

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA Y EL DEPORTE
"MANUEL FAJARDO"**

**FACULTAD DE CULTURA FÍSICA
"Nancy Uranga Romagoza"
PINAR DEL RÍO**

**TESIS PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MASTER EN ACTIVIDAD FÍSICA EN LA COMUNIDAD**

**Título: Alternativa de Juegos utilizando medios rústicos para la
incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años
en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.**

Autor: Lic. Antonio Duarte Hernández.

Tutor: MS c. Bienvenido Emilio Viera Sánchez

**Pinar del Río, 2011
Año 53 de la Revolución**

PENSAMIENTO

“La vida debe ser diaria, movable, útil y el primer deber de un hombre de estos días es ser un hombre de su tiempo. No aplicar teorías ajenas, sino descubrir la propias”.

José Martí

DEDICATORIA

- ❖ A mi madre, mi padre y hermana que me ha entregado todo el amor que puede existir y por enseñarme que los caminos, aunque escabrosos, vale la pena transitarlos.
- ❖ A mi esposa y mi hijo Anthony Manuel porque su cariño me hizo más fuerte frente a la tormenta.
- ❖ A mis compañeros de trabajo especialmente los de secretaría que con su apoyo y amor ayudaron que este sueño se realizara.
- ❖ A todos los que han estado a mi lado y que hoy comparten esta alegría y que de una forma u otra hicieron posible esta realidad.

AGRADECIMIENTO

- ❖ A mis tutores Maria de las Nieves y Emilio por apoyarme y dedicarme parte de su preciado tiempo.
- ❖ A mis primos Pedro, Sergio y mi amigo Carlos por colaborar de forma incondicional a que este trabajo se realizara.
- ❖ A mis compañeros de trabajo por la preocupación de que mi trabajo terminara con éxito.
- ❖ A mi familia por darme el apoyo que necesitaba en los momentos más difíciles.
- ❖ A Fidel nuestro comandante, por haberme dado la oportunidad de ser una joven graduada de esta Revolución, y por ayudarme a crecer.
- ❖ A todos los que de una forma u otra aportaron su granito de arena...

A TODOS MUCHAS GRACIAS

RESUMEN

La presente investigación se desarrolla en el Consejo Popular “Carlos Manuel” en la circunscripción 28, el objetivo de la investigación que se lleva a cabo es para lograr la incorporación de los adolescentes a la práctica de actividades físicas, para ello se propone una Alternativa de juegos utilizando medios rústicos, pues una de las deficiencias detectadas durante el diagnóstico fue la escasez de medios o implementos deportivos para el desarrollo de las ofertas que se brindan en este entorno. En la realización del trabajo fueron objeto de estudio 134 adolescentes comprendidos entre las edades de 11 a 14 años, los que se sentían limitados por esta deficiencia de tener una mayor incorporación a la práctica del ejercicio sano. En la investigación se emplearon los métodos teóricos, empíricos, estadísticos, las técnicas de entrevistas, encuestas. La elaboración de la alternativa se va a sustentar en dos dimensiones principales una didáctica y otra lúdica, las que van a sentar la base para llevar a cabo la misma para beneplácito de los adolescentes. Los resultados derivados de la investigación muestran una mayor incorporación de estos a las actividades y además cada vez más crecen las iniciativas de promotores deportivos y de los adolescentes en pos de crear nuevos medios rústicos y espacios para la realización de actividades físicas garantizando de ese modo ganar cada vez más participantes posibilitando una vida sana y agradable.

Palabras Claves: Alternativa, Actividades Físicas, Juegos, Medios Rústicos

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I - FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
1.1 Consideraciones acerca de la actividad física.	8
1.2 Conceptos de actividad física:	8
1.3. El juego como parte consustancial de la actividad física de los hombres.	9
1.4. Concepto de Juego:	9
1.5. Origen y desarrollo de los juegos.	10
1.6. Desarrollo de los juegos en las diferentes formaciones económicas social.	13
1.7 La influencia de los juegos.	22
1.8. Carácter social	23
1.9. Clasificación de los juegos según Bryant j. Cratty.	25
1.10 Juegos Menores.	26
1.11. Objetivos de los Juegos:	27
1.12 Funciones de los Juegos:	28
1.13 Los medios alternativos rústicos para las actividades físicas.	28
1.14-El papel del promotor durante el proceso docente educativo de los aditamentos e implementos deportivos alternativos para las actividades físicas.	34
1.15 Características psicológicas de la edad.	37

CAPITULO II: Resultados obtenidos. Presentación de la alternativa de juegos	40
2.1- Caracterización de la comunidad.	40
2. 2 - Resultados de las entrevista a los informantes claves.	42
2.3- Resultados de la observación inicial	44
2.4 Presentación de la alternativa de juegos	48
2.5 – Alternativas de juegos utilizando medios rústicos para la incorporación de los adolescentes a las actividades físicas.	50
2.6 - Criterio de Especialistas	58
2.7- Resultados derivados de las observaciones realizadas	58
Conclusiones	61
Recomendaciones	62
Bibliografía	63
Anexos	67

INTRODUCCIÓN

Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información.

El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño y del joven, como elemento formador y desarrollador. Se caracteriza por la complejidad, la cual está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase y como opción física para los niños y jóvenes esencialmente.

La necesidad de proporcionar una generación saludable físicamente, multilateral y armónicamente desarrollada, resulta cada vez más una necesidad de nuestra sociedad. Nuestro país viene realizando una labor extraordinaria en el desarrollo cultural, ideológico, artístico, deportivo y de educación en general, tratando de responder a las necesidades y aspiraciones de los miembros de cada una de la sociedad.

El sistema de educación cubano en la actualidad atraviesa por un proceso de cambios y transformaciones encaminado a elevar su calidad y mejorar su funcionamiento, por lo cual necesita del esfuerzo de todas las instituciones sociales. y de todos aquellos que trabajan como en este caso con los jóvenes se hace necesario ofertarle actividades que constituyan una opción o condición en la reproducción espiritual ampliada de la personalidad, por lo que organizarla racionalmente constituye una tarea de gran trascendencia social, esto demuestra que no solo resulta importante sino necesaria para contribuir a su completo desarrollo físico e intelectual donde el juego dentro de otras actividades no menos importantes forman parte imprescindible para conseguir tales propósitos u

objetivos.

Situación problemática:

En observaciones realizadas en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel se ha podido comprobar que existen áreas deportivas para el disfrute de los adolescentes de la comunidad en la escuela secundaria julio Antonio Mella y la calle esquina Vivó y Roldán a donde acuden los adolescentes a realizar actividades físicas, un total de 134 adolescentes con un promedio de asistencia diaria de 55 en los horarios de 4 p.m. a 7 p.m. resultando insuficiente su incorporación a las actividades físicas estando ello determinado fundamentalmente por la escasez de medios para realizar dichas actividades físicas, en encuestas a los profesores de la escuela se pudo conocer que incluso para las actividades curriculares de la educación física también existe carencia de medios, ello se evidenció al entrevistarse a los informantes claves de la comunidad tanto de las autoridades del Consejo como del Combinado Deportivo que atiende este Consejo Popular.

En conversaciones y observaciones con los adolescentes se pudo conocer que les agrada la idea de que puedan jugar aún con medios rústicos algunos de los deportes que allí se puedan practicar según las características de las instalaciones disponibles, todo ello nos motivo el planteamiento del siguiente problema científico.

PROBLEMA.

¿Cómo lograr la incorporación de los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel a las actividades físicas en la comunidad?

OBJETO DE ESTUDIO: La actividad física en la comunidad

CAMPO DE ACCIÓN: Juegos utilizando medios rústicos para la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años.

OBJETIVO.

Proponer una alternativa de juegos utilizando medios rústicos para la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.

PREGUNTAS CIENTÍFICAS.

1-¿Cuáles son los antecedentes teóricos, metodológicos que sustentan la importancia del juego y la utilización de medios rústicos para la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes en Cuba y el mundo?

2-¿Cuál es el estado actual que presenta la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel?

3-¿Qué característica debe reunir la alternativa de juegos que se propone para la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel?

4-¿Cómo valorar la efectividad de la alternativa de juegos utilizando medios rústicos para la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel?

TAREAS CIENTÍFICAS.

1-Sistematización de los antecedentes teóricos, metodológicos que sustentan la importancia del juego y la utilización de medios rústicos para la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes en Cuba y el mundo.

2-Diagnóstico del estado actual que presenta la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.

3-Elaboración de una alternativa de juegos utilizando medios rústicos para la incorporación a las actividades física de los adolescentes 11 – 14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.

4-Valoración de la efectividad de la alternativa de Juegos utilizando medios rústicos para la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.

POBLACIÓN:

La población del Consejo Popular “Carlos Manuel” Zona 28 está integrada por 134 adolescentes, correspondientes a los 5 CDR de dicha Zona.

Muestra Secundaria: 6 Profesores de la ESBU Julio Antonio Mella, 3 Promotores del combinado deportivo que atiende el Consejo Popular Carlos Manuel y 5 Activistas de la zona.

Informantes claves

Presidente del Consejo Popular

Director del Combinado Deportivo

MÉTODOS EMPLEADOS.

En la investigación partimos del método materialista dialéctico como método rector en la misma.

TEÓRICOS:

Histórico – Lógico: Para el estudio de los antecedentes acerca de la concepción teórica y evolución histórica de la utilización de la importancia de los juegos y la utilización de medios rústicos para la incorporación de adolescentes a las actividades físicas, como alternativa elemental para llevar acabo dicho objetivo

Análisis-Síntesis: Permitirá la comprensión, explicación y generalización de las principales tendencias relacionada con el uso de los juegos y la utilización de medios rústicos para el desarrollo de las actividades físicas, propiciando la valoración crítica de los estudios desarrollados sobre el tema en el ámbito internacional, nacional y provincial,.

Inductivo-Deductivo: Fue utilizado para abordar las características que tenía la insuficiente incorporación de los adolescentes a las actividades físicas lo que nos sirvió para realizar cambios en el contenido de las actividades tanto metodológicos como materiales para incrementar las posibilidades de participación de estos adolescentes.

Análisis de documentos: Para conocer el contenido de las actividades presente en los programas comunitarios dirigido a este grupo de edades , así como para la selección de los juegos predeportivos a partir de los medios rústicos que se fueran a utilizar.

EMPÍRICOS:

Observación: Se utiliza para constatar la incorporación a las actividades físicas, así como para constatar los espacios físicos y medios deportivos que tienen al alcance los promotores deportivos para la realización de las actividades físicas que se realizan con los adolescentes entre 11-14 años pertenecientes a la zona 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.

Encuesta: A los profesores y promotores que conforman nuestra muestra, con el objetivo de recoger información sobre las características de las actividades y los medios que se utilizan en las actividades físicas.

Criterio de especialistas: Se utilizó para la valoración de la efectividad de la alternativa propuesta para la incorporación de los adolescentes a las actividades físicas

MÉTODO ESTADÍSTICO:

Empleamos la **Estadística descriptiva** la técnica de:

Cálculo porcentual: Para tabular la información obtenida de las encuestas aplicadas.

Estadística Inferencial: Dócima de diferencia de proporciones, para determinar la diferencia significativa entre los datos obtenidos en las encuestas que se aplicaron al inicio y al final.

Estadígrafo Utilizado

$$P_1 - P_2$$

Z =

$$\frac{P_1 - P_2}{\sqrt{p(1-p)(1/n_1 + 1/n_2)}}$$

$$P_1 = X_1 / n_1$$

$$P_2 = X_2 / n_2$$

$$X_1 + X_2$$

$$P = \frac{X_1 + X_2}{n_1 + n_2}$$

Rangos de α (alfa): Si $p < \alpha$ entonces:

$\alpha = 0.01$ 1 % Altamente significativo

$\alpha = 0.05$ 5 % Muy significativo.

$\alpha = 0.10$ 10 % Significativo

Técnicas de intervención comunitaria

Entrevista a Informantes claves: Al profesor de cultura física, el promotor de recreación, el delegado de la circunscripción, que por su nivel de información, ayudaron a la obtención de los datos necesarios para el diagnóstico del problema. Así como a la búsqueda de posibles soluciones.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

ACTIVIDAD: Modo de existencia del hombre cuyo contenido es concebido como consciente, dirigida a un objetivo determinado.

ACTIVIDAD FÍSICA: Cualquier movimiento corporal intencional realizado con los músculos esqueléticos que resulta en un gasto de energía y en una experiencia personal y permite interactuar con los seres y el ambiente.

MEDIOS RÚSTICOS: Accesorios que se utilizan para lograr el objetivo de la recreación, que facilita el desarrollo de la actividad o juego.

JUEGOS: El juego es una actividad consiente y con cierta responsabilidad, ya que el niño asemeja al trabajo, sin embargo tanto la actividad que adopta como la selección que haga serian espontánea, debo agregar además que con la aplicación del juego no se persiguen fines productivos, esto lo diferencia del trabajo.

CAPITULO I - FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Consideraciones acerca de la actividad física.

Los orígenes de la actividad física hay que buscarlos en la gran diversidad de factores que hicieron posible el surgimiento del hombre mismo y de la sociedad humana en general, a partir de las premisas que garantizaron su desarrollo corporal y los factores sociales que permitieron que el hombre se agrupara en colectivos hasta llegar a las comunidades, actividades que posibilitaron la satisfacción de las principales necesidades y la consolidación de las habilidades fundamentales (caminar, correr, saltar, lanzar, trepar) todo lo cual implicó un mayor desarrollo de la coordinación motriz.

A partir del desarrollo de la sociedad primitiva que dio paso a las sociedades clasistas no podemos perder de vista en las primeras formas de educación la relación juego-trabajo, en la formación de la actividad física, que al dividirse la sociedad en clases sociales adquirió un carácter clasista.

Es así que la actividad física, como fenómeno social, va desarrollándose conjuntamente con el desarrollo de las diferentes sociedades hasta nuestros días. Son muchos los autores que se han dedicado a escribir sobre actividad física.

Los autores de forma general coinciden en la esencia del mismo y en el papel que cumple este fenómeno dentro de la vida contemporánea y su ubicación dentro del tiempo libre, siendo un fenómeno que va en aumento, concordando en que la actividad física, es prácticamente un fenómeno de nuestros días.

1.2 Conceptos de actividad física:

La actividad física está constituida por una amplia gama de funciones, papeles y aplicaciones al deporte por lo que se hace difícil su conceptualización.

DUMAZEDIER, establece la diferencia entre práctica y espectáculo, oponiendo estas dos actividades sin tener en cuenta según nuestro criterio que ambas llevan implícito actividad física.

Para J. PIEL, los términos deporte y actividad deportiva son ambiguos, haciéndose necesario utilizar un concepto mucho más amplio de actividad física, donde se incluya la danza, el yoga, la expresión corporal, la pesca, la jardinería y cuestiona la necesidad de la competencia. Este autor hace énfasis en la influencia de los estratos socio-profesionales en la práctica de estas actividades.

Si además de estos criterios tenemos en cuenta que las prácticas físicas se desarrollan en la sociedad, que esta constituye una fuente de información abstracta para el análisis de las actividades físicas, por ende es una actividad como práctica social que será la expresión, materialización y producto de determinadas relaciones sociales.

1.3. El juego como parte consustancial de la actividad física de los hombres.

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 apreciado sociedades humanas, han existido los juegos.

1.4. Concepto de Juego:

Etimológicamente el juego viene de:

Jocue: Que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo.

Ledus: Que es el acto de jugar:

La real Academia Española lo define como. La acción de jugar, pasatiempo o diversión, su definición es algo no definido ya que es una actividad principalmente bajo su aspecto ocio.

Otras definiciones:

Concepto Fisiológico: Es la actividad que realiza los seres superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo no pierde el interés por el juego y el mismo sigue jugando (H Spencer).

Concepto psicológico: Es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene como función especial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás (Guyjacquir).

Arnolf Russell define el juego dentro de lo psicológico como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella; sino por si mismas.

Concepto sociológico: Se puede definir el juego como actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptados. (J Huizenga).

Para el autor del presente trabajo el juego es un medio pedagógico de educación muy importante empleado en la formación de hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales impotentes, físicas, morales, y volitivas, ayuda a favorecer el habito de cooperación y convivencia, tiene un comportamiento social muy fuerte, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase de Educación Física Escolar.

El juego es imprescindible en la enseñanza primaria, es una herramienta fundamental en la educación integral del niño como formador y desarrollo.

Para los niños todo es juego, constituye el elemento principal de su felicidad , es su propio ambiente un medio del cual viven plena y gozosamente, es imprescindible para el desarrollo de aprendizajes significativos, al ser empleado con este objetivo el niño logra dar soluciones a los problemas planteados, con su gran imaginación, fantasía y con un alto nivel de creatividad.

1.5. Origen y desarrollo de los juegos.

Sobre el origen del juego surge entonces una interrogante con la primacía del trabajo y del 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 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 presentan 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 como elementos de juego que se observan en la vida de los animales, fundamentalmente en los mamíferos, teniendo en cuenta que los animales realizan sus funciones sin una intención premeditada y que un juego responde solo a factores biológicos, aspectos 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 esencia de los juegos 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 que el “juego es el hijo del trabajo “. 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 el trabajo, cambiando el mismo, de acuerdo a las condiciones históricas de la vida del hombre.

El problema del origen de los juegos 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 actividad 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 de 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.

1.6. Desarrollo de los juegos en las diferentes formaciones económicas social.

Al parecer el juego evolucionó con el propio hombre y como reflejo de los cambios que se sucedieron en las distintas civilizaciones y formaciones económicas sociales.

- **En las comunidades primitivas.**

Comunidad Primitiva: La vida del hombre primitivo se caracterizó en su lucha por la supervivencia, contra la naturaleza, los animales salvajes y otras tribus.

Para ellos desarrollan habilidades como la carrera, los saltos, los lanzamientos, la natación y los escalamientos fundamentalmente. Sobre esta época hay muy pocos datos recopilados por la falta de documentación que nos revele la verdadera vida de nuestros antecesores, sin embargo, en los trabajos encontrados nos muestran actividades que se asemejan a juegos conocidos hoy en día parecidos a algunos que han llegado a nuestros días.

En esos juegos se reflejaban actividades de su vida diaria, tantas de aspectos de trabajo como recreativas o rituales.

Los juegos de areitos y batos reflejan esas actividades y eran protagonizadas por los indios.

Por el sistema social existente se deduce que estos juegos eran aprendidos, por imitaciones y participaban niños y adultos, no había limitaciones para sus participantes, todos podían disfrutar de los juegos.

En la medida en que esta sociedad se fue descomponiendo van apareciendo las clases sociales, de aquí los juegos a partir de este momento respondiesen al nivel social a que pertenecían, pero podemos asegurar que los niños jugaban, aunque pertenecían a diferentes clases.

- **En el esclavismo y las principales civilizaciones antiguas.**

Esclavismo o Edad Antigua: En esta fase la sociedad se divide en clases: oprimidos (esclavos) y opresores (esclavistas).

El objetivo fundamental de esta etapa es la guerra para obtener a partir de ella más y mejor fuerza de trabajo esclava, por ello la actividad fundamental para la clase explotadora era la preparación para las guerras; de ahí que los juegos eran utilizados para la preparación de los ejércitos, tenían carácter militar.

Sin embargo, es necesario reconocer que los niños dado su desarrollo psíquico, biológico y social desarrollaron juegos propios de su edad y de su clase.

Por tanto los juegos de los hijos de los esclavistas tenían rasgos de su medio social, diferenciándose de los niños esclavos, fundamentalmente en su contenido usaban determinados objetos (juguetes) o instrumentos.

Material que se utilizaba para la confección de pelota: Al principio eran de piedra de distintos tamaños, dichas pelotas servían para rodarla con el pie y con la mano contra una pelota fija, colocada a cierta distancia en el terreno.

Los jugadores tiraban y cogían otra pelota más pequeña, con la inversión del barro cocido aparecieron las pelotas de la alfarería.

Las precursoras de estas fueron de fango, las pelotas de barro se consideraban mejor que las de fango, pero seguían siendo un poco frágiles y se rompían con facilidad no fueron hasta la dinastía (1111-2 a.n.e) que se utilizaba las pelotas llamadas CHU.

Eran unas esferas de cuero rellenas con pelos de animales o algún material ligero. También había pelotas sólidas de piel, atadas a un cordel a ambos tipos, se usaban en los juegos de pelotas en que estas eran impulsadas con el pie. Eran más blandas y no se rompían, debemos admitir que no tenía buen rebote.

Las pelotas infladas hechas con vejiga de cerdo revestida de cuero, se inventaron con la dinastía Tang (618-907 a.n.e.), lo que indica que en ese período se dio un paso de avance en los juegos de pelota.

Las pelotas para jugar polo, aún en aquellos tiempos de la antigüedad, eran de madera y Shon Kua de la dinastía Sung (906-1279 n.e) destacó en sus apuntes de Mongehi (ritos y rituales de la Sung), que los jugadores ecuestres usaban una pelota de madera pintada de rojo brillante. También se hace mención en la historia del reino chino (1115-1234 de n.e), jugaban con pelota de madera hueca del tamaño del puño de un hombre y además pintada de rojo.

En las viejas anécdotas de la capital se dice que los jugadores de la dinastía (1363-1644 n.e) utilizaban pelotas blandas cocidas.

El juego de Saho Wam se jugaba en la China antigua, con la pelota hecha de madera con nudos de troncos, estas pelotas de madera dura, se colocaban sobre la tierra y se les daba con un mazo, el erudito Niwg.Chilo narra en su libro de pelota cómo se hacían y de qué forma se utilizaban estos. Además de los juegos de “Shan Wang” de varios más en los que utilizaban mazos o batos los peloteros y los acróbatas empleaban pelotas de madera desde los tiempos de la dinastía Tong Teen Yen, escritor de la dinastía describe en sus notas que las pelota de madera de unos (2) pies de diámetro eran utilizados por las mujeres acróbatas y quienes se dedicaban a entretener al público parándose sobre los mismos y haciéndole girar, además de que realizaban con ellas otras pruebas de gran destreza. También se utilizó una pelota de madera en un juego antiguo de bolos para tumbar 15 de ellos. A pesar de estos rasgos generales hay particularidades que reflejaremos en algunos pueblos de la antigüedad.

La India: Otro pueblo típico de las civilizaciones antiguas, de él hay muy poco recopilado en cuanto a la historia de los juegos, se sabe que existían castas sociales que en el transcurso de los siglos se han arraigado profundamente en la sociedad. Las tribus arias que llegaron a la India por los desfiladeros de la Himalaya, constituían un pueblo primordialmente guerrero, que se hallaba dividido en cuatro grados, surgiendo posteriormente las castas, los Kahatriyas o guerreros

que ocupaban el primer grado en la jerarquía social, los Brahmanes o sacerdotes que ostentaban el segundo, los Vaisyas o campesinos y pastores que aparecían en lo tercero y los Sardios o artesanos y obreros manuales que figuraban al cuarto y último grado.

Los juegos se vinculaban con los fines guerreros y religiosos, no organizados con propósitos definidos y por eso se ha dicho que la historia de aquel pueblo resulta estéril a lo que se refiere a los deportes y los juegos aunque algunos historiadores señalan que el palo se originó en la India, además de otro juego llamado Chaturringa conocido hoy por el ajedrez, adopta las formas y los simbolismos de los elementos que componían el ejército Hindú, al rey le gustó tanto el juego, que queriendo demostrar una generosidad que no sentía, incitó a Sissa a pedirle lo que más deseara.

El Brahnab hizo una extraña petición, solo un grano de trigo por cada casilla del tablero en forma progresiva, es decir un grano por la primera, dos por la segunda, cuatro por la tercera, etc.

La recompensa pareció en principio modesta, pero enseguida pudo comprobarse que todos los granos del reino no eran suficientes para proporcionar la cantidad de trigo solicitada.

Egipto: Otra sociedad clasista de la época antigua, es Egipto en la que educación como tal, organizada solo estaba al alcance de los privilegiados, la clase gobernante. Dentro de ella aparecían actividades físicas variadas y entre estas el juego íntimamente ligada a la preparación militar, al igual que el resto de las actividades.

Estos se desarrollaban en escuelas militares, los numerosos grabados de pared que aparecen en las tumbas de los faraones, comprenden escenas de todas las actividades de la vida, incluyendo los juegos y deportes.

De acuerdo con las ilustraciones aparece que los Egipcios practicaban intensamente los juegos de pelota, muchas de estas pelotas (de cuero relleno de arcilla, paja y residuos de maíz y también pelotas de tejidos de hojas de palma y pequeñas pelotas de arcillas) han sido preservadas y se hallan hoy en los museos

del Cairo, Londres y Berlín. Los dibujos muestran variedad de juegos utilizándolos con aros grandes y pequeños entre estos últimos.

Unos del tipo del “Jockey” moderno. En otros pueblos como Persia y Babilonia también las actividades físicas se practicaban con fines militares, pero en todos se apreciaban los juegos como elementos de dichas actividades.

Esparta: En su historia después de la llegada de los conquistadores Darius quedó dividida en tres clases; los Espartanos descendientes de los antiguos moradores, pero no se opusieron a los conquistadores y gozaban de ciertas libertades y los Llotas, descendientes de los antiguos moradores, pero que sí se enfrentaron a los conquistadores y fueron sometidos a una actividad parecida a lo que más tarde se llamó ciervo de la gleba.

De estas tres clases solo una gozaba de la posibilidad de educación, entendiéndose por educación la del ciudadano Espartano, educación militar para hombres y mujeres centralizadas en la “Gimnasia”, educación física actual que empezaban desde la más temprana edad.

En Esparta donde la Gimnasia estaba en fines militares, no recoge en la bibliografía consultada ningún tipo de juego específico, aunque en las actividades que realizaban en dichas Gimnasia con fines militares, se encontraba el alzamiento del disco, jabalina, carreras y otras incluyendo distintas variedades de juegos de pelota, así como el manejo de las armas.

Atenas: El régimen de Atenas era muy parecido en su estructura al de Esparta, diferentes clases sociales y solo una era la dominante, que era la que tenía acceso a la “educación”.

Aunque la guerra era su objetivo, dado el régimen en que vivían, Atenas se preocupaba más por la belleza del cuerpo, planteaban que en un cuerpo bello, existía alma bella, más saludable, una mente sana.

El principio de la Educación integral Ateniese era “deseamos para cada hombre un alma de oro en un cuerpo de hierro” que inspiró a Juvenal su famoso aforismo “mens sana in corpore sano” nos dice bien a las claras que en Atenas, la Gimnasia

tendía a colocar el alma y virtud de un sabio en el cuerpo de un atleta. Mientras, en Esparta el hombre debía ser ante todo soldado y a ese fin se dirigían todas las manifestaciones beneficiosas del cuerpo, la mente y el alma.

De Atenas no exista tampoco ninguna mención de juegos típicos, aunque entre las actividades desarrolladas aparecen los juegos.

En la historia de la humanidad, llegamos a la época del renacimiento, gran movimiento intelectual que tuvo a principio de la edad moderna y cuyo origen y mayor desarrollo se produjo en Italia durante los siglos XV y XVI, extendiéndose luego por otros países de Europa.

- **En el feudalismo.**

Feudalismo: La etapa feudal trajo consigo un freno considerable a la cultura general, dada la ideología que impulso la iglesia católica, pero aun así los juegos se mantuvieron entre niños, jóvenes y adultos como actividades recreativas y forma de competición. En el libro “La Génesis de los Deportes” edición española aparecen algunos datos dados de los juegos más relevantes de esta época y del uso de diferentes tipos de pelotas e instrumentos utilizados dentro de los juegos.

Entre los juegos de la época tenemos, el KOURA. Este juego con pelota lo desarrollaban los árabes, divididos en dos bandos que disputaban una pelota hecha con hojas de palmera entrelazadas.

El juego más importante del Feudalismo fue el SOVLE, este surgió entre los bretones, dividido de igual forma en dos equipos que disputaban la pelota de cuero rellena, para ganar tenían que trasladar la pelota pasándola o corriendo, con ella hasta un sitio fijado de antemano y que podía estar muy lejos de donde se había iniciado el juego en algunas regiones se ayudaban con un palo.

