

**TRABAJO DE DIPLOMA PRESENTADO EN OPCIÓN AL TÍTULO
LICENCIADO EN EDUCACIÓN. INSTRUCTOR DE ARTE (TEATRO)**

TITULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES

AUTOR: NAIRELIS AZAHARES MARZO

ESPECIALIDAD: TEATRO

TUTOR: MS.C. ITOLEXIS CABRERA BOLAÑOS

2017

Resumen

Los juegos tradicionales resultan elemento esencial en el desarrollo del recreo socializador y constituye un importante elemento en el proceso de formación y desarrollo de la personalidad, por lo que no debe escatimarse en esfuerzos para su realización y tratar de que los escolares los prefieran. Para el desarrollo de este trabajo se seleccionó una población formada por 22 escolares que conforman la matrícula del segundo ciclo de la escuela: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus. Se utilizaron métodos del nivel teórico, empírico y estadístico; así como los instrumentos y técnicas asociados a los mismos. El aporte fundamental radica esencialmente en la propuesta de ocho juegos tradicionales con sus reglas de aplicación la cual permitió que los escolares se motivaran por su realización, a partir de constatar las deficiencias que se presentaba en la realización del recreo socializador, se instrumentaron con un enfoque participativo para lograr la preferencia de los escolares por la realización de los mismos. Luego de aplicados se manifestaron muy satisfechos por haber aprendido a jugar los juegos tradicionales por lo que se pudo constatar que los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; lograron interesarse por desarrollar los juegos tradicionales y ese interés está dado por el conocimiento que adquirieron acerca de los juegos tradicionales

ÍNDICE

	Pág.
Introducción.....	6
Desarrollo.....	13
Proceso Docente Educativo.....	13
El recreo escolar.....	17
El recreo socializador	20
Importancia del recreo socializador en los niños.....	23
El juego. Tipos de juegos.....	24
Diagnóstico del estado inicial en que se encuentra el problema.....	25
Fundamentación de la propuesta de solución.....	28
Características de los juegos tradicionales.....	32
Los juegos tradicionales en Cuba.....	32
Propuesta de solución. Juegos tradicionales.....	34
Diagnóstico de estado final en que se encuentra el problema.....	39
Conclusiones.....	43
Bibliografías.....	44
Anexos.....	45

Pensamiento

“Es fabuloso el camino que se abre hacia la formación de sensibilidad y apreciación de las artes entre los más jóvenes”

Fidel Castro Ruz.

20 de octubre del 2004

Agradecimientos

❖ A la Universidad “José Martí Pérez” en general y a la Facultad de Ciencias Pedagógicas e

- ❖ A la escuela primaria, “Pedro Lantigua Ortega”, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spiritus, por su apoyo en el desarrollo de la tesis de grado y el trabajo de investigación laboral investigativa.
- ❖ A las trabajadoras del CRAI que con gran dedicación estuvieron siempre solícitas en la búsqueda de información para el desarrollo de la tesis de grado.
- ❖ Agradezco sinceramente a todos los que de una u otra forma contribuyeron al desarrollo de la tesis de grado.
- ❖ A las personas que se negaron a ayudarme, por hacerme más fuerte y darme la oportunidad de superarlos.

Dedicatoria

- ❖ A mis profesores que con dedicación y profesionalidad han contribuido a mi formación como profesional.
- ❖ A mis compañeros con los cuales he compartido cuatro años de esfuerzos y horas de estudio.
- ❖ A mi familia por dejar de dedicarle tanto tiempo en estos años en especial a mi mamá y a mi papá.
- ❖ A mi esposo que me ha ayudado a superar cada obstáculo que ha surgido en el camino.
- ❖ A mi tutora lyolexis por su comprensión, dedicación y empeño en esta investigación.

Introducción

La problemática de la infancia es muy importante debido a que es en esta etapa de la vida del ser humano que se definen las principales características de su desarrollo, tanto físico como psíquico, se producen los principales aprendizajes básicos para su futuro desempeño personal y social.

Diversas organizaciones internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Organización Mundial de la Salud (OMS), vienen desplegando ingentes esfuerzos para acompañar a los países en un conjunto de acciones enfocadas al desarrollo y protección infantil.

Infancia: es un término amplio aplicado a los seres humanos que se encuentran en fase de desarrollo comprendidas entre el nacimiento y la adolescencia o pubertad.

Actualmente, en varios países, se pone en vigor La Convención de los Derechos del Niño: el cual es un convenio de las Naciones Unidas que describe la gama de desarrollo y bajo diferentes circunstancias. Es el primer código universal de los derechos de los escolares legalmente obligatorio de la historia. Los países que la ratifican aceptan someterse legalmente en sus estipulaciones y tienen la obligación de informar regularmente en un Comité de Derecho de los niños sobre las acciones que han desarrollado para cumplir con lo establecido en ella.

En Cuba también se evidencia La Convención de los Derechos del Niño, puesto que los escolares tienen derecho a la supervivencia, derecho a la protección, derecho a la participación y derecho al desarrollo; en este aspecto tiene un lugar fundamental el Sistema Nacional de Educación, el cual es el canal más amplio que dispone Cuba para la difusión de conocimientos, el desarrollo de habilidades, la formación de valores, el fortalecimiento de aptitudes y la aplicación de prácticas saludables.

La educación es considerada un desarrollo humano inalienable; este desarrollo está organizado por el amplio y gratuito sistema de escuelas y por la gratuidad del material escolar, lo que proporciona a cada escolar, cualquiera que sea la situación económica de su familia, la oportunidad de cursar estudios de acuerdo con sus aptitudes, las exigencias sociales y las necesidades del desarrollo económico social.

La edad escolar primaria tiene una gran necesidad de adquirir conocimientos y habilidades. En este periodo la máxima influencia de los escolares la ejercen los padres y los maestros. En los grados superiores de esta enseñanza podemos apreciar la importancia que ha ido adquiriendo el colectivo en la formación del escolar. Es muy valioso que el maestro contribuya con su actividad pedagógica al desarrollo de los procesos psíquicos cognoscitivos y afectivos volitivos de la personalidad, que proporcionan al escolar un cuadro

del mundo fundamentado sobre bases científicas y que influirá en la formación de su concepción del mundo en etapas posteriores.

La educación primaria tiene como fin contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando desde los primeros grados la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideas de la Revolución Socialista.

Como parte de las actividades de la escuela se encuentra el recreo, el cual constituye un momento importante para los procesos de interrelaciones sociales entre los escolares y entre ellos y los adultos, que da la posibilidad de compartir vivencias, puntos de vista y afectos, bajo un clima de mayor espontaneidad que el de la clase, convirtiéndose el recreo en un mediador cultural como parte de la formación de hábitos, valores y relaciones afectivas, donde se crearían condiciones pedagógicas para que los escolares aprendan a compartir espacios sociales desde posiciones de colaboración, tolerancia, afecto y responsabilidad.

Dentro del recreo se realizan numerosas actividades ya sean: deportivas, recreativas, culturales, todas enfocadas al juego; ya que este cumple un papel fundamental en el desarrollo de los escolares desde edades muy tempranas.

Los juegos infantiles son un todo coherente, creado por la sabiduría popular para propiciar el desarrollo de habilidades físicas (el control muscular, la motricidad fina y gruesa, la lateralidad) e intelectuales (percepción, imaginación, memoria, pensamiento, lenguaje) en el niño.

El juego desarrolla porque proporciona:

- Satisfacción emocional.
- Sentido de eficacia.
- Imaginación.
- Mejor concentración, observación y experimentación.
- Mejores relaciones interpersonales.
- La cooperación y la colectividad.

Juan Jacobo Rousseau (1712-1778). Proclama el valor de la infancia, quien destina la idea de ver en el niño un hombre en miniatura, un estadio transitorio y provisional de la vida. En este sentido describe propiamente la infancia, los derechos del niño.

Reclama la necesidad de comprender al escolar, idea de vigencia extraordinaria en nuestro país, plasmada en la convicción de los derechos del niño en el artículo 31, el cual plantea los derechos del niño al descanso y al esparcimiento al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las actividades. (J.J.R.1778:2009).

Cuando se habla del juego y de la educación lúdica no se refiere solamente a su expresión más simple. Se asume el juego como algo muy serio y de alta responsabilidad profesional y humana, por la riqueza y complicitad que tiene en la formación de los escolares... (Villalón García G. 2008: 1)

A pesar de ser este un tema tratado por diferentes autores, en la escuela primaria ``Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; aún existen dificultades en el desarrollo del recreo socializador, es por ello que la autora de la investigación a partir de la experiencia obtenida como instructora de arte en la enseñanza primaria, determinó un conjunto de regularidades, determinada en los siguientes términos:

Potencialidades:

- El recreo socializador se encuentra contemplado en el horario docente de la escuela.
- Se realizan actividades variadas en el recreo socializador.
- Los escolares asisten a las actividades del recreo socializador.

Limitaciones

- Los escolares prefieren realizar otras actividades no lúdicas.
- Presentan desinterés por los juegos tradicionales.
- Consideran innecesarios los juegos tradicionales como propios para su edad.
- Realizan de manera dirigida actividades deportivas u otras, desvinculadas del recreo socializador.

Teniendo en cuenta la situación antes planteada se formula el siguiente **problema científico**: ¿Cómo propiciar el interés por los juegos tradicionales en los escolares del segundo ciclo en la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega`` del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus?

Esta investigación toma como **objeto** el proceso docente educativo en la enseñanza primaria, y como **campode acción** el recreo socializador

Para dar curso a esta investigación se propone como objetivo: aplicar juegos tradicionales que propicien el interés de los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega`` del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; durante el recreo socializador.

En esta investigación se plantean las siguientes preguntas científicas:

- 1- ¿Cuáles son los sustentos teóricos que fundamentan el proceso docente educativo en la enseñanza primaria?
- 2- ¿Qué potencialidades y limitaciones presentan los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega`` del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; por los juegos tradicionales durante el recreo socializador?
- 3- ¿Qué juegos tradicionales aplicar para lograr el interés de los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, de Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; durante el recreo socializador?
- 4- ¿Qué resultado se obtendrá en el interés de los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; por los juegos tradicionales durante el recreo socializador después de aplicada la propuesta?

Para dar respuesta a las preguntas científicas se plantean las siguientes tareas de investigación.

- 1- Determinación de los sustentos teóricos que fundamentan el proceso docente educativo en la enseñanza primaria
- 2- Diagnóstico de las potencialidades y limitaciones que presentan los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua

Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; durante el recreo socializador

- 3- Aplicar juegos tradicionales para lograr el interés de los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ´´Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; durante el recreo socializador.
- 4- Evaluación de los resultados obtenidos con la aplicación de los juegos tradicionales en los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ´´Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; durante el recreo socializador

Población y Muestra:

La población está conformada por los 22 escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ´´Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; y la muestra seleccionada de forma intencional está conformado por los 22 escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ´´Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; lo que representa el 100% de la población. Coincide intencionalmente la población y la muestra porque es enseñanza multigrada del Plan Turquino del municipio Sancti Spíritus. Además se ubican en el segundo momento del nivel primario, se caracterizan por ser alegres, entusiastas, dinámicos, les gustan los juegos pero carecen de interés por los juegos tradicionales.

Durante la investigación se emplearon métodos de los niveles teóricos, empíricos y estadísticos bajo la concepción dialéctico materialista.

Métodos teóricos:

Histórico - lógico: Se empleó para conocer la evaluación y desarrollo de los juegos tradicionales en los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ´´Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus.

Inducción – Deducción: Se empleó para el análisis de los presupuestos teóricos de los juegos tradicionales propuestos encaminados a potenciar las actividades lúdicas en los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ´´Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus.

Análisis - Síntesis: Empleado en la fundamentación teórica de la caracterización del sustento teórico sobre el cual se basan los juegos tradicionales propuestos para fortalecer las actividades lúdicas en los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus.

Del nivel empírico:

Encuesta: Se utilizó para constatar los conocimientos que poseen los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; acerca de los juegos tradicionales

Observación pedagógica: Permitió obtener información antes, durante y posterior a la aplicación de la propuesta.

Entrevista: Analizar las dificultades en la realización de juegos tradicionales es los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus.

Estadístico matemático

Cálculo porcentual: Para analizar los datos recogidos en los diferentes instrumentos aplicados y presentar la información a través de ella.

Novedad del trabajo: Radica en la propuesta de ocho juegos tradicionales para desarrollar en el recreo socializador de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; estos juegos a pesar de ser tradicionales, no se desarrollan en los recreos, y se caracterizan por tener clara cada una de las reglas que rigen el desarrollo de los mismos, los que pueden ser aplicados por cualquier docente que labora en los centros educacionales, y no solo en el Plan Turquino sino en cualquier escuela. Estos juegos se caracterizan por ser motivadores, dinámicos, flexibles en sus reglas de juego ya que estas pueden ser cambiadas por los propios escolares según sus intereses.

DESARROLLO

ALGUNOS REFERENTES TEÓRICOS ACERCA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL PROCESO DOCENTE EDUCATIVO EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA

El Proceso Docente Educativo en la enseñanza primaria

El proceso docente educativo es "aquel proceso que como resultado de las relaciones sociales se dan entre los sujetos que participan, es reflexivo, regulado, y permite el máximo desarrollo de las potencialidades de todos los escolares en un clima participativo, de pertenencia, cuya armonía y unidad contribuya al logro de los objetivos y metas propuestas con la participación de todos. Está dirigido, de un modo sistémico y eficiente a la formación de las nuevas generaciones, tanto en el plano educativo como instructivo (objetivo) , con vista a la solución del problema social: encargo social, mediante la apropiación de la cultura que ha copiado la humanidad en su desarrollo, (contenido); a través de la participación activa y consciente de los alumnos (método); planificada en el tiempo y observando ciertas estructuras organizativas estudiantiles (forma); y con ayuda de ciertos objetos; y cuyo movimiento está determinado por las relaciones causales entre esos componentes y de ellos con la sociedad (leyes), que constituye su esencia. Permitirá el máximo desarrollo de las potencialidades de todos los escolares, en un clima participativo, de pertenencia, cuya armonía y unidad contribuya al logro de los objetivos y metas propuestas con la participación de todos" (Álvarez de Sayas, C.: 2004: 150).

Según la Dra. Ana María Silverio Gómez (2007: 10), todo proceso educativo concebido para la primera infancia debe ser ante todo:

Contextualizado: tiene que proyectarse teniendo en cuenta las condiciones concretas en que ha de desarrollarse, de forma tal, que se relacione con sus experiencias y tradiciones, lo que contribuya al logro de su identidad y facilita la realización del propio proceso que no se ve como algo ajeno.

Protagónico: Debe ser un proceso en el cual los escolares ocupen el lugar central, que significa que todo lo que se organice y planifique debe estar en su función y tener como fin esencial su formación.

Participativo: Si el escolar constituye el eje central de la actividad educativa, es lógico que de ello se derive su participación en todos los momentos que lo conforman. Se tiene que tener en cuenta que el escolar ha de participar y cómo debe hacerlo, para que realmente ejerzan las influencias que de ellas se esperan.

Carácter colectivo y cooperativo: Cada escolar al interactuar con otro, le brinda ayuda, cooperación, le ofrece sugerencias, contribuye a sus reflexiones y toma de decisiones.

Lo planteado con anterioridad permite destacar que en cualesquiera que sean las condiciones iniciales de partida de la escuela, resulta necesario que todo el personal que se dispone a accionar para lograr su perfeccionamiento tenga una misma representación de a qué escuela se aspira, qué objetivos deben lograrse en todos los alumnos y qué exigencias demanda de los que participan para alcanzar tales objetivos.

En consecuencia, el proceso de perfeccionamiento de la escuela, debe caracterizarse por:

- Un estilo en la conducción que asegure la participación de alumnos, docentes, trabajadores y padres, para que ocupen un lugar protagónico en la toma de decisiones y en la ejecución de las actividades.
- El reconocimiento y valoración del rol de cada miembro del colectivo en la consecución de los objetivos propuestos.
- La estimulación a la realización de un desempeño creativo de todos los miembros del colectivo.
- La flexibilidad necesaria para concebir y decidir la realización de tareas, con ajuste a las necesidades y condiciones de cada colectivo, sin perder de vista el cumplimiento del Fin y los Objetivos.

La estrategia de trabajo deberá contemplar como acciones iniciales, los aspectos siguientes: diagnóstico integral de la institución escolar, que poniendo en el centro al alumno aborde el análisis de los diferentes factores claves en ésta que promuevan el éxito del trabajo educativo, el cual se

concreta en el alcance del fin y objetivos previstos y que a su vez definen la formación integral del alumno, estableciendo diferentes relaciones entre el éxito de éstos alcances y los diferentes factores que inciden.

Diagnóstico integral y fino del alumno, al penetrar en diferentes áreas de formación de su personalidad; en la búsqueda de los logros del aprendizaje que permita identificar qué sabe hacer el alumno por sí sólo – en los diferentes niveles de aprendizaje - y dónde se detiene, comienza a cometer errores, en la adquisición de los deberes mínimos básicos, en particular de La Matemática y La Lengua Española; profundizar en cómo piensa y siente el alumno acerca de su escuela, de la familia, de los valores sociales, de las asignaturas; al incluir elementos de análisis que permiten profundizar en el estado de procesos como el de enseñanza aprendizaje, la vida de la escuela, la relación escuela familia, entre otros aspectos.

El trazado de estrategias por docentes y directores, a partir del diagnóstico, deberá producirse paralelamente al trazado de estrategias por la estructura hacia los directivos y en particular las dirigidas a los docentes. El efecto de ambos procesos paralelos tiene como propósito la celeridad, flexibilidad y compromiso de cada una de las partes en la búsqueda y ensayo de soluciones. González, V. et al. (1995)

El fin y los objetivos constituyen un núcleo central en el modelo, ya que precisa las aspiraciones sociales para los alumnos de este nivel de educación. En su determinación permiten dar continuidad a la etapa preescolar, tienen en cuenta áreas de desarrollo de la personalidad, con un enfoque integrador y proyectivo.

En su formulación se han tenido en cuenta además las potencialidades psicológicas cuyo conocimiento permite al maestro dirigir las acciones motivadoras con mayor efectividad, basadas en una concepción desarrolladora; así como una mayor precisión en el tratamiento diferenciado a las potencialidades de sus alumnos, cuando transite con estos por los diferentes grados.

La Educación Primaria tiene como fin contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentado desde los primeros grados la

interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejan gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de La Revolución Socialista. Aguayo, A. (1940).

Es indudable que en los últimos años las pretensiones y los intereses de las investigaciones sociales y educativas, se han movilizadod hacia la comprensión de otras alternativas, otras realidades posibles que se reconozcan en la naturaleza compleja y abierta del sujeto que se educa. Es desde esta mirada reflexiva, crítica y propositiva de las realidades, que el recreo escolar se ha ido instituyendo en la vida educativa y social como espacio de aprendizaje y socialización. Al respecto, el Ministerio de Educación Nacional considera al recreo escolar como *“espacios reales donde se aprenden y practican competencias para la convivencia, el respeto y la defensa de los derechos humanos y el ejercicio de la pluralidad”*.

A pesar de que el recreo escolar cobra fuerza, vida y reconocimiento desde lo institucional, desde lo instaurado social y educativamente, son escasos los aportes y desarrollos teóricos y sociales en este campo, pues, aun no hay una valoración plena y no se le ha otorgado la relevancia que dicho escenario amerita en cuanto a su comprensión y las posibilidades que desde allí pueden emerger de caras a la formación humana, el desarrollo de sujetos por y para la sociedad y el aporte curricular y extracurricular que germina en aquel escenario.

EL RECREO ESCOLAR

En la escuela, el recreo es asumido por los actores desde el cuerpo, la mente y el alma, desde el espíritu que se encarna, espíritu que vive y que siente, que sueña y que imagina a partir de su corporeidad, otros escenarios más de la institución, donde el escolar, libera las tensiones generadas en el aula en posición de quietud, aprende otros saberes que circulan en el mundo cotidiano, mundo mágico, construido y constructor de realidades posibles que potencializan su quehacer en el “mundo escolarizado” y lo trasciende en muchas ocasiones a otros contextos de su vida, socializa y se encuentra con

otros totalmente diferentes a él pero que en algún lugar de su compleja naturaleza humana se vincula e integra a estos, se une y reconoce pese a sus diferencias, sueña y deja volar su imaginación con la de otros y la de sí mismo.

El recreo escolar se convierte en la hora más esperada por los escolares en las escuelas, como si, al sonar el timbre, el patio que es una estructura inerte, vacía y deshabitada, fuera tomando vida y sentido, fuera revivida por la presencia corporal de los escolares, fuera habitada y permitiera la habitación y la vida en conjunta, vida entre semejantes, entre iguales, en pocas palabras, una vida que permite que ellos se constituyan como sujetos y constituyan al otro y lo otro del patio.

Suena así el timbre y el recreo es una realidad vivificada, una realidad auténtica; pero, esa autenticidad parte y es al mismo tiempo, una realidad imaginada, una realidad proyectada de y al mundo de vida cotidiano en el mundo escolarizado. Ese timbre, esa campana que anuncia, que permite, que valida socialmente la vida que emerge en la escuela, es la que convoca las vidas posibles, es la que inspira las mutaciones de la escuela, las mutaciones de los y las escolares, es la que abre las puertas a los mundos socialmente

La perspectiva de educación desde los filósofos griegos aporta el entender el recreo escolar como fuente de libertad, de desarrollo y de formación; tradicionalmente sólo se ha visto y asumido como un lugar donde el docente descansa del estudiante y viceversa, pero no se ha reconocido como un lugar constructor de vivencias significativas y profundas, un lugar donde se pone en escena lo fantástico, lo mágico, lo "irreal", lo imaginado, donde el escolar entrama, construye y reconstruye sus identidades individuales y colectivas, lo cual equivale a entender la complejidad y plasticidad del ser humano que se transforma en y desde la acción corpórea.

Si el recreo, como escenario de reunión, conversación, encuentro y desencuentro con los otros, es tratado por la escuela y se comprende y se le da sentido tal como lo referencia Ordoñez desde la interacción como principal elemento socializador, podría posibilitar de forma espontánea, lúdica e intencionada, la construcción de aprendizajes, no sólo instrumentales y

reproducidos, sino, elaborados, exteriorizados y contruidos desde el sujeto mismo, sin la preponderancia de los adultos quienes reprimen en muchas ocasiones los deseos y sueños de los escolares.

En esta dirección el profesor Botero entrevistado por el profesor Jaramillo L, G, aborda una diferencia categórica entre el ser utópico y el ser utopista. *“Para el primero (ser utópico) el sueño se queda en sueño y no logra plasmarse en lo concreto, no aterriza, es un sueño de imposibles; el segundo es aquel que hace del sueño una realidad”*. En concordancia, las utopías de los escolares de tener un recreo soñado, idealizado, se convierte muchas veces en algo utópico, donde la elección y lo deseado por los niños y niñas solo es un sueño, una realidad inalcanzable, imposible, precisamente porque la escuela pocas veces los ha tenido en cuenta para construir propuestas curriculares que permitan orientar su paso por ella de manera incluyente y significativa para la vida de los aprendices; diferente sería si la escuela, los adultos y la sociedad mirara al escolar no como un adulto a menor escala, sino como, un ser en constante formación y potencialización de sus facultades humanas, las cuales consideradas en un contexto escolar haría más **“productivos”** sus estadías por esta socialización secundaria (Savater, ibíd.).

El juego entonces en el escenario del recreo, es una imbricación que se teje a partir de una inmanencia del cuerpo en el ser humano (Ponty 2000), un ejemplo de esto es ¿quién no recuerda una experiencia de escuela positiva o negativa?, ¿quién no recuerda algo que haya jugado y le haya generado sentido a su existencia en aquella época infantil? El juego infantil es precisamente ese tránsito entre lo posible y lo imposible, entre lo que puede ser y lo que está siendo, por esto, dice Flinchum que el juego abastece al niño de libertad para liberar energía reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Ese lugar, que parte de la intención del niño no solo expresa un componente racional, sino que integra lo afectivo, lo corpóreo, lo cultural, lo espiritual; todo lo que el escolar es y transfiere a su contexto expresando su participación y construcción en las realidades socialmente contruidas y compartidas.

En síntesis, las instituciones educativas pueden considerar el escenario del recreo escolar como otro espacio más de formación en la vida escolar, otro escenario de vidas posibles y de posibles vidas, de hecho, algunas instituciones educativas han tomado consciencia y han reconocido la necesidad de integrar lo que pasa en el recreo, en el patio como otros lugares de la vida infantil (muestra de ello son las fiestas, basares, entre otros eventos culturales), esto no quiere decir que el recreo debe ser intervenido o manipulado por los adultos, más bien, estudiado y comprendido para luego transformar-se desde el acto educativo, es decir, transferir, retomar y aplicar las situaciones y acontecimientos emergidos de él (*RECREO*) para seguir llevando a cabo procesos de formación y construcción del ser humano.

El escolar reclama en su recreo ser reconocido (Murcia et al, 2005), ser tenido en cuenta, ser visibilizado, ser partícipe de lo que en la escuela se genera, tanto desde el juego/recreo como en otros escenarios vivos y vividos en la institución escolar y específicamente en su Recreo.

La educación debe trascender la sola mirada tradicional y considerar los “contextos”, la vida cotidiana que muchas ocasiones se pone en evidencia en el recreo, lo cual implica un acercamiento y una comprensión por parte de los docentes para transferir, retomar lo que allí sucede para seguir contribuyendo con el aprendizaje y la formación holística del sujeto.

Las instituciones como reguladoras de lo que sucede en la escuela y por ende en el recreo, deben incorporarlo en sus políticas institucionales y en sus Proyectos Educativos Institucionales (PEI), promoviendo en él, un uso adecuado de libertades humanas en pro de la construcción de humanidad evitando que allí se generen hábitos y conductas nocivas para el mismo proceso de formación.

El recreo es un breve descanso del alumnado después del trabajo áulico, generalmente en el patio y sin el maestro. Es un tiempo y un espacio con libertad para decidir qué hacer, cómo y con quién; para descansar y disfrutar, despejarse, desesterarse, jugar, correr, repasar tareas e interactuar entre pares.

Actividades físicas espontáneas y libres, como correr, saltar, perseguirse, jugar con pelotas o bailar, moverse y escuchar música, mejoran el rendimiento posterior de la atención, concentración, comprensión y memoria.

EL RECREO SOCIALIZADOR

El recreo promueve la socialización, la participación y las interacciones personales positivas, la creatividad y el aprendizaje de reglas y habilidades para tomar decisiones y resolver conflictos, y contrarresta las consecuencias negativas para la salud de la inactividad y el sedentarismo de los niños.

En las grandes ciudades es complementario o compensatorio de la insuficiencia de espacios públicos recreativos, de las dificultades económicas para su utilización y de las de acceso en función de las distancias, además de las de disponibilidad de tiempo de los padres para ocuparse de sus hijos.

En ciertos niveles sociales es casi la única vía para una socialización no virtual ni estructurada de la infancia que potencie el encuentro personal y los valores sociales y afectivos, jaqueados constantemente por la televisión, los videojuegos y el internet.

En suma, beneficia el desarrollo físico, intelectual, social y emocional de los niños. Siendo así, asombra que en EE.UU. se vayan eliminando los recreos escolares desde 1989 (en el 2006 alcanzaban al 40% de las escuelas), mientras el resto conserva un solo recreo pero con riesgo de desaparecer.

Todo se debió al aumento de accidentes en los recreos con las consiguientes demandas de responsabilidad civil contra directores, maestros y escuelas, muchas de ellas ganadas. Accesoriamente, cobró fuerza la idea de que eliminando los recreos mejorarían los estándares académicos, considerados muy bajos por entonces.

Afortunadamente, la Asociación Nacional de Padres y Maestros junto con importantes instituciones científicas y culturales, apoyadas por la industria la Cartoon Networks, entre otras, por voluntarios y por niños, inició una campaña

de esclarecimiento buscando restablecer este espacio tan importante en la experiencia educativa de la niñez.

Entre nosotros, los recreos son habituales desde el siglo XIX y la ley 1.420 los establece obligatoriamente. Recientemente fueron revalorizados como espacios educativos y de socialización. Independientemente una importante tarjeta de crédito mediterránea viene liderando una iniciativa empresarial para hacer del patio escolar "un lugar de encuentro, diversión y no violencia", con el asesoramiento de la cátedra Equipamiento de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Córdoba, que diseñará nuevos juegos reduciendo costos al utilizar materiales nuevos de bajo mantenimiento y de acuerdo a normas internacionales de seguridad, los que serán donados junto con otros juegos conocidos. Inicialmente pintarán rayuelas en los patios de 241 escuelas para extenderse luego a todo el país.

No se sabe cuáles serán esos otros juegos. El sentido común mueve a rechazar juguetes bélicos y electrónicos para todas las escuelas, incluidas las privadas de altas cuotas, las muñecas para las niñas y el Monopolio para los varones o similares por reproducir estereotipos sociales anacrónicos e injustos.

Tampoco son convenientes los juegos virtuales que estupidizan, sedentarizan o crean realidades falsas, con imágenes mecanizadas y sofisticadas que convierten a los niños en apéndices impersonales, solitarios y sin imaginación de los aparatos mecánicos. Ni los juegos competitivos, violentos, selectivos o con restricciones de género, sino juegos sencillos que desarrollen habilidades y brinden placer sin complejas reglas ni organizaciones.

Se debe cuidar que los recreos no tengan un modelo lúdico único y excluyente sino múltiple, a la medida de los diversos deseos de los niños, incluido el dulce far niente, pues muchas veces se estresan más en el recreo retornando agotados a las aulas.

En los colegios salesianos de otros tiempos fueron famosas las mesas de ping pong y los metegoles en los recreos, junto con el básquet y el vóley

espontáneamente organizados. Y los patines y patinetas en ciertas zonas del patio.

¿Por qué no un rincón de lectura con historietas y revistas de entretenimiento para leer, mirar y comentar en voz alta, sin censura ni plan previo? ¿Y si se colocan algunos libros de aventuras? ¿Y si se ponen diarios del día y anteriores, tanto locales como regionales y nacionales?

¿Por qué no habilitar salas con instrumentos musicales y reproductores de música para ejecutar, escuchar y cantar si se desea?

No se entiende por qué los juguetes concluyen con el jardín de infantes, por qué no están en la primaria y sobre todo por qué se prohíbe la pelota en los recreos. ¿Por qué no puede haber una calesita pequeña para los más chicos? ¿Por qué no un tobogán o un sube y baja? ¿Qué precepto pedagógico, o peor aún: ideológico, se ve afectado con ello?

¿Por qué no traer narradores de cuentos o de historias como se hace en animación sociocultural?

Sería bueno que la iniciativa privada mencionada estudiara otros antecedentes, como la experiencia colombiana de 1994: tras comprobar que en los recreos no se jugaba, que si algo se hacía era agredirse, que tampoco los maestros hacían nada para incentivar las actividades lúdicas y que los patios no eran lo suficientemente amplios para la matrícula de alumnos, se generó un proyecto de cambio que desembocó en la creación de los juegos estacionarios de piso y pared, tan útiles para los reducidos patios escolares de las grandes ciudades.

Pero si la evolución cultural y tecnológica lleva a que en el futuro los niños usen un casco virtual para sentir increíbles emociones y sensaciones sentados en un sillón que para entonces esperamos que sea ergonómico y sin salir del aula, será también porque el patio no existirá, afectado por la creciente presión demográfica e inmobiliaria.

La importancia del recreo para el desarrollo de los niños

Babybel recuerda en su última acción publicitaria la importancia del recreo socializador para el desarrollo de los niños. Y es que todos los expertos coinciden en que el juego es una parte imprescindible para un correcto desarrollo infantil. Mediante el juego los niños desarrollan sus sentidos, su coordinación, equilibrio, aprenden a relacionarse con los demás, a conocer el mundo que les rodea y a compartir sus emociones, entre otras muchas cosas.

La hora del recreo socializador puede ser una buena oportunidad para que el escolar realice ejercicio y complemente adecuadamente su alimentación, mejorando así su salud.

El recreo socializador es la parte de la escuela que más les gusta a todos los escolares, pero es que además es el momento en el que suceden los hechos más interesantes del día, donde desarrollan su creatividad, fomentan sus relaciones y lo mejor de todo ¡se divierten!, realizando numerosas actividades que las distinguen del resto del horario docente. Los juegos cumplen un papel fundamental en el espacio del recreo socializador. De ellos existen varios tipos los cuales pueden ser conocidos y practicados por los escolares de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio de Sancti Spíritus.

EL JUEGO: TIPOS DE JUEGOS:

El juego es un impulso vital, que se expresa como actividad libre y espontánea, gratuita y placentera. Jugar es una fuente de satisfacción y alegría. El juego es gratitud absoluta. El juego constituye una actitud frente a la vida. El juego es descubrimiento, curiosidad, iniciativa. El deseo de vivir y gozar la vida. El juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad, y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje.

Juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por

sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos (en español se les canta la canción cinco lobitos) o tapándose con ellas los ojos (un juego similar al escondite, que se denomina cu-cu o cu-cu-tras). 2 campos de juego o parques infantiles

Juegos de calle: reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.¹ Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Juegos menores: por muy sencillos que sean esos juegos (veo, veo, acertijos, deshojar la margarita, piedra, papel o tijera, los chinos, pito, pito, colorito, echar a pies, echar a suertes, todo tipo de juegos de azar, etc.), suponen un grado de abstracción que no tiene nada de trivial: el análisis científico de estos y otros tipos de juegos mentales es una disciplina matemática de vanguardia: la teoría de juegos.

Juegos populares: pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Juego de roles: es la interpretación de roles, los participantes adoptan e interpretan el papel o rol de un personaje, parte o grupo que pueden tener personalidades, motivaciones y trasfondos diferentes de los suyos

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o formando equipos. En muchos de ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas -ponerse en el lugar del otro).

Diagnóstico del estado inicial en que se encuentran los escolares de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del

municipio de Sancti Spíritus; ante el desarrollo de los juegos tradicionales en el recreo socializador.

Con el objetivo de constatar las carencias y potencialidades existentes en la muestra seleccionada para esta investigación hacia el interés que presentan los escolares por los juegos tradicionales durante el recreo socializador se aplicó una guía de observación (ver anexo I) el cual arrojó los siguientes resultados. En el primer aspecto acerca de cuáles eran las actividades que prefieren los escolares durante el recreo socializador se pudo constatar que solo juegan alánimo 6 escolares lo que representa el 27,2% solamente algunas de las niñas hembras el resto no se interesa por la realización de ninguno de los juegos tradicionales, dentro de los juegos se constató que solamente en algunas ocasiones 6 escolares juegan al parchís para un 27,2% y 2 niñas que en muy escasos momentos juegan al ajedrez para un 9%, los juegos deportivos tampoco están dentro de los preferidos por ellos pues solo 8 de los niños varones juegan al beisbol lo que representa el 36,36% y solo en algunos momentos, el 72,72% de los escolares en ningún momento muestra interés por los juegos tradicionales y representado por 16 escolares y solo el juego alánimo es preferido en escasos momentos, además los docentes no siempre estimulan a los escolares por la realización de juegos tradicionales pues el único juego que en algunos momentos les estimulan a realizar es alánimo y solo lo logran con algunas niñas los varones en el horario de recreo socializador lo único que hacen es correr y escasas veces lo realizan con los juegos de mesa solamente con el parchís y el ajedrez porque 2 de los escolares tienen la vivencia de la influencia familiar por este deporte.

Por lo que se arribó a la conclusión de que los escolares de la escuela primaria: "Pedro Lantigua Ortega", del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; no se sienten interesados por la realización de juegos tradicionales y además que existen prejuicios por la realización de los mismos sobre todo por los varones pero tampoco, los maestros los interesan por los mismos y durante el recreo socializador solo lo que hacen es correr o resolver riñas que ya traen desde el aula.

Se procedió entonces a la aplicación de una entrevista (VER anexo II) a los escolares con el objetivo de comprobar el interés que tenían los escolares por la realización de juegos tradicionales durante el recreo socializador y se obtuvieron los siguientes resultados el 90,9% manifiestan desinterés por la realización de juegos tradicionales durante el recreo socializador, los escolares de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; respondieron que no prefieren la realización de juegos tradicionales y solo 6 de las niñas manifiestan que en algunos momentos se sienten interesadas por jugar al ánimo, y el resto solo plantean que en este horario meriendan, el 100% de los escolares manifiestan no saber jugar otros juegos que estos que solo conocen.

Todo lo antes expuesto nos permitió concluir que el 100% de los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; no se sienten interesados por los juegos tradicionales y además no conocen ni los juegos ni cómo es que se juegan los mismos por lo que en el centro en ningún horario del día se desarrollan.

Se procedió a la aplicación de una encuesta (Ver anexo III) los escolares con el objetivo de comprobar el interés que presentan los escolares por la realización de juegos tradicionales durante la realización del recreo socializador donde se constató que dentro de algunas de las actividades propias para practicar durante la realización del recreo socializador que se le mostraron a los escolares solo marcaron 2 escolares para un 9% marcaron el ajedrez y 6 que representa el 27,27% marcaron el parchís y sin embargo ningún escolar marcó los juegos tradicionales

El 2. Aspecto donde se les planteó marca con una x los juegos tradicionales que prefieren jugar, solo 6 marcaron al ánimo para un 27,27% el resto de los escolares o sea el 72,72% dejó este aspecto en blanco, se le realizó otra pregunta donde los escolares debían manifestar cuáles de los juegos anteriores sabían jugar y aun las 6 niñas que habían seleccionado el juego de al ánimo manifestaron no saberlo jugar lo que representa el 100% de la muestra seleccionada, cuando respondieron que cuáles les gustaría jugar tampoco

seleccionan ninguno y el 100% manifiesta que les gustaría aprender a jugar estos juegos.

En cuanto a que juego les gustaría aprender a jugar 6 para un 27,27% plantean que les gustaría aprender al juego alánimo para que no se produzcan discusiones en la realización del mismo como casi siempre cuando lo juegan aparecen, 2 para un 9% plantean que quieren aprender el juego Matandile, 2 para un 9% prefieren aprender a jugar a la señorita, 4 para un 18,18% refieren querer aprender a jugar a la rueda, rueda , 2 para un 27,27% prefieren los pollos de mi cazuela y los 6 restante para el 27,27% prefieren el patio de mi casa, cuando se les hace referencia a en que momento lo preferirían jugar 8 dicen que en el horario de la tarde para un 36,36% 16 restantes manifiestan querer jugarlos en su comunidad sin embargo en el recreo socializador ninguno manifiesta quererlos jugar lo que evidencia que los escolares no sienten interés por la realización de juegos tradicionales durante la realización del recreo socializador

Por lo que se pudo constatar que los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; carecen de interés por desarrollar los juegos tradicionales y ese desinterés esta mayormente dado por el poco conocimiento que tienen acerca de los juegos tradicionales.

Luego de la aplicación de los instrumentos pertenecientes a los métodos empíricos, se evidenciaron en los escolares de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino del municipio Sancti Spíritus; las regularidades siguientes:

Potencialidades:

- Se realizan actividades durante el horario del recreo socializador.
- Los escolares asisten al recreo socializador.

Limitaciones:

- Muestran desinterés por los juegos tradicionales.
- Falta de conocimiento de los juegos tradicionales.

- Poca motivación por parte de los docentes.
- Existen prejuicios en los varones por jugar los mismos que las hembras.

Fundamentación de la propuesta de solución.

Los juegos tradicionales son **los juegos infantiles** clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos. Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado (o un simple arenero) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como

toboganes, columpios, balancines, etc. La legislación prevé sus características en cuanto al cumplimiento de determinados requisitos de seguridad.

Los escolares también realizan actividades de juego no espontáneas sino reglamentadas, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres monitores o profesores. Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños. Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

Juegos Tradicionales Son los juegos que desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia(Rafael Lara). No se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

En todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, etc. De igual forma los juegos tradicionales cuentan con determinados aspectos históricos -socio- culturales que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Aunque estos juegos se repiten tradicionalmente podemos encontrar diferencias en cuanto a su forma de participación, diseño, utilización o en algún otro aspecto que caracteriza la cultura de cada región, época o el momento en que se ha jugado, la cultura de las personas que lo jugaban, aún en los lugares más remotos.

Dentro de los juegos tradicionales nos encontramos con una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: el trompo; juegos de niñas la cojita; canciones de cuna duérmete mi niña, juegos de adivinanzas: veo-veo, juegos de nunca acabar: el cuento de la buena pipa, juegos de rima: comadrita la rana, juegos de sorteo o adivinanzas: la prenda, el mensaje, de juguetes: quimbumbia, etc. En ocasiones da la impresión de que algunos de estos juegos tienden a desaparecer, sin embargo, en determinadas épocas observamos nuevamente la práctica de los mismos.

Los juegos tradicionales son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y culturas de otras épocas o sistemas socioeconómicos. El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar en las raíces y así comprender mejor el presente.

Su práctica sistemática en las escuelas, en la comunidad, en las actividades recreativas y al seleccionarlos en el marco de los juegos libres son considerados como una de las manifestaciones de la independencia infantil a la vez se está contribuyendo al desarrollo de las habilidades y capacidades motrices al fomentar el juego activo, participativo y relacional entre los niños y niñas frente a una cultura de avanzada tecnología que estimula cada vez más el sedentarismo corporal lo cual incrementa los índices de obesidad y la torpeza de los movimientos.

La vida infantil no se puede concebir sin juego. El juego es una realidad que acompaña al hombre desde que este existe. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar expresar, comunicar, soñar. En una palabra actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea. Por eso el juego infantil ha estado presente siempre en toda sociedad y cultura en la historia de la humanidad. Cada pueblo según su forma de vida ha desarrollado un tipo de juego, un tipo de recreación específica.

Los juegos populares, poseen gran riqueza pedagógica estimulan capacidades y actitudes en tomo a la cooperación, solidaridad, honradez, afán de superación, curiosidad, respeto, compañerismo... lo que los convierte en un

recurso muy útil y apropiado en una Ludoteca, sobre todo para suplir la falta de juguetes, en la mayoría de ellos no se necesita, ningún material y si se utiliza material, suele ser muy accesible, lo podemos encontrar en el campo o en la calle. Además la experiencia demuestra que estos juegos suelen ser aceptados inmediatamente por los niños.

En relación al juego tradicional y su importancia según el autor Lavega "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología."

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Si queremos estudiar estos juegos tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Los juegos tradicionales también tienen sus características específicas que los hacen únicos e irrepetibles dentro del Proceso Docente Educativo

Características de los juegos tradicionales

- Son jugados por escolares por el mero placer de jugar quienes deciden cuándo, dónde y cómo jugar.
- Responden a necesidades básicas de los escolares.
- Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento pero además son negociables ya que pueden variarse.

- No requieren de muchos materiales
- Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores.
- Pueden practicarse en cualquier momento y lugar.

Los Juegos tradicionales en Cuba

Las expresiones y manifestaciones de la cultura popular tradicional constituyen procesos culturales, fenómenos generados con un carácter creador y dinámico, expuestos a cambios que han experimentado en el de cursar histórico. Al mismo tiempo, el estudio de cada una de ellas se ha enfocado, no sólo como expresión en sí, sino en todo su significado como elemento mediatizador en las relaciones sociales que establecen los hombres. De importancia su relación con el medio natural, sociocultural, y económico en que se expresan y su estrecha dependencia de las tradiciones étnicas. Todos éstos son factores que contribuyen, desde esa perspectiva, a la comprensión de los procesos históricos y etnodemográficos que condujeron a la formación del pueblo cubano.

El aspecto lúdico desde tiempos inmemorables ocupa un importante espacio en la vida del ser humano en cada una de sus etapas de la vida, de allí que puedan separarse en dos grupos que incluyen por una parte los realizados por los más infantiles, mientras por otra, los realizados por jóvenes y adultos; aunque en ocasiones podemos apreciarlos en cada región con sus características propias; se puede decir que cada uno de estos juegos se practica de forma generalizada en todo el territorio de Cuba.

Constituyen una creación de tipo colectiva, que generalmente conserva reglas, transmitidas de generación a generación. Cuentan con frases, canciones, palmadas y otros elementos de gozo lúdico.

Numerosos juegos han sobrevivido a través de los procesos de transmisión generacional, tanto por vía oral o por imitación, de padres a hijos; con un gran sentido de perdurabilidad, de ahí que constituyen parte del abanico de manifestaciones tradicionales en Cuba. Muchos se ejecutan en el contexto del barrio, de la familia, de la escuela y también aquellos que se encuentran en

celebraciones populares-religiosas, velorios, así como en Verbenas, Fiestas Patronales, Carnavales y otras actividades de socialización

Se debe insistir en la preservación de los juegos tradicionales, en el rescate de los recesos culturales, donde de antaño se celebraban de forma arraigal y popular en cada centro escolar de Cuba, constituyen elementos o sellos identitarios locales de cada barrio, comunidad, pueblo o ciudad. También nos distinguen culturalmente, constituye una necesidad sentida de tipo social, espiritual y comunitaria, donde el componente lúdico protagoniza y consolida diversas concepciones, acepciones, puntos de vistas y pretensiones en el trabajo colectivo, premisa esencial en el afianzamiento de nuestra Identidad, y en el fomento del sentido de pertenencia de lo local, regional y nacional de las nuevas generaciones.

Los instructores de arte son los encargados de rescatar, desarrollar y practicar esos juegos tradicionales, su riqueza lúdica, con el propósito de alcanzar la motivación en el desarrollo de las diferentes modalidades de atención sistemática para complementar su labor de tipo docente y extracurricular; refiriéndose esencialmente a los talleres interdisciplinarios, de creación y apreciación, y hasta en la formación de unidades artísticas. Cada uno de ellos crea un horizonte cognoscitivo que se entrelaza en las potencialidades que nos ofrece el repertorio de acciones que guardan relación con estos procesos docentes, y que enmarcan las dimensiones culturales comunitarias.

Es necesario considerar que todos los juegos tienen sus reglas, que son asimiladas por los jugadores, además estos son capaces de crear otras sobre la base de su experiencia y el nivel de conocimientos, ello es por consiguiente el carácter esencial del juego y el respeto por ello es fuente de placer, el juego proporciona al niño una nueva forma de deseo, es decir, le enseña a desear relacionándolo en su papel en el mismo y con sus reglas, por ello este posibilita las mejores conquistas del niño, que más tarde se convertirán en su nivel medio real, en su nivel moral.

Para que fluya el proceso de planificación y desarrollo de los juegos tradicionales se deben cumplir los siguientes pasos:

- Número del juego
- Nombre del mismo
- Organización
- Desarrollo
- Modo de premiación.

Propuesta de solución. Juegos tradicionales

Caracterización de la propuesta

La propuesta se caracterizan por estar integrada por ocho juegos tradicionales que contienen textos que los estudiantes deben cantar para que se desarrolle el juego, aparece en ellos los procedimientos que pueden ser utilizados por los maestros ya que estos juegos se pueden utilizar en diferentes escuelas que al igual que nuestro centro se encuentre enclavado en el plan turquino, lugares de difícil acceso donde los estudiantes se encuentran más motivados por todo lo que se observa en la TV que por este tipo de juegos

- **Juego Tradicional 1.**

Nombre: Alánimo

Organización: Los escolares se colocarán en hileras, uno detrás del otro. Dos escolares se situarán frente a los primeros, a cierta distancia. Estas cambiando impresión secretamente, se darán nombres de una flor, color o sabor.

Desarrollo: Los escolares que forman la hilera comienzan el juego cantando a coro lo siguiente:

Alánimo, alánimo, La fuente se rompió., Los dos escolares responden lo siguiente, Alánimo, alánimo, Mandarla a componer, Los de la hilera: Alánimo, alánimo, Con que se hace el dinero., Los dos escolares, Alánimo, alánimo, Con

cáscara de huevo, Los de la hilera, Alánimo, alánimo, Nosotros no tenemos, Los dos escolares, Alánimo, alánimo, Nosotros le daremos.

En este momento del canto los escolares de la hilera caminan al frente para pasar por debajo del arco que han formado los dos escolares situados frente a éstos. Avanzarán cantando lo siguiente:

Hurí, hurí, huirá, La reina va a pasar, La de adelante corre mucho, La de atrás que se quedara.

Cuando el último escolar de la hilera va a pasar, los escolares que forman el arco, bajarán sus brazos impidiéndole el cruce, preguntándoles lo siguiente: ¿Con quién quieres ir, con la rosa o con el clavel; con el azul o el naranja; o el chocolate o la fresa? De acuerdo con la flor, color, o sabor que hayan seleccionado entre sí.

Al responder el escolar con quien desea el ir, se dirigirá hacia el escolar que escogió el nombre que él mencionó, ganando el juego, aquel que más escolares tenga al final del juego.

- **Juego Tradicional 2.**

Nombre: La cojita(o)

Organización: Los escolares formarán una rueda con los brazos tomados, en el centro de la misma, se sitúa una de ellos que interpretará el papel de cojita(o).

Fuera de la rueda habrá un escolar que hará el papel de guardia.

Desarrollo: El escolar cojita(o) empieza a caminar dentro del círculo cojeando, las demás de la rueda cantan:

Todos: ¿Dónde va la cojita?, Que mira un fli, que mira un fla, Cojita: Voy al campo a buscar violetas, Que mira un fli, que mira un fla, Todos: ¿Para quién son las violetas?, Que mira un fli, que mira un fla, Cojita(o): para la tía de Carmen, Que mira un fli, que mira un fla, Todos: Si te encuentras con el rey?, Que mira un fli, que mira un fla, Cojita(o): Yo le haré una reverencia

(Accionando), Que mira un fli, que mira un fla, Todos: ¿Si te encuentras con el príncipe?, Que mira un fli, que mira un fla, Cojita(o): Yo le haré una reverencia (Accionando), Que mira un fli, que mira un fla, Todos: si te encuentras con el guardián?, Que mira un fli, que mira un fla, Cojita(o): Yo me burlo de la guardia (haciendo un gesto de burla), Que mira un fli, que mira un fla

Al decir esto los escolares que forman la rueda levantarán los brazos. La cojita(o) entra y sale corriendo por debajo de los arcos, que forman los brazos en alto, perseguido por el guardia.

- **Juego Tradicional 3.**

Nombre: La señorita(o)

Organización: Los escolares se colocan en dos filas paralelas de frente a una separación de dos metros de distancia

Desarrollo: Un escolar baila en el espacio libre entre las paralelas, mientras los demás cantan y dan dos palmadas al compás del canto.

La señorita(o): _____ (Aquí se dice el nombre del escolar), Ha entrado en el baile que la baile que la baile, Y si no la baila, Lo haré por ti yo mal, Que la saque que la saque, En este momento el escolar saca a un compañerito y le dice, Salga usted que la quiero, ver bailar, saltar, brincar, Andar por los aires, Y todos cantan: Que muy bien que, