

LIBRO “JUEGOS Y ALGO MÁS...”

MSc. Alfredo Antonio Carriera Junco

*Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos”, Vía Blanca Km.3,
Matanzas, Cuba.*

Resumen.

Hacer un libro ha sido el sueño de varios años de trabajo, pretendemos apoyar a nuestros profesores de educación física. Tratamos diferentes temáticas relacionadas con el *juego*, hablamos de valores, normas, reglas y una amplia definición del mismo. Como las *actividades lúdicas* contribuyen a la preparación para la vida de niños y adolescentes. Saber clasificarlos es un requisito fundamental en el estado del conocimiento. Se expresan las técnicas de conducción recreacional cuando se trabaja en grupos. Conocer que es la actitud positiva del profesor en el juego y por qué los juegos son un medio indispensable de la educación física. Los pasos metodológicos para la enseñanza, conducción y animación de los juegos son una guía para llevarlos de forma efectiva para cualquier conductor en una actividad. Esperamos que se enriquezcan los conocimientos de aquellas personas que no cesan en el afán de enriquecer su cultura.

Palabras claves: *actividades lúdicas, juegos.*

INTRODUCCIÓN.

El juego es una actividad tan antigua como el hombre. El juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia educativa. A través de los juegos podemos estudiar las experiencias y las manifestaciones anímicas que caracterizan el desenvolvimiento de la persona prestando cierta tónica al hecho de la educación.

La historia de la comunidad primitiva nos hace penetrar en la condicionalidad mutua entre el hombre y su mundo en el proceso de desarrollo, acercarnos al origen del hombre y sus conciencias y a los estados embrionarios de religión, arte y moral, fundido como un todo único.

Los juegos nacen de la necesidad de comunicación. Esta necesidad en el proceso del juego se manifiesta en los niños ya desde que están en sus primeros juegos cotidianos. El juego es característico del hecho de que el reflejo es unido, emocional y activo. La mayoría de los juegos tienen a causa, de comparación directa, un carácter competitivo, ofrece también una profusión de posibilidades de movimiento y dentro de los límites de las reglas, permite siempre acciones motoras libres y decisiones independientes. Los juegos tienen gran importancia en el deporte extraescolar en el aprovechamiento dirigido o no dirigido del tiempo libre. Contribuyen en el deporte de rendimiento a la relajación, a la variación y al descanso activo.

El **Juego** es uno de los fenómenos más naturales del comportamiento humano. El juego infantil, en específico, constituye un elemento de aprendizaje y desarrollo, de adaptación social, de liberación personal y de conservación de la propia cultura.

DESARROLLO.

- Existen numerosas definiciones de juego que, increíblemente, no comprende el aspecto lúdico. Vicente Navarro (1993), por el contrario, enuncia la definición de juego de la siguiente forma: "*Juego es una actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural*". Ello implica que:
 - *Actividad:* la acción de juego es un fenómeno aparente diferenciado.
 - *Recreativa:* el juego es fundamentalmente entretenimiento, pasatiempo.
 - *Natural:* el juego es espontáneo, surge libremente.

- *Incertidumbre*: se juega para saber qué va a pasar, para exponerse a una situación ficticia, porque el resultado del juego es imprevisible para todos los participantes hasta la terminación del mismo.
- *Contexto sociocultural*: el juego está influido por el ambiente. Sus acciones guardan una estrecha relación con las ideas y formas de organización de los grupos sociales.
- El juego encierra una serie de valores:
 - Psicológicos: alegría, liberación y superación.
 - Psicofisiológicos: desarrollos perceptivos y aprendizaje/ maduración.
 - Socioculturales: recreación, equilibrador de la tensión social, participación, integración y mantenimiento de las tradiciones.
 - Educativos: adquisición de aprendizajes, desarrollo de capacidades y formación de conductas afectivo – sociales.
 - Terapéuticos: dinámicas de grupo, representación de papeles, etc.
- La naturaleza del juego es compleja. A ella pertenecen los conceptos tales como:
 - *Libertad* (debe surgir espontáneamente, de forma natural, no puede estar sujeto por imposiciones externas).
 - *Ficción*: (el juego es ante todo una irrealidad, el desarrollo de una situación inexistente y carente de trascendencia).
 - *Alegría*: el sentir alegría al jugar es el mejor indicador de que la actividad que se lleva a cabo es diametralmente opuesta a la seriedad ya las tareas obligatorias).
 - *Acuerdos, normas y reglas*: (los juegos, incluso los individuales, contienen diversas formas de regulación de sus propias relaciones, determinadas por establecimientos informales previos, por el uso o la costumbre, o por disposiciones disciplinarias obligatorias. Las mismas se encuentran enmascaradas en los juegos infantiles).
 - *Improductividad*: (el resultado del juego se utiliza como un fin en sí mismo).
 - *Pasatiempo*: (ocupa un espacio de tiempo, que no se considera ni provechoso ni desechable, pero que cumple su función: pasar el tiempo).
 - *Incertidumbre*: (la pasión del juego descansa precisamente en no conocer el resultado de la acción del mismo).
 - *Placer*: (en el juego existe el gusto por la actividad).
 - *Esfuerzo*: (aunque parezca contradictorio, el esfuerzo pertenece a la naturaleza del juego, porque es un requisito indispensable para alcanzar su objetivo).
 - *Tregua – reposo*: (configuran una bonita paradoja – si jugamos para esforzarnos, no podemos jugar para reposar – ya que el reposo en el juego tiene un sentido recuperador).
- La evolución de los intereses rige los juegos en cada etapa de la vida, de modo que se puede observar una pirámide para dos parámetros inversamente proporcionales: el tiempo de juego y el volumen de motricidad. Mientras que en la infancia el niño se encuentra vinculado mucho más tiempo en actividades de juego y los mismos se caracterizan por su gran motricidad, en la misma medida que transcurren los años, vemos que los juegos se tornan mas pasivos y el tiempo dedicado a los mismos es menor. También encontramos como otros criterios que diferencian en conjunto a las distintas etapas evolutivas del juego a: el tipo de juego, los intereses del juego, el ritmo de éste y las reglas.
También se define como:

Acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde.

En la teoría de juegos, la palabra juego se refiere a un tipo especial de conflicto en el que toman parte individuos o grupos (conocidos como los jugadores). Hay ciertas reglas del juego que dan las condiciones para que éste comience, las posibles jugadas legales durante las distintas fases del juego, el número total de jugadas que constituye una partida completa y los posibles resultados cuando la partida finaliza.

Erika Dobler y otros autores han definido a los Juegos como: *actividades recreativas naturales de incertidumbre, sometidas a un contexto socio - cultural que contribuye a la formación integral de quien lo realiza, ya sea física o espiritualmente.*

Como podemos apreciar se excluye del concepto de juego todo lo que signifique obligación y profesionalismo, donde se conozca y controle de antemano el resultado del juego. La definición destaca el valor de lo recreativo, o de distracción y entretenimiento, lo natural para distinguir lo espontáneo y pasajero, todo ello configurado en un marco socio – cultural (valores, reglas, organización social, etc.).

Lo cierto es que el comportamiento de juego no es un fenómeno aislado en un espacio y tiempo, sino que puede acceder a cualquier actividad por seria que sea. Así pues, el juego trasciende más allá de las estructuras que la pretendan conceptuar, pues tienen un significado tan complejo como profundo en el comportamiento del Hombre.

Erika Dobler en su libro Juegos Menores plantea que los juegos en su conjunto ocupan el lugar principal. Por su configuración conciente y adecuada, contribuyen a la educación de una juventud culta, físicamente sana, vigorosa y progresista. Su gran valor biológico y pedagógico ha convertido los juegos en un medio indispensable para la formación de la personalidad. El hecho de que los juegos menores, como también los juegos deportivos sean apropiados para atraer entusiasmar y ganar tanto los jóvenes como los mayores para su participación activa, radica en gran parte en los mismos juegos a causa de su comparación directa, un carácter competitivo, y aun los juegos menores portan en sí la idea competitiva e incitan al máximo arrojo. Ofrecen una profusión de posibilidades de movimiento y dentro de los límites de la regla pues miden siempre acciones motoras libres y decisiones independientes además si tenemos en cuenta que un gran número de juegos se pueden ejecutar ya bajo las condiciones más sencillas, sin mayores requerimientos y que muchos juegos se aprenden con relativa facilidad, lo que pronto conduce a lograr la impresión de tener éxito, se comprende su propagación.

También plantea E. Dobler que sí los juegos se emplean para el ejercicio y esparcimiento del organismo y del espíritu, para la cura o la conservación de la salud del organismo humano y sus funciones, si se les considera apropiados para establecer una relación mucho más profunda entre profesores y alumnos, así como entre los mismos estudiantes, o sus diferentes clases son apreciados para contribuir a la formación y educación de sentimientos y normas de conductas morales, especialmente los patrióticos, en todos estos casos cumplen precisamente los juegos motores, una función pedagógica y política sumamente importante.

El juego es una actividad fundamental en la vida, que se apoya en la necesidad de movimientos del hombre, en sus intereses y estados de ánimo, que se manifiesta de forma espontánea en búsqueda de satisfacciones concientes, además ayudan a la formación de hábitos y habilidades, así como destrezas.

Importancia que se le ha concedido a través de las diferentes culturas.

En el feudalismo era necesario que los campesinos, al principio libres, realizaran ejercicios físicos populares con el interés de su capacidad combativa, mas tarde como siervos le fue imposible llevar a cabo ejercicios físicos regulares, pero en la medida que la dura servidumbre lo permitía seguían cultivando antiguas costumbres populares en forma de juegos infantiles, juegos de habilidad y fuerza, como también en forma de costumbres y viajes alegres.

China: Alrededor de 30 siglos antes de nuestra Era en china la educación física y los deportes están codificados de manera envidiable para su época atribuyéndosele una gran influencia preventiva y patriótica. El KONG-FU se destaca por sus características de organización patriótica religiosa que fue creado hacia el año 2700 a.n.e.

Egipto: Los juegos con pelota eran un elemento decisivo para estas actividades, algunos de estos juegos son los que se comparan con Hokey moderno también los deportes de combate y el esgrima.

Alemania había alcanzado un nivel relativamente alto. Debido a que eran encaminados al desarrollo de la fuerza, promover el valor y la fortaleza, estando ligado a la lucha libre y a las pruebas de tracción. Un factor determinante de los juegos, fue el hecho del desarrollo social de los germanos, los cuales habían alcanzado ya la etapa de la democracia militar. Era necesario preparar a la generación reciente para la lucha contra las tribus vecinas y el orden esclavista romano. Eso determinó la clase de sus competencia y finalmente también sus juegos.

Andalucía es la primera comunidad española en eventos deportivos y en esta línea van a seguir trabajando. La Ryder Cup en 1997, el Mundial de Motociclismo o el Torneo Internacional de Ajedrez en Linares son ejemplos de su poder de convocatoria y su incidencia en el turismo. El apoyo ciudadano, como el que habrá con los Juegos, nos permiten seguir avanzando. Además del beneficio para Almería, el evento demostrará la capacidad de los andaluces, que han hecho de esta comunidad un destino privilegiado con un sinfín de ofertas.

Juego y cultura van de la mano.

El juego es un Universal de la cultura ya que es una constante que se repite independientemente del conocimiento y desarrollo evolutivo de los pueblos. En todas las culturas encontramos un verbo para expresar la acción de jugar. Inca, Lubus, Oicus, Asobu, L'Aiba, Sahaq, Giocare, Play, Jover, Spiel, kridati, Jokatu,...Huizinga en "Homo Ludens", publicado en 1938; sostiene que el juego es más viejo que la cultura. La realidad del juego tradicional es fiel reflejo de la dinámica cultural, de la evolución de la cultura; en el juego se palpa con facilidad la fluctuación: enculturización – aculturización.

