a las personas con discapacidades físicas que llevan una vida tan difícil, llena de limitaciones de todo tipo nos hemos dado a la tarea de crear y poner en práctica los juegos de deportes con dados. Estos juegos tienen como característica general que están estrechamente ligados a los deportes del programa del INDER y de los juegos OLIMPICOS. Los nombres de estos juegos son:

1-Béisbol 4-Voleibol 7- Tenis de mesa.

2-Fútbol 5-Boxeo

3-Baloncesto 6-Judo

También hemos creado juegos representando al atletismo con algunas de sus especialidades.

8-Lanzamientos

9-Saltos

Finalmente les presentamos dos juegos que por su nivel de rivalidad a la hora del juego entre los contendientes los hemos tenido en cuenta para realizar este trabajo:

10-Promedios

11- Cien y cincuenta.

.Para el mejor entendimiento de estos juegos es necesario conocer la equivalencia respectiva entre las caras de los dados con números y los dados con letras .Es muy importante saber dicha equivalencia porque puede que en muchos casos no contemos con el material específico para determinado juego.

Este aspecto es considerado como una de las variantes a utilizar en cada uno de estos juegos. Las equivalencias son:

Numero	6	5	4	3	2	1
--------	---	---	---	---	---	---

Letra	As	K	Q	J	gallego	Negro
-------	----	---	---	---	---------	-------

En general estos juegos son de fácil comprensión ya que en muchos de ellos las reglas del juego son las mismas que la de los deportes que lo representan por su nombre y en otros son muy similares. Los materiales a utilizar son de muy fácil adquisición y con un costo ínfimo, solo con un juego de dados de cinco cubos, de dos o de uno, una hoja de papel para hacer anotaciones, un lápiz y en algún caso un reloj o cronómetro se puede realizar cualquiera de estos juegos.

Muestra y metodología.

Se seleccionó una muestra de 210 discapacitados de la ACLIFM del municipio de Jagüey Grande, de ellos 85 eran del sexo femenino y 125 del sexo masculino de diferentes edades.

Metodología.

El desarrollo del trabajo se realizó en los seis consejos populares del municipio de Jagüey Grande en los cuales se tuvo en cuenta la cantidad de discapacitados de la ACLIFM que residen en estas localidades así como las necesidades recreativas de este grupo de personas. Luego de explicarles a estas personas la importancia de nuestro trabajo se les aplicó una primera encuesta la cual estuvo destinada a conocer de forma general como se comportaba la participación de estos discapacitados en las actividades recreativas así como las causas de la poca participación en dichas actividades. Un tiempo después se les aplicó un seminario sobre los juegos de deportes con dados a lo que le siguió una segunda encuesta destinada a valorar la aceptación lograda por la nueva propuesta de juegos. En una tercera etapa se realizó una última encuesta destinada a comprobar el impacto y el incremento en la participación de los asociados a las actividades recreativas convocados por la ACLIFM.

Métodos y procedimientos.

En la investigación se utilizaron diversos métodos con la finalidad de dar respuesta a los objetivos planteados.

Los métodos utilizados en el presente trabajo fueron

Métodos Teóricos:

1-Hipotético-deductivo: Porque se adopta una hipótesis que se toma como punto de partida para la posible solución del problema planteado.

2- Histórico-lógico: Se manifiesta en el estudio del proceso evolutivo de la recreación y los juegos a través de un recorrido histórico sobre su creación y el impacto en la sociedad.

Métodos empíricos:

.1-Experimentación: Porque se experimentó de forma natural con la aplicación de estos juegos de deportes con dados de nueva creación.

2-Encuesta: Porque se realizaron 3 encuestas a la muestra en diferentes etapas de la investigación.

3-Análisis de documentos (a partir de la revisión bibliográfica).

4-Estadístico: La información obtenida se procesó e interpretó en forma de datos numéricos a través de técnicas estadísticas para hallar los por cientos que revelan los resultados de la investigación.

Análisis de los resultados.

Primera etapa de la investigación.

Se encuestaron 210 afiliados de la ACLIFIM de los cuales 103 declararon que participan en las actividades convocadas por la asociación para un 49 % y 107 declararon que no participan para un 51% , Podemos observar como más de la mitad de los encuestados se muestran apáticos al no participar en las actividades. De los 103 que dicen participar en las actividades recreativas convocadas por la asociación 61 lo hacen siempre para un 59%, 38 lo hacen a veces, para un 36% y 4 lo hacen pocas veces, para un 5%. En este caso observamos como los que participan solo un poco más de la mitad lo hacen siempre, los demás lo hace en menos ocasiones.