Otro juego muy popular entre la burguesía naciente unido al SOVLE fue el PAUME, este se desarrollaba en dos bandos separados por una línea central que determinaba cada campo. Los jugadores de un equipo intentaban desde su terreno hacer llegar el balón a un sitio determinado y el otro lo hacia regresar con la palma de la mano. Este juego se introdujo en una sala techada, gracias al Rey

Carlos V. que reservo dos pisos enteros de su palacio para dicho juego. Otro juego fue el CALCIO, considerado el antecedente más reciente del Balompié. Cada equipo estaba formado por 27 jugadores: 15 delanteros, 5 medios, 3 defensas, y 4 cuartos, la pelota tenía que llevarse con los pies o puños hasta un área que había al fondo del campo contrario.

Las pelotas de esta época eran de resina de caucho y de cuero de hoja de palmeras, de madera o de cobre y se jugaba con las manos, con pie o algún implemento.

Los juegos de los niños estaban determinados fundamentalmente por la clase social a la que pertenecían, determinando el contenido de los mismos.

El ajedrez fue muy utilizado en esta época, incluyendo al clero.

Los muchachos de la corte desarrollaban juegos en los jardines como actividades recreativas, entre estos juegos estaban “Las cintas, Las prendas, La gallinita ciega.” Estas actividades se realizaban a espaldas de la iglesia, la cual no aceptaba estas actividades públicas.

- **En el renacimiento y el capitalismo.**

Renacimiento: Entre los más afamados educadores italianos de I siglo XV, aparece Víctor de Remboldinis, conocido en la historia como Victoriano su pequeña estatura y fultre por su ciudad natal (1378—1446).

Era profesor de la universidad de Padua, fue llamado en 1425 por el príncipe Juan Francisco Gonzaga de Mantua, para educar a los hijos de la nobleza. Desde luego que su labor se debilita por su matiz de educador clasista, pero tiene, en cambio el merito de haber sido una labor practica experimental y real.

Analizando los juegos, este profesor hizo amueblar la escuela que llamo “La Casa Glucosa” (casa de la alegría) de manera muy especial en ella se encontraba pinturas donde aparecían niños en actitudes de jugar, contaba con un extenso cuerpo de profesores, tratándose de un centro exclusivista, para niños nobles y ricos, entre los profesores estaban los de equitación, esgrima, lucha, entre otros, incluyendo además los juegos con pelotas.

Otros humanistas que pusieron su pluma al servicio de los juegos fueron Mofeo Regio (1407—1458), planteó en su tratado de pedagogía que podrán además estar adiestrados convenientemente por medio de juegos que no sean demasiados débiles, ni demasiados fatigosos, pero sobre todo no indigno del hombre libre.

Joaquín Comerarlus (1500—1574) publicó en 1544 diálogo de gimnasia, obras donde declara que los muchachos deben ser animados a practicar carreras, saltos, esgrima, y juegos con pelotas al aire libre. En todos sus diálogos describe a su interlocutor un modelo de escuela popular con instalaciones bajo techo, tales como barras, sogas de escalamientos, etc y espacios para jugar al aire libre.

Sobre la importancia de Educación Física y como parte de ella los juegos, para lograr una educación integral se pronunciaron otros hombres de la época como: Miguel de Montalgne, Ricardo Mulcaster.

Tomás Moro, Tomazo Campenella, Gutsmuhs, el que escribió un libro con más de 100 juegos, Federico Froebel, Francois Ludwin. Mohos Francisco Amorós, Pedro Enrique Linj, Tomas Arnold Luís Marcy etc.

El pedagogo Cubano el Doctor Alfredo M. Aguayo, también le concedió gran importancia e interés a la actividad pública, en tal sentido destacó que el juego constituye un motivo y factor de desarrollo en la educación integral del individuo que puede y debe utilizarse en todas las enseñanzas de la escuela. Todos estos hombres mencionados y muchos más de la época, tuvieron presente que para lograr una educación integral es imprescindible la Educación Física y dentro de ella los juego.

Sin embargo todos estos logros en el capitalismo, no están al alcance de toda la población, por el contrario se han convertido los juegos deportivos en un lucro de los directores que pagan altas sumas a los atletas pero cuando estos no obtienen los logros y triunfos esperados quedan desamparados y fuera de los clubes, Aquí los juegos se convierten en un medio de propaganda, hay grandes monopolios dedicados a la fabricación y venta de artículos deportivos y utilizan a los jugadores

más famosos por los resultados obtenidos a nivel mundial como propaganda de los mismos.

Los clubes privados constituyen áreas deportivas en sus instalaciones pero con limitaciones de participación ya sea por el color de su piel, su raza o simplemente su economía, por lo que se convierten los juegos en un medio de discriminación.

No podemos negar que los juegos como medio de la Educación Física, han alcanzado un lugar importante, pues son utilizados en la enseñanza pública y se forman especialistas de alto nivel para el desarrollo de los mismos.

- **En Cuba actual.**

En Cuba los juegos toman su verdadero valor educativo y formativo donde es un derecho de todo el pueblo que se plasma hasta en la constitución, se utiliza para formar a través de ellos un nivel científico y sobre todo de garantizar la salud y el bienestar del pueblo.

Con todo lo antes expuesto sobre la historia de los juegos podemos valorar que el juego es un fenómeno social que surge y se transforma con la sociedad, responde a los intereses de las clases y constituye una necesidad para el hombre.

El juego es parte de la vida del hombre desde su forma más simple hasta las de mayor complejidad, en la misma forma que el hombre se ha ido desarrollando los juegos lo han hecho también.

Desde aquel juego sencillo de pelota de piedra, cuero y otros materiales de la época primitiva hasta los más populares juegos deportivos de nuestros días.

En todo momento han asimilado la cultura de la época de ahí que los juegos también representen las vivencias o fenómenos tomados de la vida real, una muestra de ello son los juegos de roles en los cuales los niños imitan al adulto.

El niño primitivo jugó con los instrumentos rudimentarios de su época, palos y piedras los juegos de espadas, arcos, etc. Aparecen con el surgimiento del hombre y así sucesivamente en cada momento representan las experiencias del momento de ahí que nuestros niños desarrollen sus juegos basándose en la vida

actual, aviones, Barcos, Cohetes, Galaxias, juegos en maquinas computadoras etc.

Por tanto los juegos se han conocido desde los más antiguos y remotos tiempos hasta la actualidad, ya que se transmiten de generación en generación, convirtiéndose en tradicionales al pasar a formar parte de la herencia cultural de los pueblos.

1.7 La influencia de los juegos.

Tiene efectos significativos que no solo trascienden al aspecto educativo, sino también en el aspecto instructivo posibilitando la apropiación de experiencias cognoscitivas, motrices, sociales.

Además influyen en el desarrollo físico a través de diversas situaciones públicas que contribuyen al desarrollo de capacidades físicas fundamentales.

Los juegos han sido estudiados desde diferentes puntos de vista fisiológico, sociológico, psicológico, y pedagógico, que de una forma u otra han resaltado la importancia del juego.

Diversas teorías y puntos de discusión han surgido en relación con los juegos, su desarrollo y significación.

El filósofo griego Platón expreso... “La educación debe comenzar con la acertada duración de los juegos infantiles”.

En el siglo XIX, Según las diferentes disciplinas los investigadores han planteado diferentes teorías, entre ellas se encuentran la de K. GROSS; R. CHILLER; G.SPENCER; K. Ruhler; S. FEUD. Entre otros.

La mayoría de estas teorías han provocado discusiones a las que han participado filósofos, pedagogos y escritores progresistas como: Plejanov, Makarenco, Lesgaf, Kruskala y otros.

Por todos es conocido que no debemos plantear con certeza que todo comportamiento humano y todo objeto en un juguete.

En dependencia de quien lo manipulo, así como el objetivo y contenido de la actividad, entre otros factores también importantes, el objeto será utilizado como instrumento de trabajo, un juguete para el niño o para el adulto es una actividad puramente recreativa. Bajo estas condiciones y otras de carácter educativo, estudiaremos algunas de las teorías. Muchos son los especialistas estudiosos del comportamiento animal (elologo) que han intentando aclarar el problema del juego en el hombre, mediante la observación de los animales.

1.8. Carácter social

Los juegos responden a cada sociedad humana a las diferentes agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años por lo que se debe tener presente el doble carácter biológico y social que determina la ejecución de una amplia gama de juegos.

Los mismos tienen un valor extraordinario en la formación de la personalidad, de convicciones morales etc. Son cualidades que contribuyen a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad, a través del juego se adquiere el concepto de conciencia social.

Los juegos no son acciones instructivas por su forma y contenido, sino un reflejo consciente del medio ambiente que lo rodea y de las relaciones sociales, Kruskaia denomina a los juegos como “escuela de educación social”.

Esto nos hace afirmar que entre los juegos existen aspectos comunes aunque también existen diferencias.

Para el niño el juego es una actividad consciente y con cierta responsabilidad, ya que el niño asemeja al trabajo, sin embargo tanto la actividad que adopta como la selección que haga serian espontánea, debo agregar además que con la aplicación del juego no se persiguen fines productivos, esto lo diferencia del trabajo.

Makarenko, valoraba los juegos al considerarlo como medio importante para la preparación de los adolescentes para la vida en la sociedad, plantea la necesidad de la dirección del juego por parte del adulto, por cuanto es necesario dirigir el

juego de modo que en el niño se formen cualidades de un futuro trabajador y un futuro ciudadano.

En general podemos considerar a Plejanov como fundador de una verdadera teoría de los juegos, ya que pudo realizar un análisis más profundo, basando sus estudios desde dos puntos de vista (histórico social y desarrollo biológico):

-Desde el punto de vista histórico (el trabajo precedente al juego).

-Desde el punto de vista del desarrollo biológico actual (el juego precede al trabajo).

Plejanov llegó a la conclusión de que el juego es hijo del trabajo, planteó que el hombre antes de jugar ha trabajado y que los juegos existen, reflejan las actividades laborales humanas.

Existen varios factores que han influenciado en el carácter social de los juegos.

Donde aparecen sociedades humanas surge el juego como una necesidad del hombre.

La edad de los participantes y el ambiente social del grupo que lo ejecuta.

El nivel cultural producto a la actividad laboral que desarrollaban.

Las relaciones productivas que existen en esa sociedad.

Los juegos se asemejaban a las actividades que realiza el hombre, de tipo laborales guerreras o de arte.

De aquí la complejidad para establecer un concepto de juego.

Los juegos son de hecho un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad y su importancia está dada por el aporte que brinda en el desarrollo de capacidades, habilidades como base para la iniciación deportiva, además de su alto valor educativo.

El juego como expresión vital de la infancia, como instrumento educativo formativo, recreativo, etc. debe estar presente en toda caracterización que se haga del niño como aspecto importante para ser y desarrollarse. Si jugar es aprender, el

juego debe aparecer u ocupar un importante lugar dentro de la clase de Educación Física.

1.9. Clasificación de los juegos según Bryant j. Cratty.

B. J Cratty en sus respectivas obras (1974—1979y 1982) centra el análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de la actividad lúdica.

Así el autor clasifica los juegos en torno a los siguientes apartados.

Juegos de memorización, juegos de categorización, juegos de comunicación del lenguaje.

Juegos de evaluación, juegos de resolución de problemas. Después de valorar las diferentes clasificaciones existentes y ajustándonos al perfil amplio de nuestros agrosores nuestro colectivo de profesores de la asignatura asume el criterio de clasificaron siguiente:

POR LA FORMA DE PARTICIPAR: Individuales o colectivas, respondiendo a cómo se obtiene el triunfo, si es de un solo participante “Los agarrados” o de un equipo, ejemplo: “Relevo de Banderas”. O Baloncesto.

POR LA UBICACIÓN: Interior, área techada, ejemplo Gimnasio, Salas Polivalentes etc) o Exteriores (Área al aire Libre.)...

Por la intensidad del movimiento. .Alta, Media, Baja

En este aspecto catalogamos como alta, aquellos juegos de larga duración que exigen de los participantes gran preparación física, técnica, y táctica y ubicamos en esa alta intensidad a los juegos deportivos.

Como intensidad media, a los juegos que requieren alguna preparación física y dominar algunas habilidades básicas que pueden durar un periodo de tiempo no establecido o sean variables y que utilizan algunos elementos técnicos, sin grandes exigencias, esos son los PRE Deportivos.

Como intensidad baja, tenemos a los juegos pequeños que tienen pocas duraciones muy sencillas en su ejecución.

POR SUS CARACTERISTICAS: Pequeños, Pre Deportivos, Deportivos, Tradicionales Recreativos.

1.10 Juegos Menores.

Según Erika y Hugo Dobler “La palabra menores no puede referirse solo unilateralmente al espacio de juego; significa de manera simultánea que pueden ser reducidas las condiciones previas para el desenvolvimiento del juego, que sólo se requieren pocos medios, que no se exigen mayores habilidades, que muchas formas ya se pueden jugar con grupos pequeños y que se necesitan solamente reglas sencillas de juego.

Como juego menor denominamos una secuencia de acciones animadas que parte de una idea determinada de juego capaz de desarrollar y ejecutar las fuerzas físicas y espirituales de una manera estimulante y amena, y tiene por lo general un carácter competitivo. Pero no tiene estipulaciones oficiales de competencia que fijen o internacionalmente la duración del juego, el número de jugadores, las dimensiones de la cancha, ni tampoco el volumen el peso del aparato de juego, como sucede con los juegos deportivos.

Más bien posibles modificar las reglas y el transcurso del juego de acuerdo a las condiciones o adaptadas a determinados propósitos pedagógicos.

En algunos casos, los mismos jugadores escogen las reglas del juego, según el carácter, la clase y la tarea del juego, los equipos pueden variar numéricamente o enfrentarse a igual número, a veces un solo participante lucha contra todos los demás. Tampoco existen reglamentos para competencias que prevean juegos de tandas o en serie.

Una característica esencial de los juegos menores consiste en el hecho de que no requieren mucho tiempo para su comienzo y que generalmente se pueden jugar y repetir según el gusto después de haber dado unas pocas explicaciones.

Los juegos menores implican la mayor parte de las formas fundamentales del movimiento, como correr, saltar, lanzar, atrapar, halar, y empujar, se aplican de forma alternada, y de esta manera los alumnos adquieren una movilidad general,

se llega a combinaciones sencillas de movimientos en los que se establecen series de actividades con soluciones de continuidad por ejemplo el lanzar y recibir en una situación de juegos aprenden a tener relaciones y decisiones rápidas, acciones inmediata, movimientos imprevistos y repetidos causando por una situación de juego que se modifica permanentemente y también un gran valor de adaptaciones motoras necesarias de un proceso de juego a otro.

Dentro del espacio que ocupa el proceso la utilización de los juegos está el conocimiento acerca de las principales tendencias que en este campo se perfilan, en este sentido es de suma importancia conocer las concepciones que se han manifestado en la comunidad en relación con la utilización de los juegos así como la valoración acerca de su conceptualización y caracterización, las cuales se ven reflejadas en los principales momentos por los que ha atravesado el proceso de los juegos dentro de la comunidad.

Arribar a una valoración crítica sobre los juegos en los jóvenes y conduce a plantear la necesidad de una valoración que refuerce la identidad robusteciendo la autoestima y el autorreconocimiento social de estos jóvenes, elevando su calidad cultural de vida, de manera que construya sus propios intereses sociales y den un sentido a la socialización dentro de la comunidad en la medida que sus posibilidades se lo permiten.

1.11. Objetivos de 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.
- 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.

1.12 Funciones de los Juegos:

_ **Utilitaria:** Tienen por finalidad el aprendizaje útil de la persona.

Higiénico - Profiláctico: En muchas ocasiones la finalidad del juego es utilizar estas actividades para incidir positivamente sobre los aspectos físicos, psíquicos, y de relación social. Los principales aspectos a incidir son:

- Mejora o mantenimiento de la condición física con un carácter higiénico preventivo.
- Beneficio de tipo psíquico y de relación social, canalizando la agresividad, compensando la actividad intelectual y favoreciendo la socialización.

_ **Educativa:** El juego supone una formación integral del sujeto a través del movimiento, según diversos autores: cognitivo, afectivo y psicomotor.

_ **Competitiva – Cooperativa:** Se pretende usar el ámbito de eficiencia y rendimiento, pero siempre a través de una competencia positiva, evitando aspectos negativos. Desde esta función se pretende motivar al participante a realizar juegos tanto de competición como de cooperación.

1.13 Los medios alternativos rústicos para las actividades físicas.

- **El desarrollo de la creatividad durante el proceso docente educativo de los aditamentos e implementos deportivos alternativos para las actividades físicas.**

Aún en muchos núcleos familiares y centros educativos y deportivos, prevalece el desarrollo de proceso formativo y educativo reproductivo, apegado al tradicionalismo y al cumplimiento de normas y patrones rígidos de conductas y modo de enseñanza que se afianzan más bien en conceptos preestablecidos, en

el mejor de los casos esta enseñanza puede llegar hacer aplicativa matizada de reglas establecidas, muy lejos de contribuir a la formación y educación de un hombre creativo, en función de la solución de problemas en su entorno laboral, que es por el cual aboga continuamente la sociedad en estos momentos.

Es sabido que la creatividad sienta sus bases en la fantasía y la imaginación, alejándose en todo momento de la resignación y de lo habitual, para invadir los vacíos que la imaginación razonable no es capaz de llenar de pensamientos e ideas más allá de la realidad, atrayendo el futuro cada día. La creatividad no es magia, pero se le parece, por la manifestación que tiene, por la forma de aparecer, pero el previo a la iluminación es sueños, metas, trabajo, concentración, pruebas, errores, intentos, frustraciones, más trabajo y mucha motivación. Es necesario ejercitar la creatividad, partiendo de la base que todos tenemos las herramientas necesarias para ser creativos. La motivación, es crear un motivo y comprometerse con este, pretender elaborar un concepto sin temor a que el creador pudiera ó no estar herrado, ó que la significación consiguiera plantearse incompleta, limitando de este modo las posibilidades a que posteriores sujetos también se encarguen de enriquecerlos ó criticarlos.

Algunas personas especulan que la creatividad es una cualidad con la que se nace; otros, por su parte, aseguran que se aprende con la vida, lo cierto es que la creatividad es una característica exclusiva de los seres humanos.

Se hace necesario que los educadores y entrenadores deportivos interioricen que los niños suelen ser muy creativos, a edades tempranas expresan sin inhibiciones sus ideas y mundos inventados, y esas potencialidades y posibilidades conviene ser explotadas en ellos, al máximo posible. Nada sucederá con la creatividad si no hay alguien que la provoque. Todos necesitamos de creatividad, de modo que está en todos nuestros actos. Precisamente por estas razones se ha dicho que la creatividad no es territorio específico de nadie y por eso nadie hace nada.

Un punto de partida de inserción del desarrollo de la creatividad en el proceso docente educativo con los estudiantes y profesionales de Cultura Física puede ir más allá que el desarrollo de conocimiento de la problemática actual en relación

con los equipamientos deportivos alternativos. En ese sentido un buen profesor de Educación Física puede ser creativo.

La creatividad es una “herramienta” muy importante para un profesor, ya que si es creativo, por una parte está demostrando pleno dominio del tema que desarrolla, es dinámico en el modo en que exponer sus clases, éstas podrán ser más atractivas para los alumnos, y éstos participarán de mejor manera en las clases que podamos impartir; en nuestro caso, ya sea una clase práctica o teórica pero por otra parte puede concebirse ese proceso docente educativo puede desarrollar habilidades en ellos mismo, en relación con la proyección, construcción y mejoramiento de su puesto laboral.

Un estudio novedoso y creativo realizado en Cuba en el 2007 posibilitó conocer que la provincia Pinar del Río cuenta en estos momentos con 425 espacios para la Educación Física que reúnen las medidas preliminares de los reglamentos oficiales y 1427 espacios rústicos, es decir más de tres veces la cifra anterior. Espacios, aditamentos e implementos deportivos que en ocasiones por razones de limitaciones de recursos monetarios no pueden ser objeto de un mantenimiento sistemático que contribuya a prolongar su vida útil, mantenimiento que muchas veces también suele ser prolongado más de lo debido e interrumpido como consecuencia de la demanda poblacional que diariamente asiste a los mismos.

En análisis efectuados por directivos deportivos se corroboró que el cumplimiento positivos de los objetivos y tareas de la educación física a inicio de siglo XXI en la provincia han sido posibles, prácticamente por la existencia de estos equipamientos deportivos alternativos ó rústicos, lo que a su vez corrobora la posibilidad de proyección, construcción y transformación de los mismos por los profesionales de la Cultura Física y la imperiosa necesidad de que estos profesionales continúen ampliando y profundizando en este tema de estudio, premisa esencial para que dichos técnicos alcancen un mejor desarrollo de las actividades físico-deportivas aprovechado las potencialidades directa que proporciona la naturaleza, razonamientos que muy bien se corresponden con los criterios emitidos por Olivera Beltrán, J. (2002) cuando expresó que“... desde el

punto de vista pedagógico, el medio natural representa la mejor cancha posible para una sesión de educación corporal, auténtica alternativa de las prácticas deportivas urbanas y previsibles.

Nos ofrece un entorno pleno de incertidumbre, rico de posibilidades motrices no previstas que facilitan la interacción del individuo con la naturaleza utilizando todas sus capacidades motrices, el conocimiento de los recursos y características de sus diversos sistemas, la variación de acción, la asimilación de una educación medioambiental y el placer de disfrutar del entorno natural¹⁷⁽²¹⁾.

Qué nivel de creatividad desarrollar y a que técnico del deportivo cuando las realidades manifiestan, que un grupo importante de profesionales y metodólogos de la Cultura Física ni siquiera distinguen las medidas preliminares (área de juego, de protección y general) de un considerable grupo de campos deportivos, lo que incide negativamente en su correcta delimitación perimetral, su marcaje interior y, por supuesto, en el máximo aprovechamiento y estado de conservación del espacio. Cómo no proceder entonces este asunto tanto a nivel de pregrado como de postgrado, ofreciendo las herramientas necesarias, si cada día que transcurre se hace más evidente que este campo de estudio se ha ampliado considerablemente. Como muy bien expresa Pila Teleña, Augusto E. —citado por Alcoba Antonio (1984) ,una vez comprobada la lista de deportes podemos decir que existen no menos de cien deportes específicos.

Pero si sumamos las variantes de muchos de ellos y añadimos los deportes folklóricos, el número se elevaría considerablemente.

Un ejemplo de cómo relacionar en la actualidad esos criterios y de cuanto aún pudiera aportarse en el campo de la creatividad, se aprecia cuando se conoce que en el mundo existen más de 100 espacios físico deportivos —sin incluir sus variantes y los nuevos campos deportivos de arena. En Cuba, de alguna manera, se conocen y emplean 56 de ellos. En la provincia Pinar del Río se compite nacionalmente en 28 disciplinas deportivas, mientras que el plan de estudio de la Facultad de Cultura Física del territorio, solo contempla el estudio de 16 disciplinas deportivas.

Si bien es cierto, que a la vez que se imparten nuevos conocimientos de un grupo determinado de equipamientos deportivos alternativos, se favorece el desarrollo de la creatividad en los estudiantes y profesional, y se profundiza en el ofrecimiento de herramientas necesarias generales que posibiliten el estudio de cualquier equipamiento existente, también es muy cierto que los futuros profesionales de la Cultura Física no reciben directamente en su proceso de enseñanza aprendizaje, ningún conocimiento de la mitad de los deportes en que compite el territorio. Las insuficiencias en la formación y superación de estos estudiantes y profesionales con relación a estos contenidos pueden agravarse y generar nuevos y diversos conflictos, con el surgimiento de los planes de colaboración internacional, donde se solicita un profesional que posea conocimientos, habilidades y valores no solo de los equipamientos deportivos reglamentados y alternativos de su nación, sino también de otros países.

Cómo podrá utilizar y conservar mejor un profesional de Cultura Física su recinto laboral si con anterioridad no recibió ningún contenido de estudio relacionado con la proyección, construcción, transformación y mantenimiento preliminar de esos equipamientos deportivos, considerado éstos, las bases materiales fundamentales para la práctica de las actividades físico-deportiva en sus diversas manifestaciones.

Cuando no existan estos equipamientos deportivos reglamentados se hace inevitable que estos profesionales amplíen sus conocimientos y habilidades sobre proyección y construcción de éstos de modo creativo y alternativo, para dentro de diversos aspectos conocer los tipos y constitución de la superficie requeridas, para poder definir la distribución de la superficie total del espacio (superficie bruta y superficie útil); las características que determinan la elección y ubicación geográfica del posible lugar de construcción, corrientes de los vientos, salida y traslación del sol, disponer posteriormente las mejores facilidades de acceso al lugar, lograr el máximo aprovechamiento del espacio, tener en cuenta la cantidad y costumbre deportivas de la población, las características esenciales del perímetro ó zonas residenciales, los centros de estudio y deportivos y la viabilidad del

entorno, que tipos de materiales y modo de elaboración de esos aditamentos e implementos alternativos ó rústicos.

Cuando ya existen estos equipamientos en los territorios, que conocimientos habilidades y nivel de creatividad desarrollar en los estudiantes y profesionales que le posibiliten una mejor transformación y mantenimiento de los mismos, que tareas y el orden de realización del mantenimiento y qué requerimientos deberán cumplir cada una de ellas para embellecer, ordenar y prolongar la vida útil de los espacios, aditamentos e implementos deportivos alternativos.

Estos razonamientos inducen a pensar que un especialista en Cultura Física podrá estar dotado de excelentes conocimientos teóricos y haber alcanzado una óptima preparación física que le permita correr, saltar, escalar, esquiar y equilibrar, además de un pleno dominio de las técnicas y tácticas a seguir en un grupo considerable de deportes, pero esos conocimientos y habilidades seguirán considerándose incompletos mientras dentro de su preparación integral no se contemplen otros nuevos descubrimientos y contenidos vinculados con la mejor utilización y mantenimiento del ó futuro recinto, además del montaje y desmontaje de aparatos y su andamiaje, pues dentro de su trabajo estos resultan esenciales para alcanzar con éxito los objetivos de las actividades físico-deportivas que acomete. Como bien expresa Mitjans Albertina (1995).La creatividad es la producción y descubrimiento de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, en la cual expresa el vínculo de lo cognitivo y lo afectivo.

De ahí la importancia de concebirse un proceso docente educativo en relación con los equipamientos deportivos de modo creativo y dinámico en correspondencia con los criterios de Mitjans, Albertina (1995) quien expone que la creatividad no es más que la “producción y descubrimiento de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, en lo cual se expresa el vínculo de lo cognitivo y lo efectivo” ⁽²⁴⁾, o como también la expresa Caballero Delgado, Elvira (1999). Potenciar el enfoque profesional de las actividades docentes a fin de desarrollar habilidades para el trabajo creador y promover el desarrollo de la creatividad de

los alumnos. Realidades que potencia la necesidad de que el profesor pueda integrar, dinamizar y flexibilizar el tratamiento de esos componentes organizacionales en unión con los componentes didácticos.

Como se puede apreciar la solución no resulta nada fácil en países como Cuba, que prioriza por igual los planes de extensión de las actividades físico-deportivas desde el centro de las ciudades, hasta los lugares más intrincados, del territorio nacional, no a través de un espacio, aditamentos e implemento deportivo, sino mediante miles de espacios, suficientes aditamentos y abundantes implementos deportivos, lo que implica que, por extraordinario que sea el desarrollo del país en el futuro, una solución al problema planteado debe basarse en el fortalecimiento de la formación y superación continua y creativa de sus estudiantes y profesionales de la Cultura Física, quienes serían los primeros responsables de cuanto acontezca en esos equipamientos reglamentados ó alternativos, utilizados para el desarrollo de las actividades físico-deportiva; es decir, con su puesto de trabajo.

1.14- El papel del promotor durante el proceso docente educativo de los aditamentos e implementos deportivos alternativos para las actividades físicas.

Un componente esencial dentro del proceso docente educativo de los equipamientos deportivos lo constituye el maestro.

Los maestros que necesitan estas generaciones de profesionales de la Cultura Física actuales no son precisamente los que contribuyan a imitar sus propias imágenes y modos de actuación y a que se le valore su rectitud y disciplina en correspondencia con la cantidad de aplazados ó bajas calificaciones que posea. Los buenos maestros son aquellos que se interesen más por las diferencias individuales de sus discípulos, sobre todo los menos aventajados, son los que esperancen, motiven y ayuden a los futuros profesionales a encontrar y orientar sus propias visiones en la labor a realizar en los equipamientos, estimularlos a pensar y ser creativo por sí mismo. Jamás pretender que los discípulos constituyan copia fiel de los educadores. El maestro debe interesarse por el

desarrollo de competencias instruccionales y educacionales con relación al tema de estudio, de modo que les permitan ascender y llegar más allá donde no pudieron llegar sus antecesores.

De ahí la importancia de que el profesor, debe estar muy capacitado en la especialidad que imparte y en su entorno; no solo conocer a cabalidad el área de conocimientos sobre las infraestructuras deportivas donde se especializó, sino también otros conocimientos colaterales que sean de interés para el futuro de los estudiantes, es decir, entregar todo sus conocimientos de la mejor manera a sus alumnos, y estos, nutrirse de todo lo que el profesor pueda concederles, o mejor dicho; de todo lo que podamos entregarles, dejando en ocasiones a un lado la orientación y estudio de tantas normativas y reglamentos rutinarios inútiles, que lejos de instruir y educar asustan y dogmatizan a los estudiantes, enfatizando más en cómo los conocimientos que trasmite y contenidos que imparte, encuentran mayor aplicación en la vida práctica y futura de esos prosélitos.

Con certeza reconoce Gardner Gama (1993), "...El título de Maestro no debe otorgarse sino al que sabe enseñar, esto es, el que enseña a aprender, no...al que manda aprender, o indica lo que se ha de aprender, ni...al que aconseja que se aprenda... Maestro es el que transforma...".

Ser maestro es una responsabilidad grande y quien la asuma ha de tener pleno conocimiento de la contribución que debe prestar, para que los hombres alcancen mayor conciencia de la misión que cumplen en el mundo, con el fin de que los mecanismos que desaten no rompan el proceso solidario de la vida y para que la ciencia trabaje para el hombre y no contra el hombre, a fin de que la técnica se humanice.

El maestro debe ser el motor impulsor dentro del proceso de estimulación creativa que necesariamente debe darse tanto dentro como fuera del aula y es en ese ambiente donde la educación debe estar centrada en el alumno, en su atención y comprensión y también en el respeto, aceptación y amor que debe fluir entre educador y educando para garantizar un verdadero proceso docente educativo. Criterios que se reafirman por Caballero Delgado Elvira (1999). Cuando expresó

los maestros no se consideran suficientemente preparados para dar respuesta a los nuevos retos que se le plantean a las instituciones docentes, los padres con frecuencia consideran que la escuela no prepara a sus hijos suficientemente, para la vida

Un aspecto que no deben descuidar los maestros dentro del proceso docente educativo de los equipamientos deportivos son las actividades manuales de carácter educativa, son indispensables para los alumnos de la escuela, a fin de corregir los efectos de una formación, que a menudo resulta demasiado teórica que estas actividades favorecen el desarrollo del sentido de la realidad, que sacan partido de su necesidad innata de actividad, y les inspiran el respeto del trabajo humano en todos sus aspectos.

Los trabajos manuales constituyen un elemento precioso para la formación moral, social y estética de las personas. Estos tipos de trabajos son de particular importancia para conocer aún más la personalidad integral de las personas, pues en ocasiones revelan aptitudes internas no fácilmente detectables y valorar a simple vista en otros procedimientos utilizados por el maestro, facilitando así una mejor orientación escolar y profesional. Con razón Martí José (1884). En su momento expreso, “ventajas físicas, mentales y morales vienen del trabajo manual

Los maestros encargados de los trabajos manuales de carácter general en la enseñanza profesional, deben destacar la importancia y el valor que poseen estos trabajos y de la ayuda que éstos pueden prestarles en su enseñanza y a las necesidades que diariamente genera su futuro entorno laboral, de forma tal que antes los inconvenientes presentados los futuros profesionales no se crucen de brazo, pensando que otras personas puedan resolverle los problemas presentados. Deberían existir talleres y herramientas utilizados para la enseñanza de los trabajos manuales teniendo en cuenta la higiene, la edad, así como las capacidades físicas de cada persona.

1.15 Características psicológicas de la edad.

- **La adolescencia**

La adolescencia constituye una etapa en el desarrollo del ser humano que, al igual que la niñez, la juventud y la adultez presenta sus características especiales, que la diferencia de las restantes etapas. Con frecuencia oímos decir que constituye una etapa de tránsito; sin dejar de ser cierto queremos insistir en que ello puede decirse también de cualquier otra etapa: el preescolar se prepara para ser escolar, en el escolar pequeño se sientan las bases esenciales para el período adolescente, el joven se prepara para la vida adulta. Por ello creemos que para el educador, para el maestro, para el profesor, lo más importante es conocer a lo que caracteriza a cada etapa y qué lograr al concluir la misma.

Conocer las particularidades de la adolescencia como etapa del desarrollo humano, le permite al docente y a la familia comprender mejor a cada uno de sus adolescentes, en los que se manifiestan de forma muy concreta las características generales de la adolescencia, ya que cada alumno como personalidad es único e irrepetible, tiene características propias, tiene una historia anterior que ha dejado huellas en su vida, afronta situaciones actuales a las cuales responder y en función de todo ello proyecta sus sueños y aspiraciones hacia el futuro.

La comprensión de que las características de esta etapa del desarrollo no son algo estático y común a todos, sino que en ella se dan muchas variaciones en dependencia de distintos factores, nos hacen pensar que quizás sería mejor hablar no de la adolescencia, en singular, sino de “las adolescencias”.

En primer lugar la adolescencia hay que entenderla como ya hemos dicho como una etapa del desarrollo psíquico con características específicas que diferencian al muchacho de 14 años, del pequeño de 4 años, del joven de 20 años y del adulto de 36. Esto nos plantea la adolescencia como una etapa cronológica.

Si pudiéramos comparar las características de la adolescencia en las condiciones de vida del hombre primitivo, en los inicios del desarrollo industrial y en las condiciones del progreso científico técnico actual seguramente que

encontraríamos tantos aspectos distintos, que nos parecería que se trata de diferentes etapas en el desarrollo del hombre. Esto nos muestra que la adolescencia es necesario considerarla también dentro del marco del desarrollo histórico-social.

Es importante comprender que las particularidades de esta etapa cronológica del desarrollo no hay que verlas como un esquema universal, aplicable a todo adolescente, ya que es preciso analizarlas teniendo en cuenta otros factores como son la situación histórica de que se trata, las características de la situación económica y social, la generación a que pertenece, la familia en que crece y se desarrolla, el sexo a que pertenece, sus particularidades individuales (intereses, aspiraciones, preferencias, valoraciones), todo lo que en cierta medida es determinado por el sistema de influencias educativas que sobre el adolescente se ejercen, y condiciona lo que se espera de ellos, que seguramente no es lo mismo que lo que se esperaba de nosotros. Lo hasta aquí expresado, es manifestación de un principio psicológico fundamental: la unidad de lo social y lo individual.

De acuerdo con este principio, para cada individuo en particular y para cada período evolutivo existe una posición social de desarrollo que es una especial combinación de las condiciones externas, de la situación objetiva y real que se ocupa en la vida, con las condiciones internas, que son a su vez el resultado de todas las experiencias vividas y que han conformado las formas de ser y actuar, las aspiraciones y las valoraciones, las proyecciones y posibilidades actuales y futuras.

Por tanto, las particularidades que caracterizan la adolescencia, no deben ser interpretadas como las características específicas que deben tener los muchachos de por sí, sino como algo que puede y debe lograrse en ellos por la acción positiva de las condiciones sociales de vida y educación que reciben, a partir de sus condiciones internas y de sus experiencia anterior.

En la adolescencia se producen cambios en las condiciones de la vida escolar que hacen más complejas, la situación del estudiante en una etapa que como hemos visto se producen cambios en su posición interna. La enseñanza y educación está

en manos de un grupo de profesores, se hacen más complejos los contenidos de las asignaturas, crecen las exigencias en su actividad de estudio.

Todos estos cambios se producen en un momento en que también otros tipos de actividad atraen más el interés y la atención de los adolescentes, lo que en cierta medida contribuye a la “separación interna” de la escuela. Sin embargo esta sigue siendo el lugar donde pasa la mayor parte de su tiempo, donde se centran, y de la que se derivan sus principales actividades.

En la adolescencia se aumentan las posibilidades de la actividad independiente, el adolescente siente deseos y aspiraciones sobre un futuro hacia el cual se proyecta, es activo, interesado en conocer y hacer; se amplían en este período las posibilidades de pensar y crear de múltiples formas, al aumentar considerablemente el diapasón de actividades. El adolescente crece en responsabilidad, ante sí mismo y ante los demás. Si aprovechamos todas estas posibilidades seguramente que cumpliremos con más creatividad y efectividad la tarea de templar el alma para la vida.

CAPITULO II: Resultados obtenidos. Presentación de la alternativa de juegos

2.1- Caracterización de la comunidad.

El desarrollo comunitario debe ser interpretado como una acción social dirigida a la comunidad la cual se manifiesta como el destinatario principal de dicha acción y el sujeto de la misma a la vez, sin embargo es preciso admitir que se ha hablado de desarrollo comunitario u organización de la comunidad, se han planificado y diseñado intervenciones comunitarias para promover y animar la participación de sus pobladores en el complejo proceso de auto desarrollo sin un análisis teórico científico del proceso de desarrollo, de su complejidad en lo social y de la necesidad de sus adecuaciones a las características de la comunidad, o sea se ha estado hablando de desarrollo comunitario y de auto desarrollo de comunidades sin interpretación conceptual del desarrollo como proceso objetivo universal.

En esta comprensión se hace válida la idea de que para promover auto desarrollo comunitario es indispensable considerar la gama de saberes sociales que explican el complejo proceso de desarrollo social, entre los que podemos citar los referentes filosóficos, económicos, políticos, psicológicos, entre otros.

El Consejo Popular es el tipo de organización que agrupa una zona urbana , investida de autoridad para el desempeño de sus funciones, representa a la demarcación de donde actúa y a la vez representa a los órganos del Poder Popular del territorio, trabaja activamente por la eficiencia en el desarrollo de las actividades de producción y los servicios y para la satisfacción de las necesidades asistenciales, económicas, culturales y sociales de la población, promoviendo la mayor participación de esta y las iniciativas locales para la solución de sus problemas.

El Consejo Popular se constituye a partir de los delegados elegidos en las Circunscripciones, pertenecen los representantes a las organizaciones de masas y las instituciones más importantes de la demarcación.

El Consejo Popular Carlos Manuel fue creado el 13-2-1997, una zona densamente poblada, se encuentra enclavada en una parte del casco histórico de la ciudad.

Lo integran 11 Circunscripciones con una población total de 13 461 habitantes desglosados de la siguiente forma:

0-5 años-----	1 641
6-11 años-----	2 145
12-15 años-----	1 986
16-25 años-----	2 304
26-40 años-----	2 341
41-60 años-----	3 085
Más de 60-----	271
Discapacitados-----	20

Tiene el Consejo Popular un total de 10 Áreas Deportivas, 7 de ellas oficiales y 3 rústicas.

Centros de Enseñanza:

- Círculos Infantiles-3
- Escuelas Primarias-3
- ESBU-1
- Universidad-1
- Escuela Comunitaria-1. Carlos Manuel.

La zona 28 tiene 1919 habitantes, limita por el Norte con la Circunscripción 27, por el este con el reparto Calero, por el oeste con la zona 26 y por el sur con el reparto Maica, es una población estable cuyos pobladores más antiguos tienen más de 70 años en la zona, lográndose una continuidad en la permanencia de sus descendientes lo que hace que halla un alto sentido de pertenencia al lugar, por lo que las relaciones interpersonales se mantienen estables, los individuos se conocen personalmente e interactúan entre sí, hasta en sus problemas personales creándose un clima de hermandad y solidaridad, estableciéndose una comunidad

de intereses que facilita la toma de decisiones con intereses comunes para todos. La Circunscripción tiene un total de adolescente de 64 comprendidos en las edades de 11-14 años.

Nuestra zona 28 tiene las siguientes características:

Está compuesta por dos zonas senderistas, la 28 (5 CDR) y la 101 (6 CDR), cuenta con:

- 1 Secundaria.
- 1 Circulo Infantil.
- Sede del Gobierno Municipal.
- Empresa Provincial de Proyecto.
- Empresa Astro.
- 1 Carpintería.
- Laboratorio Labiofam.
- Motel del Micons.
- 1 Panadería.
- Tienda de Materias Primas.
- Clínica Veterinaria.
- 2 Consultorios médicos.

2. 2 - Resultados de las entrevista a los informantes claves.

- **Pregunta 1- (Incorporación de los adolescentes a la práctica deportiva)**

Al preguntarles a los informantes claves sobre, en qué rango de porcentaje del 1 al 100 % definirías la ubicación de la incorporación de los adolescentes a la práctica de las actividades deportivas en la zona, 6 de ellos dicen que el 40 % para el 66.6% indicando un nivel bajo de participación de los adolescentes en las actividades deportivas ver tabla # 1.

Tabla # 1

Total encuestados	30 %		40%		50%	
	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%
9	2	22.2	6	66.7	1	11.1

- **Pregunta 2- (Ofertas de actividades deportivas para los adolescentes)**

Los informantes claves consideran la oferta de actividades deportivas para los adolescentes por el combinado deportivo que atiende la zona son muy pocas así lo refieren el 66.7 % de los encuestados alimentando la necesidad de nuestra propuesta ver tabla # 2.

Tabla # 2

Total encuestados	Muchas		Pocas		Muy pocas		Ninguna	
	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%
9			1	11.1	6	66.7	2	22.2

- **Pregunta 3- (Cantidad de medios para la realización de actividades)**

Al definir la situación presentan los medios para la práctica de las actividades físicas por los adolescentes en la comunidad de la zona lo categorizan como muy pocos el 88.8 % de los informantes claves lo que sin duda desmotiva a los adolescentes por la práctica del deporte pues los medios ocupan un papel muy importante en ello ver tabla # 3. **Tabla # 3.**

Total encuestados	muchos		Pocos		Muy pocos		Ninguno	
	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%
9			1	11.1	8	88.8		

- **Pregunta 4- (Utilización de medios rústicos para la práctica de actividades)**

Al indagar si se utilizan medios rústicos o alternativos para la práctica de las actividades deportivas en la zona el 88,8 %, 8 de los informantes claves se refieren que no se utilizan ninguno evidenciando la necesidad de crear los mismos ver tabla # 4.

Tabla # 4

Total encuestados	muchos		Pocos		Muy pocos		Ninguno	
	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%
9					1	11.1	8	88.8

- **Pregunta 5 (Propuesta de una alternativa de juegos utilizando medios rústicos)**

El 88.8 % de los encuestado afirman que la propuesta de una alternativa de juegos utilizando medios rústicos pueda contribuir a la incorporación de los jóvenes a la práctica de actividades deportivas en la zona aspecto que estimulan al autor de la presente investigación ver tabla # 5.

Tabla # 5

Total encuestados	mucho		Poco		Muy poco		Ninguno	
	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%	cantidad	%
9	8	88.8	1	11.1				

2.3- Resultados de la observación inicial

El Horario más frecuente de reuniones es el de 4 pm a 7 pm donde se reúnen el 26.1 de los adolescentes un total de 35 ver tabla # 6 mientras que el promedio

diario participantes es del 41 % , es decir de 55 adolescentes de un total de 134 que tiene la zona. Ver tabla # 7.

- **Tabla # 6 - Horario de reuniones más frecuentes**

Total de jóvenes	horario	cantidad	%
134	De 8 a 12 m	11	8.2
	De 2 a 4 pm	9	6.7
	De 4 a 7 pm	35	26.1

- **Tabla # 7 - Cantidad promedio en el día.**

Total	Cantidad	%
134	55	41%

Los resultados de la observación a los medios que utilizan con más frecuencia para las actividades físicas en total 12 medios para 2 participantes promedio y de ellos 19 de estos medios están en mal estado siendo el taquito el medio mas usado el cual puede ser de madera de envases de medicinas plásticos en la mayoría de las veces . **Ver tabla # 8.**

Tabla # 8 - Medios que utilizan con más frecuencia.

Medios	cantidad	estado			PROMEDIO PARTICIPANTES
		B	R	M	
Pelota voleibol	1		1		15
Pelota baloncesto	1		1		14
Pelota futbol	1			1	10
Taquito	6			6	16
Totales	12		2	10	55

La observación a las condiciones de las instalaciones y su disponibilidad para los adolescentes indica que existe una cancha de baloncesto dos áreas de fútbol, un terreno de voleibol, todos en estado regular y disponible de 4 p.m. a 7 p.m. , además existe un área en esquina Vivó y Roldán muy utilizada por los adolescentes para la práctica del taquito, que está disponible siempre pero causa dificultades al tráfico y vecinos.

Es importante señalar que el promedio de adolescentes que participan por canchas en total 5 es de 26 adolescentes que representan el 19.4 % del total de adolescentes y del promedio diario 55 el 47,2 % resultando bajo la incorporación de adolescentes a las actividades físicas en la comunidad.

Tabla # 9 - Estado de las instalaciones y disponibilidad de estas.

instalación	cantidad	estado			disponible	observaciones
		B	R	M		
canchas de baloncesto	1		x		4 -7pm	Se juega 3 para 3
area de futbol	2		x		4—7pm	Se juega vallita 4 par 4
Terreno voleibol	1		x		4—7pm	Se juega 6 para 6
Calle esquina Vivo y roldan	1			X	siempre	Muy peligroso Se juega taquito 3 contra 3

Tabla #10 - Promedio de adolescentes por instalaciones.

Promedio de Adolescentes Participantes	Cantidad de canchas	Promedio de participantes por canchas
55	5	11

Los principales lugares de reunión de los adolescentes en la circunscripción lo constituyen la ESBU Julio Antonio Mella y la calle esquina Vivó y Roldán

Tabla # 11 - Principales lugares de reunión de los adolescentes en la circunscripción.

LUGARES	HORARIO MAS FRECUENTE
ESBU J.A.MELLA	4---7 PM
Calle esquina Vivo y Rolan	10---12m 4---7pm

2.4 Presentación de la alternativa de juegos

La alternativa pedagógica se considera por la M.Sc. Regla Alicia Sierra Salcedo en su libro “La formulación de estrategias pedagógicas” de Abril del 2000 “como una opción entre dos o más variantes con que cuenta el subsistema dirigente (educador) para trabajar con el subsistema dirigido (educandos), partiendo de las características, posibilidades de estos y de su contexto de actuación”.

Por su parte Akudovich (2004) refiere que se presenta alternativa cuando se conocen antecedentes con iguales propósitos. Se precisa así que existen otras propuestas de solución al problema en el contexto, no obstante, no se considera esta propuesta como única y acabada, por el contrario tiene el carácter de alternativa además, porque es susceptible de enriquecimiento y adecuaciones, concebida como un proceso que se desarrolla por etapas de manera sistematizada y coherente, siempre dirigiendo al maestro hacia qué considerar y cómo proceder en la realización de la actividad.

Prieto Castillo (2005) propone un tipo de educación desde lo alternativo, donde lo alternativo representa siempre el intento de encontrar los aspectos fundamentales

del sentido de la educación en el mundo contemporáneo, tratando de encontrar un sentido a las relaciones, situaciones y propuestas pedagógicas.

Por lo tanto, se trata de construir una relación entre los sujetos de igualdad, participación, creatividad, criticidad, entusiasmo y entrega personal.

Esta tesis coincide con los elementos que se valoran, pues una alternativa pedagógica existe solamente, cuando se dan las condiciones objetivas que permiten optar por más de una variante educativa y existan además, los educadores que comprendan esas posibilidades y se orienten hacia una u otra opción. Se tendrá en cuenta, como una condición esencial, la influencia de los factores objetivos y subjetivos para determinar, cuál debe ser la alternativa de solución de un problema, ya que en un contexto determinado esta, debe constituir una posibilidad y además una necesidad.

De ahí que, la alternativa de juegos utilizando medios rústicos para contribuir a la actividad física, es considerada como una opción necesaria y posible, seleccionada entre otras variantes educativas en las que participan de forma activa profesores y practicantes, basada en las potencialidades que brinda el programa como proyecto comunitario.

Nidia González (1999) comenta en relación con la labor de selección de las actividades que deben hacer los profesionales antes de poner en práctica una sesión, bien sea de educación física que de dinamización en tiempo libre, en las que se acostumbran a utilizar juegos / actividades, esto se debe hacer pensando en la consonancia de estos con el nivel de desarrollo de los sujetos a los que van dedicados

Es por ello que para seleccionar un juego / actividad se debe tener en cuenta distintos aspectos tales:

¿Es motivante?

¿Permite una capacidad de trabajo suficiente?

¿Permite la mejora cuantitativa de las actividades motrices?

¿Permite conseguir los objetivos propuestos?

¿Qué particularidades psíquicas y afectivas potencia?

¿Potencia las acciones denominadas "básicas"?

Si los juegos/actividades no contestan estas preguntas, hay que tomar alguna de las dos siguientes decisiones:

Eliminarlos, es decir, no seleccionarlos, modificarlos.

Normalmente, todas las actividades pueden responder a las necesidades diferenciales de los grupos, la cuestión radica en la variabilidad o adaptabilidad de los diferentes elementos que las componen, y esa es una de las habilidades principales que debe dominar un dinamizador para que las actividades seleccionadas estén siempre en función de los objetivos propuestos, siendo conscientes de que deben de ser los participantes los que condicionen el juego o actividad y no al revés.

2.5 – Alternativas de juegos utilizando medios rústicos para la incorporación de los adolescentes a las actividades físicas.

La alternativa que se presenta contiene en su estructura:

- -Titulo
- -Generalidades
- -Objetivos... ¿Para qué
- -Dimensiones

Didáctica: -Talleres de confección de medios... ¿Cómo hacerlos y para que?

Lúdica: Implementación de los juegos con la utilización de medios rústicos

- -Sugerencias Metodológicas
- -Evaluación
- ❖ **Título de la Alternativa.**
- **“Súmate y Vencerás”**
- ❖ **Generalidades de la alternativa.**

La alternativa está concebida para su implementación con carácter sistemático. Logrando que tanto las autoridades como los adolescentes se involucren en la confección de los medios rústicos al alcance de todos intentando una mayor participación en las actividades a partir del incremento del número de áreas, medios y actividades de juegos que se le ofertan a los adolescentes, involucrándolos en la confección de medios rústicos para los juegos y explotando la dinámica motivacional de las nuevas alternativas de juegos.

❖ **Objetivo General.**

Incorporar a los adolescentes a la práctica de actividades físicas a través de una alternativa de juegos rústicos en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.

❖ **Objetivos Específicos:**

1. Contribuir al desarrollo físico de los adolescentes y el mantenimiento de su salud.
2. Promover la iniciativa creadora en los promotores deportivos y los adolescentes en la realización de medios rústicos.
3. Garantizar una mayor cantidad de ofertas de actividades en la comunidad y sobre todo una recreación sana.
4. Propiciar la realización de competencias a partir de la utilización de medios rústicos

❖ **Dimensiones:** Se establecerán dos dimensiones para poder llevar mejor a cabo la alternativa de juegos donde:

- **Dimensión Didáctica:** Estará encaminada a preparar a los promotores deportivos para que desarrollen iniciativas para la creación de medios rústicos con medios propios y que puedan poner en función de la comunidad para una mejor incorporación de estos a las actividades y que se sientan parte activa en cada una de ellas.
- **Dimensión Lúdica:** Está relacionada con la parte práctica en sí, es decir con la ejercitación de estos adolescentes, es importante que con la introducción de estos medios rústicos cada juego que se realice será como

una variante de los anteriores y lo más importante es que en la medida de que más medios existan pues mas practicantes estarán presentes en la actividad.

❖ **Dimensión Didáctica**

Talleres de confección de medios: Se realiza una visita a la ESBU Julio Antonio Mella por parte de los técnicos del combinado deportivo para conjuntamente con los profesores de educación física y estudiantes del centro realizar un taller de confección de medios para buscar una solución o una alternativa en la utilización de medios de enseñanza y la práctica de la actividad física de los adolescentes de la comunidad y las clases de educación física.

- **Taller 1 Confección de medios para el juego de ping pong en cancha.**

Materiales: Cartón desechado, pega elaborada de poli espuma y gasolina, presilladora, tijera, precinta, tubos de desodorante, tiza, plumón de colores, etc.

Confección: Se marca con un lápiz la silueta de la raqueta de tenis de mesa y se recorta con una tijera, se pegan 2 recortes uno con otro y se pega con poli espuma, se presilla por los bordes, se pintan con plumones de colores. Las peloticas se sacan de un tubo de desodorante de cualquier tipo.

- **Taller 2 Confección de medios para el juego de ping pong de 4 terreno.**

Materiales: Cartón desechado, pega elaborada de poli espuma y gasolina, presilladora, tijera, precinta, tubos de desodorante, tiza, plumón de colores, etc.

Confección: Se marca con un lápiz la silueta de la raqueta de tenis de mesa y se recorta con una tijera, se pegan 2 recortes uno con otro y se pega con poli espuma, se presilla por los bordes, se pintan con plumones de colores. Las peloticas se sacan de un tubo de desodorante de cualquier tipo.

- **Taller 3 Confección de medios para el juego de Cuatro esquina.**

Materiales: Medias viejas, cualquier tipo de papel, esparadrapo, teipe, hilo de cualquier tipo, tiza, pedazo de teja rota, etc.

Confección: Se envuelve una o dos medias, una dentro de la otra con presión hasta que alcance las dimensiones de una pelota de tenis y se entiza con hilo hasta que quede bien cubierta. Así pasaría con el papel, que se envuelve bien fuerte hasta llegar a las dimensiones de una pelota de tenis y se entiza con esparadrapo, teipe o hilo, para asegurar el papel y no se deforme con facilidad

- **Taller 4 Confección de medios para el juego de Fútbol rugby.**

Materiales: Pelotas de baloncesto, fútbol, voleibol, balonmano, que no tengan nada por dentro, cuerda, teipe, esparadrapo, escoltei, poli espuma, tela vieja, etc.

Confección: Se abre una pelota de baloncesto, fútbol, voleibol o de balonmano y se rellena con poli espuma, tela vieja y se presiona hasta darle la forma de un balón de fútbol rugby, se entiza con hilo y después se envuelve en tripe, esparadrapo para asegurarlo y no pierda así la forma.

- **Taller 5 Confección de medios para el juego de Voleibol de 3v3 sentado.**

Materiales: : La net será una cuerda o sogá, postes de madera o tubos en desuso, balón de voleibol en desuso, un guante de mano, una cuerda resistente, pita de pesca, aguja de coser gruesa, ceniza de madera quemada, marmolina, tiza o teja rota, etc.

Confección: Un balón de voleibol en desuso se rellena con un guante de mano inflado en su interior y es cosido con una cuerda resistente o pita de pesca por la rotura. Los postes pueden ser de madera recortada aproximadamente a 2m de altura, así como también los tubos pueden tener más o menos la misma altura. Se enterraran en un césped que será marcado con madera quemada, marmolina. Si se juega en cancha se marca con marmolina, tiza o teja rota.

- ❖ **Dimensión Lúdica**

- **Estructura organizativa de los juegos con medios rústicos para la comunidad.**

Estructura organizativa y funcional de los juegos...

- 1- Nombre

- 2- Espacios
- 3- Medios
- 4- Desarrollo
- 5- Reglas

Calendario.... ¿Cuándo?

- **JUEGO 1**

1- Nombre: Ping-Pong en canchas

2-Espacios: Estará marcado a 2m de largo y 2m de ancho con una línea trazada en el medio, dividiendo el terreno en 2. Trazado o marcado con una tiza o teja rota en una cancha. Se podrá marcar 2 o más terrenos en la cancha.

3-Medios: Las pelotas serán de tubos de desodorante. Las raquetas se harán de cartón desechado con las mismas dimensiones oficiales, pegado doble para reforzar y no se doble con facilidad

4-Desarrollo: El juego consiste en un juego de ping-pong en un terreno marcado en el piso, con reglas ajustadas a las características del mismo. El ganador será el primero que llegue a 21 puntos o a 11 puntos, dependiendo de la cantidad de participantes. Los jugadores son capaces de desarrollar habilidades de rapidez y reflejos, así como el pensamiento técnico táctico en una situación de juego.

5- Reglas: Se jugará con el mismo reglamento del ping pong. El ganador será el primero que llegue a 21 puntos o a 11 puntos, dependiendo de la cantidad de participantes que asistan.

6- Variantes: Individual, parejas, agrandando el terreno y en equipos.

- **JUEGO 2**

1-Nombre: Ping Pong de 4 terrenos.

2-Espacios: Las medidas del terreno son muy diferentes a los del deporte, será marcada en un área de 3m cuadrado de cuatro terrenos. Cada uno medirá 150cm

marcado en una cancha. Trazado o marcado con una tiza o teja rota. Se podrá marcar 2 o más terrenos en la cancha.

3- Medios: La pelota es de tubo de desodorante de las grandes, también se utilizaría una pelota de goma o de tenis de campo que este desecha sin el cuero. Las raquetas se fabricaran de cajas de cartón desechado, marcando en el mismo la silueta de una raqueta, se recorta y se pone doble para ganar en consistencia, se pega en el centro con pega hecha de poli espuma y presilladas en los bordes para asegurarlas,. No se utilizará net por medio.

4-Desarrollo: Los jugadores se ubicarán cada uno en uno de los terrenos y comenzaran a golpear la pelota para el terreno de cualquiera de los contrarios. El saque es sencillo dejando picar la pelota primero en su terreno y después picando en el otro. Los jugadores son capaces de desarrollar habilidades de rapidez y reflejos, así como el pensamiento técnico táctico en una situación de juego.

5- Reglas: Cada vez que uno de los competidores no logre pasar lo pelota para cualquiera de los terrenos contrario o manipula mal la pelota pierde punto y sale del juego dándole oportunidad a otro jugador.

Variantes: Agrandando el terreno y en equipos.

- **JUEGO 3**

1-Nombre: Cuatro esquina.

2-Espacios: Esquina de la calle. Las bases serán las esquinas de cada cuadra.

3-Medios: Se jugará con una pelota hecha de medias en desuso, de papel enteipado, papel con esparadrapo, papel con engomado, pelotas de goma. Las bases se marcarían con tiza o piedras de tejas rotas, al igual que la zona de fault o sea de Jon a 1ra y a 3ra. El terreno medirá de Jon a 1ra base unos 15m al igual que de 1ra a 2da, de 2da a 3ra base. No existirá el jonrón.

4-Desarrollo: El juego consiste en un encuentro de pelota, donde los jugadores batearan por si mismo, sin pltcheo. No se deberá dar batazos elevados si no batazos de líneas y rolling. Los bateadores caminaran de home a primera,

correrán de primera hasta tercera y se caminará de tercera a home en vez de correr las bases. Una vez en las bases no se podrá adelantar mientras batea otro jugador. Los jugadores son capaces de desarrollar habilidades de rapidez y reflejos, así como el pensamiento técnico táctico en una situación de juego.

5- Reglas: Se jugará con las mismas reglas del béisbol, con 4 bases. Se marcará el terreno hasta el límite de las bases 1ra y 3ra donde se decreta fault y con 2 se decreta out al bateador o al jugador si la pelota sale de los límites de estas dos bases. Serán 6 jugadores por cada equipo (4 jugadores de cuadro y 2 files). Se jugará a 5 inning y gana el equipo que logre hacer más carreras.

6- Variantes: Se jugaría en una mitad de una cancha y las bases serán las esquinas de la cancha.

- **JUEGO 4**

1-Nombre: Fútbol rugby.

2-Espacios: Las líneas estarán marcadas con tiza o tejas en caso de que se juegue en un terreno de baloncesto de lo contrario se marcará por fuera del terreno de fútbol o área marcada con ceniza de madera quemada.

3- Medios: El balón es de baloncesto, fútbol o voleibol en desuso, relleno, doblado y entripado con trapos viejos. Se pegará con esparadrapo, teipe o entizada con una tira.

4-Desarrollo: El juego consiste en un juego de rugby pero con características diferentes. Se tratará de colocar el balón dentro de un círculo, lanzarlo con las manos o con el pie y que el balón cuando caiga pique dentro del círculo para anotar. Se anotará uno o más puntos dependiendo de la distancia de donde se lance. Los jugadores son capaces de desarrollar habilidades de rapidez y reflejos, así como el pensamiento técnico táctico en una situación de juego, Además de desarrollar la resistencia y fuerza de pierna.

5- Reglas: Participarán de 5 a 8 jugadores por cada equipo Ganará el equipo que logre anotar más puntos en 40 minutos de juego. De cometerse una falta se procederá

a sacar desde el lugar de la infracción. El balón no deberá salir de los límites del terreno y se jugará en dos tiempos de 20 minutos con cambio de terreno de los equipos.

6- Variantes: Terreno de baloncesto o de fútbol. La cantidad de participantes será dependiendo del tamaño del terreno.

- **JUEGO 5**

1- Nombre: Voleibol de 3v3 sentado.

2- Espacios: Terreno de voleibol en un césped.

3- Medios: La net que se utilizara será una cuerda o soga colgada de 2 postes enterrados en el suelo amarrado a una altura de 150cm, con un balón de voleibol en desuso relleno con un guante de mano inflado en su interior y cosido con una cuerda resistente.

4- Desarrollo: El juego consiste en un juego de voleibol de 3 personas contra 3 desde la posición de sentado. Se jugará a 15 puntos con 2 puntos de diferencia para ganar el set. No existirá el cambio de bola. . Los jugadores son capaces de desarrollar habilidades de rapidez y reflejos, así como el pensamiento técnico táctico en una situación de juego, así como la fuerza de brazo.

5- Reglas: El terreno medirá de 6m a 8m dividido en 2, marcado con ceniza de madera quemada en caso de ser en un césped. En caso de ser un terreno de concreto, con tiza o teja rota. Se jugará 3 set y el que gane 2 ganará el partido. Se puede golpear con cualquier parte del cuerpo. Será penalizado si se para o se pone de rodillas.

Variantes: Un césped, terreno arenoso, terreno de concreto.

- ❖ **Sugerencias Metodológicas**

El apoyo eficaz de los promotores con sus iniciativas ayudara a desarrollar cada una de las actividades físicas en la mayor cantidad de espacios posibles que existan en la comunidad de ahí que se deba tener en cuenta:

- La duración de cada juego y sus características atendiendo a la calidad del medio creado.
- Se le dará oportunidades de participación tanto a las hembras como a los varones.
- Desarrollar los juegos con la mayor cantidad de variantes atendiendo a las características del mismo y la cantidad de medios disponibles.
- Agrupar a los adolescentes por edades para que exista mayor paridad en el accionar de los adolescentes en cada juego.

❖ **Evaluación**

La evaluación final se realizara mediante la realización de un festival deportivo con la utilización de medios rústicos, tratando que se incorporen o participen la mayor cantidad de adolescentes, incluso se podrá realizar algunas exhibiciones de medios creados por los mismos adolescentes en aras de crear algún nuevo juego o deporte, pero con medios propios producto de su iniciativa, tratando de explotar cada espacio de la comunidad.

2.6 - Criterio de Especialistas

En la consulta para saber el criterio sobre la alternativa se valoró la opinión de 6 especialistas, las que se describen a continuación:

El 100% de los especialistas coincide con la Alternativa de juegos utilizando medios rústicos, valorándola de forma positiva ya que ha tenido una notable creatividad, variedad y diversidad en su contenido, teniendo siempre presente los intereses de este grupo de adolescentes, lo que predice su aceptación partiendo del contexto en que se aplica.

La misma constituye una oferta novedosa, por cuanto contempla detalladamente las vías para la solución de cada una situación problemática imperante, combinando la satisfacción de las necesidades físicas, con la creatividad de los promotores deportivos y de estos adolescentes.

2.7- Resultados derivados de las observaciones realizadas

En las observaciones realizadas se puede constatar la diferencia marcada en lo que respecta a la incorporación de los adolescentes a las actividades, pues de un inicio incierto donde solo el 41% participaba en ellas, una vez que se empezó a aplicar la alternativa, se aprecia un incremento progresivo de dicha incorporación hasta llegar a un 83.5%, el cual consideramos como muy bueno y de hecho corroboramos lo planteado por los especialistas en lo que respecta a la efectividad de esta-

Tabla #12 –Observaciones realizadas

Observaciones	Total	Cantidad	%
INICIAL	134	55	41%
INTERMEDIA		107	79.8%
FINAL		112	83.5

❖ Cantidad de instalaciones

Tabla #13

Observaciones	Cantidad De Instalaciones	ESTADO		
		B	R	M
Observación inicial	5		4	1
Observación Final	11		10	1

En la tabla #13 y #14 se puede precisar la causa fundamental del incremento de participantes debido fundamentalmente al aumento de espacios físicos o instalaciones así como de la cantidad de medios e implementos rústicos todo lo cual da la posibilidad de que al incorporarse los adolescentes a la realización de actividades físicas, tengan más opciones para poder participar en ellas y no permanecer como un ente pasivo durante la realización de las mismas, existió un incremento por encima del 50% de las que existían anteriormente.

Tabla #14 Cantidad de medios rústicos deportivos elaborados

Medios	Cantidad	estado			PROMEDIO PARTICIPANTES
		B	R	M	
Total Inicial	12		2	10	55
Total Final	51		37	10	112

❖ Nivel de significación de la incorporación de adolescentes a las actividades físicas.

Tabla # 15

INICIAL	%	FINAL	%	VALOR DE P	NIVEL DE SIGNIFICACION
55	41	112	83.5	0.001	MUY SIGNIFICATIVO

En la tabla #15, deja ver claramente que existe una diferencia significativa en el comportamiento de la incorporación de los adolescentes a las actividades físicas aun cuando se utilizan medios rústicos, todo lo cual da una efectividad notable a la alternativa propuesta en tal sentido.

Conclusiones

1- La sistematización de los antecedentes teóricos sustentan la importancia del juego y la utilización de medios rústicos en pos de lograr una mayor incorporación a las actividades físicas de los adolescentes facilitando así su desarrollo físico y creatividad y tal sentido.

2- La incorporación de los adolescentes a las actividades físicas en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel no supera el 41 %, debido esencialmente a la escasez de medios deportivos e instalaciones deportivas, así como a la atención del promotor deportivo.

3- La alternativa de juego utilizando medios rústicos se pudo elaborar teniendo en cuenta entre otros aspectos, dos dimensiones fundamentales la didáctica y la lúdica con lo cual se pudo lograr la incorporación de los adolescentes a las actividades físicas en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.

4- La efectividad de la alternativa de Juegos con Medios rústicos queda demostrada al incorporar a las actividades físicas el 83.5 % de los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel mostrando un nivel de significación elevado en comparación con los resultados anteriores.

Recomendaciones

1. Incrementar el número de juegos, teniendo en cuenta la cantidad de medios rústicos que se vayan creando.
2. Continuar profundizando en los estudios relacionados con este campo.

Bibliografía

1. Amparo, Maira. y Torres... (2000). Folleto de Teoría y Práctica de los juegos. (Material de reformativo de apoyo a la decencia) la habana: EIEFD.
2. Alejandro López Rodríguez... (2003). Hacia un enfoque integral físico educativo, Habana, Editorial Deporte.
3. Alemán Martín, Sergio y Cáceres Ponce, Maria Luisa... (2003), Folleto de educación física escolar. Escuela internacional de Educación Física y Deporte.
4. Arias,1994). Febrero de 2005. períodos históricos como el advenimiento de la modernidad y el surgimiento de las ciudades.
5. A. Sintés: Medicina general Integral, vol.I
6. Bruner ...(1972) valora igualmente el significado del juego para el desarrollo intelectual.
7. Bonder, G... Mujer y educación en América Latina. Revista Iberoamericana de educación, No. 6, Ed. OEI, Madrid, 1994.
8. Bozhovich, L.I... La personalidad y su formación en la edad infantil. Pueblo y educación, C. Habana 1986.
9. Burke Beltrán, M. T... Las relaciones entre la familia y la escuela en nuestra sociedad. En De quién es la responsabilidad: la escuela o la familia. Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1988. Blanco Pérez, J y Col. (2001). Programa y orientaciones Metodologicas:
10. Bástula Jonot. Jaime. ...(2001)- Juegos motrices Cooperativos. 2 edición editorial Paidotribo.
11. Blázquez, D...(2001)- La Educación Física. Editorial: Ande Publicaciones barcelona.
12. Brugger, L... (1995)- 1000 Ejercicios y Juegos de Calentamientos.
13. Barriéndoos, Julio, Giovanni (2005).Propuesta de Programación Recreativo Físico Deportiva, paras Escuelas y Barrios Urbanos Marginales.
14. Barroso de Urrutia Lourdes..., (Compilación).Selección de Lectura Sociología y Trabajo Social Aplicado. Editorial Deporte 2003.Ciudad Habana.
15. Colectivo de autores (1998)- Los juegos en la Educación Física. Barcelona Editorial. Inder Publicación.

16. Cascos, P Martín, C... (1995)- La Alternativa del juego. L, Madrid, Libros de la cataratas.
17. Comte Augusto... (1942): la reestructuración de la comunidad es una cuestión de urgencia moral.
18. Colectivo de autores, Manual del profesor de Educación Física. La Escuela Cubana.
19. Chateu (1955-56) destaca el valor moral del juego considerándolo como “un placer Moral”.
20. Cañivano, F. (1987) El ocio .En Ton Puig (arto) Cultura y Ocio .Estudio de Project Jove de Barcelona, Ayuntamiento, P. 373-381.
21. Colectivo de Autores Rusos (1988) Psicología. Ciudad de la Habana Editorial-Deporte 2006. Edición, Manolo L Granado.
22. Colectivo de Autores. Psicología para educadores. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2001.
23. Denles Esquive Wilfredo..., Coguilera Casariego Carlos A. y Gaspar hico Riquelme, Edición Interior: Corpografic, Guatemala 200
24. Departamento de Chiquimula Guatemala, Trabajo de Diploma, Facultad de Cultura Física de Pinar del Río, Junio del 2005.
25. Dumazedier, J... (1971) Realidades del ocio e ideologías. En J DUMA
26. Dumazedier, J... (1988) Révolution Culturelle du temps libre. Paris : Méridiens Klincksieck.
27. Departamento Nacional del INDER. Costill, D. L y J. H. Wilmore(1999), “Fisiología del deporte y del Ejercicio”, Edit. paidotribo, Barcelona.
28. Dirección nacional recreación del INDER: “documentos rectores de la recreación física en cuba” (La Habana, cuba, años 2000-2003).
29. Ezequiel -EGB Citado por Ander son, 1965:44). señala una localidad o área geográfica.
30. Estévez Cullell Migdalia... (2006). La Investigación científica en la actividad física, su metodología. La Habana, Editorial Deportes.
31. Editorial: hispano-europeo. Barcelona.

32. Forteza de la Rosa Armando Malito: [forteza @ inder .co.cu](http://www.efdeportes.com/)<http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 5 - N° 27 -Noviembre de 2000.
33. Grosser Starischka Zimmermann..., "Principios del Entrenamiento Deportivo", Edit. Roca, S.A., Barcelona, España, 1988.
34. Guyton A.C..."Tratado de Fisiología Médica", Tomo II, 6ta Ed., Edit. Pueblo y Educación, C. Habana. 1984.
35. Gonzalo Vázquez y Anthony J. Colon Educación no formal (151, 161). Madrid: Ed. Ariel Educación.
36. Guyton, A.C..."Fisiología Humana", 6ta. ed., Ed. Pueblo y Educación, C. de la Habana, 1987 Hernández Corvo, R. "Morfología Funcional Deportiva", Edit. Científico-Técnica, C. de la Habana, 1987.
37. Gaya, A.C... (2002) Treinamento desportivo: aplicações e implicações Iniciação esportiva e a educação física escolar. João Pessoa – PB Editora Universitária/ UFPB.
38. Gomes, A.C... (2002) Treinamento desportivo – estruturação e periodização: Seleção de talentos nos desportos. Porto Alegre, Editora ARTMED.
39. Graco, P. Jblenda, R.N. (1998) Iniciação esportiva universal da aprendizagem ao treinamento técnico. Velo Horizonte, Editora UFMG.
40. Gkoin (1978). gerenciales cubanas (Ciudad de La Habana, Cuba, año 1999).
41. García, C, Julia..., (1998). de la C(s/a) Estudio sobre el comportamiento actual de la Recreación de los Consejos Populares. Tesis de Maestría.
42. <http://monografias.com>, Abril de 2007.41- Hahn, E. Entrenamiento con niños. Barcelona, ediciones
43. [http //www.efdeportes.com/](http://www.efdeportes.com/). Revista Digital-Buenos Aires
44. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 5 - N° 27
45. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 5 - N° 21 – Mayo 2000 Nuria Mendoza Lías.
46. Isidro Marías y M. Cruz Molina... Educación para la salud. Recurso para educadores, 1998 <http://www.deporteysalud.com> Revista digital.
47. León Blank, B.. (1990). La administración de organizaciones: un enfoque estratégico. Centro Editorial

48. mailto:raul_paglilla@yahoo.com *Paililla*, Raúl El deporte, agente de cambio social en comunidades de refugiados de guerra. Noviembre de 2000.
49. Mestre, J. A... (1984). Deporte popular. Deporte de élite. Elementos para su reflexión. Ayuntamiento de Valencia
50. nmendoza@dep-to.uclm.es (España) Planteamiento práctico, desde las clases de Educación Física, ante la problemática del alcohol.
51. (Nisbet, 1966): El Estado, la Iglesia, la familia, los sindicatos, los movimientos revolucionarios, la profesión, la cooperativa).
52. Petrovsky A.V... (1978) Editorial Pueblo y Educación Plaza de la Revolución, Ciudad de la Habana.
53. Reyes Gubert, W... (2006) Aprendiendo Enseñar y Vivir es la Clave. Editorial Científica Técnica, La Habana.
54. Rodríguez, E... (1982) "Tiempo Libre y Personalidad", La Habana. Editorial Ciencias Sociales
55. Rossi Mori Bruno... (1981). Un programa local para el desarrollo del deporte. Quaderni dello sport. No. 12, CONI. Italia.
56. Ruiz Aguilera, Ariel... (s.f.) Metodología de la investigación Educativa. (s.f.) UNOESC.
57. Saramota, J... (1988). La animación Socio Cultural. En Jaime Saramota.
58. Salvador Gines... (1995): define a las comunidades como formaciones sociales de carácter emocional 10 -Nº 81.
59. Salvador Gines... (1995): define a las comunidades como formaciones sociales de carácter emocional 10 -Nº 81.
60. Tomaza, GARCIA, M... (1998) Sociología del Tiempo Libre y el Consumo de la Población. Ciudad de La Habana, poligráfico Alfredo López.
61. Valdés, Y... (s/a) Hiel Tiempo Libre y la Participación en la Cultura Física de la Población Cubana, La Habana.
62. Villa verde, E... (1982) Dinámica de grupos y Educación. Editorial Piados Buenos Aires Universidad del Valle, Cali, Colombia.
63. Yeddah bandera, Pedro... año (2000). "porque jugar... es cosa de juego" La Habana, Cuba.

Anexo 1

Guía de Observación para las actividades físicas en las áreas de la ESBU Julio Antonio Mella.

Objetivo: Obtener información acerca de la incorporación a las actividades físicas de los adolescentes de 11-14 años en la Circunscripción 28 del Consejo Popular Carlos Manuel.

Se realizan 6 rondas de observaciones tomándose el resultado promedio para los resultados.

Aspectos a Observar.

- 1-Horario más frecuente de reuniones.
- 2-Medios que utilizan con más frecuencia para las actividades físicas.
- 3-Estado de las instalaciones y disponibilidad de estas.
- 4-Principales lugares de reunión de los adolescentes en la circunscripción.
- 5- Cantidad de adolescentes incorporados a la practican actividades físicas.

ANEXO. 2

Entrevista a los informantes claves.

Objetivo: Obtener información sobre las instalaciones a, las características de los adolescentes, y las actividades físicas que se ofertan en la zona.

Informantes claves:

4 Profesores de la ESBU Julio Antonio Mella.

1 Promotores del combinado deportivo que atiende el Consejo Popular Carlos Manuel.

2 Activistas de la zona.

Presidente del Consejo Popular

Director del Combinado Deportivo

Total de informantes claves 9

Anexo 3

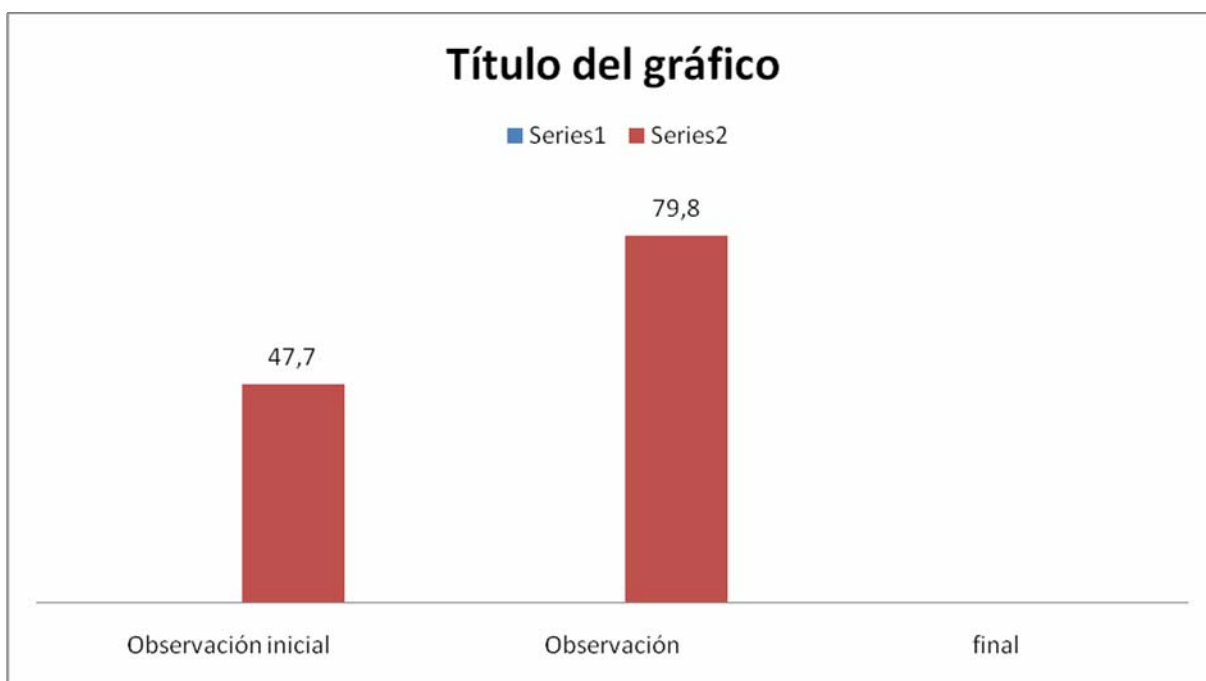
Cuestionario:

- 1- ¿En qué rango de porcentaje del 1 al 100 % definirías la ubicación de la incorporación de los adolescentes a la práctica de las actividades deportivas en la zona?
- 2- Como consideras la oferta de actividades deportivas para los adolescentes por el combinado deportivo que atiende la Zona.
- 3- Qué situación presentan los medios para la práctica de las actividades físicas por los adolescentes en la comunidad de la zona.
- 4- Se utilizan medios rústicos o alternativos para la práctica de las actividades deportivas en la zona.
- 5- ¿Cómo consideras que la propuesta de un programa de juegos con medios rústicos pueda contribuir a la incorporación de los jóvenes a la práctica de actividades deportivas?

Anexo 4

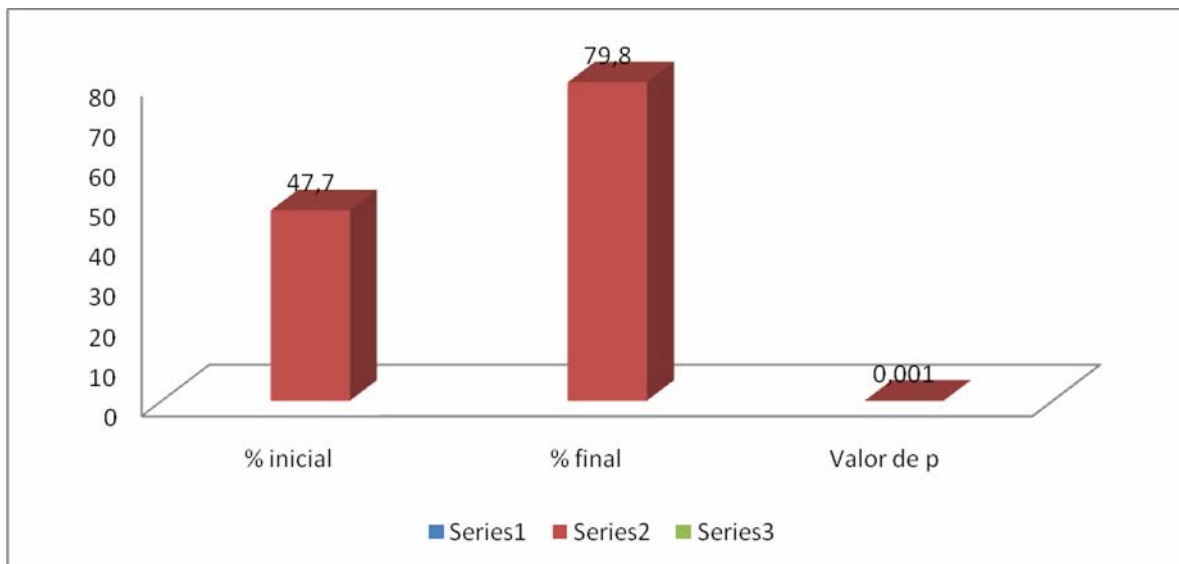
Gráficos.

Comparación entre la observación inicial y final de los adolescentes incorporados a la práctica de actividades físicas.



Anexo 5

Décima de proporciones de la Cantidad promedio en el día.



Anexo 6

Total de adolescente	horario	cantidad	%
134	De 8 a 12 m	19	14.1
	De 2 a 4 pm	17	12.6
	De 4 a 7 pm	71	52.9

HORARIOS DESTINADOS POR LOS ADOLESCENTES A REALIZAR ACTIVIDAD FISICA

Anexo 7

Cantidad de instalaciones construidas a partir de la creatividad de los

Instalación	Cantidad	Estado			Disponible	Observaciones
		B	R	M		
canchas de baloncesto	1		X		4 -7 pm	Se juega 3 para 3
área de fútbol	2		X		4 -7 pm	Se juega vallita 4 par 4
Terreno voleibol	1		X		4 -7 pm	Se juega 6 para 6
Calle esquina Vivo y roldan	1			X	siempre	Muy peligroso Se juega taquito 3 contra 3
Terreno de ping pong	4		X		4 -7 pm	Juegan al menos 8
Terreno de Fútbol rugby	2		X		4 -7 pm	Juegan 8 contra 8 total 16

promotores.

Anexo 8

Cantidad de medios rústicos creados por los promotores y los adolescentes

Medios	cantidad	estado			PROMEDIO PARTICIPANTES
		B	R	M	
Pelota voleibol	1		1		12
Pelota baloncesto	1		1		8
Pelota fútbol	1			1	15
Taquito de madera	6			6	12
Pomito plástico de medicamento	8		8		11
Raqueta de cartón	12		12		16
Pelota de tuvo de desodorante	10		12		8
Pelota de tenis de cancha	3		3		10
Pelota de goma	6		6		16
Totales	51		37	10	108