Los juegos como parte del devenir histórico, cultural de los pueblos, forman parte extraordinaria de la preparación para la vida de niños y adolescentes.

Cultura puede definirse como el sistema integrado por facetas de conductas aprendidas que no son fruto de su herencia biológica. Como vemos, el concepto de cultura es más extenso de lo que habitualmente se suele entender, en definitiva abarca todas las formas de manifestación de expresiones, ideas, comportamientos y organizaciones propias del ser humano y de sus grupos y sociedades.

CLASIFICACION DE LOS JUEGOS.

- 1. Por la forma de participar: Individuales y Colectivos.
2. Por la ubicación: Interiores y Exteriores.
3. Por la intensidad del movimiento: Alta, Media y Baja.
4. Por sus características: Pequeños, Pre-Deportivos, Deportivos, Recreativos y Tradicionales.
- Estos juegos aparecen también en la etapa social, como deporte de alto rendimiento, en la Educación Física para el adulto y como actividad recreativa. Muchos de ellos se utilizan como actividad de incorporación social a los discapacitados, todas están son las actividades de la Cultura Física en que se utilizan los Juegos Deportivos.

Juegos Pre –Deportivos:

- Se le denominan a aquellos juegos que tienen elementos de la técnica de los deportes, ejemplo: de Fútbol, de Baloncesto, de Atletismo o de Gimnasia Rítmica deportiva entre otros.
- Tienen carácter competitivo y permiten conocer algunas reglas oficiales. En los juegos pre-deportivos, se propician la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que servirán de base posteriormente sencillas del deporte.

Juegos Deportivos:

- Son los que tienen como elementos fundamentales los balones de diferentes formas, tamaños y peso. Por la actividad desarrollada son habilidades deportivas muy complejas, técnicas y tácticas ofensivas y defensivas.
- **Juegos Recreativos:** cualquiera de ellos u otros que sean utilizados voluntariamente en el tiempo libre.
- **Juegos Tradicionales:** aquellos juegos que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, manteniendo su esencia; juegos de transmisión oral, que guardan la producción espiritual de un pueblo.

TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN RECREACIONAL QUE DEBEN TENER PRESENTE LOS ANIMADORES RECREATIVOS CUANDO SE TRABAJA CON GRUPOS.

Toda actividad recreativa debe ser libre y espontánea, sin que esta tenga ningún tipo de obligación o compulsión, por lo que toda actividad que ofertamos, los clientes deben realizarlas por su gusto, porque lo desean, sobre la base de determinados condicionamientos sociales.

El conducir actividades de carácter recreativo no es tarea fácil para el colectivo de animadores de un determinado hotel, ya que se hace difícil que un grupo realice las actividades que le proponemos.

La animación recreativa unida al carisma y cualidades especiales que debe caracterizar al animador, este debe auxiliarse del uso de técnicas especiales para un mejor conocimiento del grupo con el que trabajemos y así lograr una mejor conquista y satisfacción a los clientes para que respondan a nuestras propuestas de actividades.

Como conductores debemos lograr que los clientes respondan a la voz de invitación, que sientan el deseo de participar en la actividad, como planteamos anteriormente la tarea no es tan fácil pero tampoco es extremadamente difícil.

Solo hay que partir de la base de la captación personal, por parte el propio animador y de las características de las actividades que va a conducir, más tarde vendrá lo demás.

A continuación mostraremos un conjunto de técnicas de conducción recreacional,

Dirigida al trabajo de enfrentamiento con diferentes grupos, pero antes nos referiremos algunos conceptos que por su importancia es necesario analizarlos ya que se vinculan al trabajo con grupos sociales.

¿Qué es un grupo?

El grupo es la más común y familiar de las organizaciones sociales, se define como una cantidad de personas entre las cuales existe una comunicación frecuente y regular, y cuyo número es lo bastante reducido como para que pueda existir entre todos sus componentes una relación cara a cara.

Esta relación frecuente y regular debe mantenerse durante cierto tiempo para que sea evidente que un grupo de personas constituyan un grupo.

¿Cuándo se forma un grupo?

Los grupos se forman cuando los individuos comprenden que necesitan a los demás para obtener la satisfacción de esos deseos y necesidades, que no pueden obtener aisladamente.

El hombre en la búsqueda para satisfacer sus necesidades o deseos comprende que no puede hacerlo solo, por lo que busca el contacto con sus semejantes para establecer el amor, la protección, el reconocimiento hablan de una relación con otros, también de necesidades relacionadas con la alimentación, viviendas, salud estudio, trabajo, recreación, etc. se satisfacen mejor asociándose mediante la acción grupal.

Hay quien se agrupa para lograr tener amigos o nuevos amigos, satisfaciendo la necesidad del compañerismo, hay quien lo hace con el fin de relaciones comerciales, otros lo hacen para desarrollar cierto tipo de actividades especiales y específicas como son las actividades recreativas ej. Juegos excursiones, safaris, actividades de ecoturismo, caza deportiva, buceo, pesca, etc.

Técnicas de trabajo.

Técnica del enfrentamiento a grupos.(La actitud y la sugerencia positiva)

En el desarrollo de nuestro trabajo nos vinculamos de forma directa con el cliente, al cual le debemos prestar un servicio dirigido a sus intereses de satisfacción donde el entusiasmo debe reinar como factor determinante.

Pilares que sostienen el positivismo de nuestra actitud conductiva.

- **Seguridad:** Capacidad técnica, conocimiento profundo de lo que transmitimos; convicción plena de sus valores.

- **Aplomo:** Fuerza de presencia en nuestra actitud frente al grupo; firmeza en la posición del cuerpo; vigor en la mirada y el gesto.
- **Confianza en sí mismo:** Descartar absolutamente cualquier duda sobre nuestra persona en la actitud conductiva; “olvidarnos” de nosotros, pesar solo en el grupo y en la actividad o el tema que le proponemos, le conducimos o le animamos.

Medios de manifestación de la actitud positivista.

Nuestra comunicación con el grupo de trabajo se establece por tres medios inmediatos de manifestación:

1. La palabra: Debe ser cálida, concreta, moderada, es importante utilizar siempre la primera persona del plural (nosotros), psicológicamente el grupo acoge con entusiasmo el Vayamos y rechazan el Vayan o Les Voy, es mejor para comenzar un juego decir: “¿Qué les parece si jugamos?” o “Vamos a aprender un juego”, en lugar de “Les voy a enseñar un juego”.
2. El gesto: Siempre cordial y amable, muchas veces un gesto es más elocuente que muchas palabras, nuestra mirada debe dirigirse a todos los integrantes del grupo, con una sonrisa a flor de labios. Si trabajamos con niños y deseamos explicar algo, no existe nada mejor que ponernos a su altura, es decir, nos agachamos. Un gesto dice más que muchas palabras.
3. El movimiento: Nuestro estatismo puede incidir desfavorablemente en la captación que requerimos del grupo, debemos poner un poco de movimiento en todo lo que realizamos.

Los juegos como medio de la educación física.

- Los juegos en la educación física contribuyen a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador.
- Se caracteriza como un medio complejo de educación pedagógica.
- *Su complejidad esta dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades vitales importantes, tales como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física Escolar.*

¿Qué importancia tiene para el profesor de Educación Física conocer las etapas del desarrollo, para de este modo realizar los juegos?

- Los juegos presentan toda una serie de características que los diferencian de cualquier forma de ejercitación física, en primer lugar está su carácter emulativo que no debemos entender como deseo de ganar a un contrario, sino también como la decisión de ejecutar una tarea correctamente.
- Uno de los medios de la Educación Física son los juegos, ellos son una forma de ejercitación que constituye una actividad motriz con características propias... Poseen labor compensadora, sirven como medio para posteriores aprendizajes (enseñar jugando porque jugando también se aprende).

- Sirve como método de integración de las personas, es un medio más para favorecer la comunicación, se puede contemplar dentro de la Educación Física como una ciencia de acción motora con estructuras funcionales.

El juego permite desarrollar diferentes **facetas**:

- **Física:** Proceso en la coordinación y control de los grupos musculares.
- **Mental:** Agudiza la inventiva y permite buscar soluciones a los problemas que se presenten.
- **Emocional:** Expresa alegría, tristeza y agresión.
- **Social:** Se conoce al resto de las personas.
- **Comunicación:** Permite un intercambio entre los jugadores.

Características del juego en las diferentes etapas de la vida.

- **En la niñez:**

El juego es uno de los elementos fundamentales para aprender e imitar a los que los rodean, debemos dominar que en este período el niño posee momentos en los cuales habla solo, jugando con su amigo imaginario, muchas veces no le agrada compartir sus juguetes y es un período donde son muy efectivos los juegos de construcción, lanzamientos y pequeños recorridos.

- **Adolescencia:**

Son etapas donde ocurren cambios fisiológicos muy marcados, aumentan las grasas en las caderas de las niñas, crecen los senos, se ponen más presumidas, en los varones se ensanchan los hombros y espalda, crecen los músculos, etc. Debemos tener en cuenta para realizar juegos en esta etapa que es un período donde no se es niño ni adulto, se deben utilizar juegos que favorezcan la formación de parejas, juegos con la música, recuerden que en este período a muchos jóvenes les gusta mostrar sus habilidades ante los demás.

- **Adultos:**

Se sienten apenados en la mayoría de las veces para realizar juegos, ponen como excusa que no poseen una buena condición física, deben ponerse juegos que contribuyen a la sociabilización y a la comunicación.

- **Tercera edad:**

Antes de realizar los juegos debemos conocer las características del grupo, materiales que disponemos y si estos pueden realizarse sin que causen ningún problema.

Pasos Metodológicos para la enseñanza, conducción y animación de los juegos. (Según Aldo Pérez).

1. Presentación.
2. Ubicación o formación.
3. Explicación.
4. Demostración.
5. Realizar una pregunta.
6. Señal de comienzo.
7. Control, aliento, entusiasmo y participación.
8. Concreción del final.

9. Premio a los ganadores.
10. Complementarismo.

1. Presentación:

Se dice el nombre del juego o nombre de la actividad.

2. Ubicación o formación:

Se forman los grupos o los equipos (filas, hileras, círculos, dispersos).

3. Explicación:

Se realiza de forma verbal, clara y concreta, se dicen las reglas del juego y como se obtienen los puntos.

4. Demostración:

Se realiza de forma práctica, haciendo énfasis en los aspectos de mayor dificultad.

5. Realizar una pregunta: ¿Alguien tiene dudas?

Esta pregunta es fundamental para el desarrollo del futuro juego, se debe tener en cuenta que existen alumnos tímidos que aunque tengan dudas no preguntan, ahí es donde esta la maestría del profesor para poder identificar quien se quedó con dudas.

6. Señal de comienzo:

A viva voz "YA", con una señal sonora a través de un silbato, una palmada, el sonido de una clave, un disparo, etc.

7. Control, aliento, entusiasmo y participación:

Este paso es uno de los más importantes, el profesor debe divertirse mirando lo que sucede en el juego, debe dar señales de aliento a los jugadores, sin parcializarse con ningún equipo o jugador en particular, no llamar por apodosos o defectos físicos a ningún participante.

8. Concreción final:

Con una voz de "Alto" concluye el juego, al momento que se dicen los ganadores.

9. Premio a los ganadores:

Todo ser humano necesita ser premiado luego de realizar un esfuerzo. Si tenemos un obsequio lo hacemos, sino con un fuerte aplauso premiamos a los ganadores, premiando también a los que no ganaron, porque lo más importante en un juego no es ganar, sino participar.

10. Complementarismo:

Si el juego sale mal lo detenemos, lo explicamos, lo demostramos y lo volvemos a realizar.

Conclusiones

Podemos concluir que los juegos son fundamentales para el desarrollo del ser humano, estos reflejan la vida de los hombres en toda su extensión, llevan el sentido de conducir a nuestros niños a una actitud moral impecable en cuanto a su carácter, así como prepararlos paulatinamente para el trabajo consciente y sistemático, los juegos cumplen indirectamente con su cometido, pues tanto en el juego como en el trabajo social los hombres en su comportamiento, han de llevar los mismos requerimientos morales fundamentales: la disposición de ayudar, la diferencia, la actuación colectiva, como también la perseverancia y el esfuerzo creador.

A través de los juegos los niños adquieren capacidades y habilidades que le van a permitir desarrollarse en posteriores actividades, pero incluso, también tienen una repercusión importante en las personas de la tercera edad, ya que contribuyen a mejorar la calidad de vida y permiten relacionarse con otras personas sin realizar grandes esfuerzos físicos, de esta manera exhortamos a todas las personas a que se diviertan ya que **lo más importante en un juego no es ganar, sino participar.**

Esperamos que este libro les sirva a los estudiantes de Licenciatura en Cultura Física como material de consulta asequible para la realización de sus actividades cotidianas y su labor profesional futura.

BIBLIOGRAFIA:

- ALFARO TORRES, R. (2002). *Juegos cubanos*. Casa Editorial Abril. Ciudad de La Habana. 183p.
- CELI NETO, J. (1999). *El aprendizaje de balonmano en la escuela a través de los juegos: Una posibilidad pedagógica*. (Tesis presentada en opción al título académico de Master en Ciencias y Juegos Deportivos), Facultad de Cultura Física de la Universidad de Matanzas, 76p.
- COL. DE AUTORES. (1994). *Juegos Deportivos Tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria (Ed.), Las Palmas de Gran Canaria, 227 p.
- COL. DE AUTORES. (1998). *Manual Metodológico para la Animación Turística*. Dirección de Recreación (Ed.), Ciudad Habana, 38 p.
- DEHAVANNE, N. (1991) *El animador de las Actividades Físico deportivas para todos*, Ed. Paidós, España, 313 p.
- DE LA TEJERA, E. (1998). *Manual Operativo de la Animación Turística*, MINTUR (Ed.). Ciudad de la Habana, 56p.
- DOBLER, E.; DOBLER, H. (1981). *Juegos menores*. Un manual para escuelas y asociaciones deportivas, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 372p.
- INDER. *Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección Nacional de recreación*. CD Universalización. Ciudad de la Habana. Cuba. 157 p.
- KANZAG, Dr. GERD. (1984). *Diferentes formas de ejercicios para los Juegos Deportivos*. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 386 p.
- PÉREZ SÁNCHEZ, ALDO (1997). *Recreación. Fundamentos teóricos y metodológicos*, Centro Histórico, México, D.F., 180 p.
- SÁNCHEZ RUEDA, Dra. M.; CABALLERO RAMIREZ, L.; GUERRERO GUTIERREZ, S. *Los 100 juegos del plan de la calle*. Editorial ORBE, Ciudad de la Habana.
- S/A. (1990) *Introducción a la investigación científica y el deporte. Educación física y recreación para la tercera edad*. Ed. Nexo Sport, Montevideo, 235 p.

SUAREZ, E.; P. ABREU. (2001)*La animación Turística*. Manual Teórico-práctico. Ed. Portobelo, Ciudad de Panamá, 97 p.

VALDÉS, M. (1989) Teoría y Metodología de la Educación Física II parte. Ed. Pueblo y Educación, La Habana; 24 p.

ZHUKOVSKAIA, R. I. (1976) La Educación del Niño en el Juego. Editorial Científico-Técnica, La Habana, 332 p.