Se pudo comprobar que las principales causas que atentan contra la participación en las actividades recreativas convocadas por la ACLIFIM tenemos en primer lugar la discapacidad física, avalado por 32,85% de los encuestados, aquí observamos que existe una especie de duda a la hora de concurrir a las actividades por temor a nuevas lesiones o agudizar la que ya presenta. Como segundo y tercer motivo coincidieron la insuficiencia de medios recreativos así como la poca motivación con un 15,71% para ambos casos, aquí observamos cómo estos dos aspectos están estrechamente ligados ya que al no haber tantos medios recreativos la motivación también es poca. Como cuarto motivo encontramos, la poca gama de opciones recreativas con un 14,28%, este caso se deriva de los casos anteriores y como quinto motivo tenemos la poca divulgación, con un 7,14% de los encuestados; esto es derivado también de la poca motivación. El 14,28% no declaró haber ninguna causa para no asistir a las actividades recreativas convocadas por la ACLIFIM.

Segunda etapa de la investigación.

En la segunda encuesta se valoró la aceptación de los juegos de "Deportes con dados" después de un seminario instructivo dado por el investigador donde la totalidad de los participantes no conocían de los juegos de "Deportes con dados", 207 de los participantes declararon que su incapacidad les permitía la práctica de estos juegos, para un 99% y solo 3 afiliados dijeron que su discapacidad si les impedía la práctica de esta actividad, para un 1% de la muestra.

En esta pregunta de la encuesta se demostró como la inmensa mayoría de los encuestados estaban aptos para la práctica de los juegos de deportes con dados. En la tercera pregunta 202 de los encuestados afirmaron que no les es difícil la adquisición de los medios para jugar los juegos de deportes con dados, para un 96% y 8 declararon tener dificultad para la

adquisición de los medios de juego, para un 4%, en este punto podemos observar como la adquisición de los materiales es sumamente fácil. De todos los encuestados 183 sintieron motivación por la práctica de los juegos de deportes con dados, para un 87% y 27 se mostraron sin motivación para un 13%; este fue un resultado muy alentador para la investigación ya que en pocas horas el 87 % de los discapacitados sentían motivación por algo realmente nuevo para ellos. Cuando se les preguntó si los juegos de deportes con dados incrementarían la gama de opciones recreativas para los afiliados de la ACLIFIM 180 (86%) aseguraron que sí y 30 (14%) dijeron que no. Esto afirma lo anteriormente planteado.

Tercera etapa de la investigación.

Después de varios meses de puesta en marcha la investigación se realizó una tercera encuesta con el objetivo de recoger información sobre el impacto de los juegos de Deportes con dados en los miembros de la ACLIFIM de Jagüey Grande.

Quedó demostrado que el 100% de los encuestados de alguna forma conocían y habían practicado los juegos de deportes con dados; 112 de los encuestados confirmaron que siempre lo juegan, para un 53,3%; 60 de ellos dijeron que lo juegan a veces , para un 28,5 % y 38 personas afirmaron que lo juegan pocas veces, para un 18,2 %. Después de estas dos primeras preguntas el investigador pudo comprobar que los juegos de deportes con dados de alguna forma ya lo conocían y practicaban el 100 % de los encuestados.

De los 210 encuestados 51 agregan que acostumbran a jugar los juegos de

Deportes con dados con compañeros de la ACLIFIM, para un 24,2 %; 40 lo prefieren jugar con sus familiares, para un 19,04 %, con sus amigos lo prefieren jugar 36 de los encuestados, para un 17,1 %; un 29,5 % equivalente a 62 encuestados lo juegan con cualquier persona que los rodee y el 10% equivalente a 21 encuestados lo hacen con otro tipo de personas. Esta representó una gran noticia para el investigador ya que se vio como los juegos de Deportes con dados estaban traspasando las fronteras de la ACLIFIM.

Algo importante de la investigación es los lugares donde más les gusta relacionarse a estas personas y por ende jugar estos juegos de deportes con dados; 127 de ellos lo juegan más en la casa para un 60,4 %; en las actividades de la ACLIFIM lo prefieren jugar 33 encuestados, para un 15,7 %; 32 de ellos lo prefieren hacer en cualquier lugar. El 7,1 % de los encuestados (15) lo hacen en lugares recreativos y solo 3 personas dijeron que lo prefieren jugar en el trabajo, para un 1,4 %. Aquí vemos como la mayoría de los discapacitados de la ACLIFIM de Jagüey Grande prefieren la tranquilidad del hogar para la práctica de los juegos de deportes con dados.

Cuando se les preguntó por el orden de prioridad en que los juegos les habían ayudado en su vida como discapacitados 75 personas , representando un 35,7% dijeron que lo principal es que pueden relacionarse con más personas; aquí vemos como la mayoría de los encuestados se sintieron mejor al poder relacionarse con más personas lo que influye psicológicamente en la rehabilitación de estas personas. 36 de los encuestados expresaron como prioridad que pudieron acercarse más a sus compañeros de la ACLIFIM, para un 14,2% esto es importante ya que al interactuar entre ellos hay más posibilidades de que

ellos se encuentren en las actividades que organiza la ACLIFIM; 27 encuestados expresaron como prioridad , la elevación de su autoestima, para un 12,8 %, este es uno de los aspectos más significativos de la investigación ya que sabemos lo importante que es la autoestima en las personas y más para los discapacitados; 24 de los encuestados marcaron como primera prioridad , una mejor convivencia con la discapacidad, para un 11,4 %; este aspecto se deriva de los demás; 18 personas afirmaron que compartir más con su familia fue su primera prioridad, para un 8,5 %, algo muy importante ya que muchas de estas personas a veces la familia no les presta la debida atención.

Como segundas prioridades aparecen las relaciones con más personas como la más abarcadora con 54 encuestados coincidiendo, para un 25,7 %; en segundo lugar aparece, el acercamiento de estas personas a los compañeros de la ACLIFIM ya que 39 personas así lo constan , para un 18,5 %; con esta misma cifra aparece el compartir con la familia; después aparece el aumento de las opciones recreativas con 36 encuestados afirmándolo , para un 12,8 % y 18 de ellos tienen como segunda prioridad el poder haber elevado su autoestima, para un 8,5 %.

Como tercera prioridad aparece en primer lugar las relaciones con más personas, avalado por 48 votos, para un 22,8 %; en segundo lugar se encontró el aumento de las opciones recreativas avalado por el voto de 45 personas para un 21,4 %; el poder vivir mejor con la discapacidad compartió el segundo lugar gracias a las 45 personas que así lo eligieron, para un 21,4 % también; 36 encuestados coincidieron que su tercera prioridad fuera el compartir más con la familia, para un 17,1; 24 encuestados coincidieron en que acercarse más a sus compañeros de la ACLIFIM era su tercera prioridad, para un 4,2 % de los encuestados.

78 de los encuestados coinciden que su cuarta prioridad es el aumento de las opciones recreativas, para un 37,1 %; 42 personas dijeron que su cuarta prioridad era el compartir más con la familia, para un 20 % de los encuestados; 33 de ellos coinciden que acercarse más a sus compañeros de la ACLIFIM fue su cuarta prioridad para un 15,7 %; 30 personas mostraron como cuarta prioridad poder vivir mejor con la discapacidad, para un 14,2 %;

15 encuestados aseguraron que su cuarta prioridad es la elevación de su autoestima, para un 7,1 % y 12 personas mostraron como cuarta prioridad que se pudieron relacionar con más personas.

Como quinta prioridad , se destacó las 69 personas que alegaron vivir mejor con su discapacidad, para un 32,8 %; 48 personas destacaron que su quinta prioridad era el compartir más con su familia , para un 22,8 %; acercarse más a sus compañeros de la ACLIFIM fue el quinto motivo para 39 de los encuestados, para un 18,5 %; 30 de ellos expresaron que elevar su autoestima era para ellos su quinta prioridad para un 14,2 %; como quinta prioridad 15 personas coinciden en que se relacionaron con más personas , para un 7,1 %; 6 personas aseguran que su quinta prioridad fue el aumento de sus opciones recreativas, para un 2,8 %. Como sexta prioridad , una mayoría de 111 personas coinciden en que es, elevar su autoestima, para un 52,8 %; 42 personas señalan como sexta prioridad el acercamiento a los compañeros de la ACLIFIM, para un 20 %; 27 afiliados coincidieron que pudieron compartir más con su familia como sexta prioridad, para un 12,8 %; 15 encuestados coinciden que pueden vivir mejor con su discapacidad como sexta prioridad,

para 7,1 %; 6 encuestados coinciden que su sexta prioridad era la relación con más personas, para un 2,8 % y con ese mismo número de encuestados y de por ciento están los que afirmaron como sexta prioridad el aumento de sus opciones recreativas.

Conclusiones:

E objetivo de la investigación fue cumplido porque se logró incorporar un mayor número de discapacitados de la ACLIFIM del municipio de Jagüey Grande a las actividades recreativas, esto se puede afirmar ya que en un principio el 51 % de los discapacitados de la ACLIFIM del municipio de Jagüey Grande no participaban en ningún tipo de actividad recreativa y al término de la investigación el 100 % de las personas que participaron en la pesquisa realizaron al menos alguna vez la práctica de los juegos de deportes con dados, lo cual demuestra que realizaron alguna actividad recreativa.

Se logró recopilar una valiosa información sobre las necesidades recreativas de los discapacitados de la ACLIFIM del municipio de Jagüey Grande la cual ayudó al investigador a lograr los objetivos, esta información también podrá ser utilizada en otras investigaciones de esta índole.

Se logró incrementar las opciones recreativas de los discapacitados de la ACLIFIM de Jagüey Grande, ya que el 56 % de los participantes lo situaron como uno de los tres primeros beneficios que le brindaron los juegos de deportes con dados.

A través de la investigación se logró crear un ambiente que les abrió la puerta a los discapacitados de la ACLIFIM de Jagüey Grande para poder relacionarse socialmente, ya que el 85 % de los encuestados lo escogieron entre los primeros tres beneficios que tuvo para ellos la práctica de los juegos de deportes con dados.

Se demostró con esta investigación que estos juegos novedosos incrementaron notablemente la motivación del 87 % de los discapacitados de la ACLIFIM del municipio de Jagüey Grande.

Bibliografía.

ALGAR BARRON.J Apuntes de clases de la asignatura ‘‘ Tiempo libre y ocio’’. (1982). INEF. Madrid.

BARBERO ALVAREZ, JC. Los juegos y deportes alternativos en la Educación física. (2000). <http://www.efdeportes.com>. Revista digital-Buenos Aires-año 5 #22. Consultado: Julio 2009.

CAMERIO, O y CASTARNER, M 1001 Ejercicios y juegos de recreación. (1988). Barcelona. Padiotribo

CD de la universalización (2005).

GARCES CARIACEDO, Dr.C. JOSE EZEQUIEL. La actividad física y el deporte adaptado a las poblaciones con discapacidad. (2010). Conferencia. Bayamo.

GARCIA, R. Consideraciones didácticas para la aplicación de los juegos populares. (2002). Revista digital, Buenos Aires-años 8 # 45. Consultado: Agosto de 2009.

JARDY, C, RIUS, J. 1000 Ejercicios y juegos con material alternativo. (1992). Barcelona. Ed Paidotribo.

Lic. TORRES RODRIGUEZ, M.A y LOPEZ ORTEGA, M.C. Folleto de teoría y práctica de los juegos.

MARTINEZ GAMEZ, M. Educación del ocio y el tiempo libre con actividad física alternativa. (2001). Edición # 2. Madrid. Librerías deportivas Esteban Sainz.

MENA PONCE, GISELLE. Empleo de técnicas cuantitativas en el estudio de los factores psicosociales en los discapacitados físicos motores. (2005).Monografias.com.htm. maritza.ponce@infomed.sld.cu . Consultado: Agosto 2009.

LOPEZ ONETO, E y ORTEGA, J.M. El juego: entre la habilidad y el azar. (1982)Barcelona. Colección Salvat, temas claves, Salvat. Editores, SA

PUIG ROBIORA, J.M y TRILLA, J. La pedagogía del ocio. (1985). Barcelona: CEAC.

Reglamento de competición de Judo (2008) F.I.J. Osaka. Japón.

RUIZ ALONSO, J.G. Juegos y deportes alternativos. (1996). Zaragoza. Ed Ágonos.

RUZAFÁ CID, JAVIER y MORENO, JAVIER. Necesidad del I.B, Modelo conceptual y de medición-(1996). Monografías. com.htu. *res [arroba].es*. Consultado: Agosto 2009.

VAZQUEZ, HUMBERTO. ¿Conoce usted las reglas del béisbol? (1988) Habana. Edit. Juan Marinello.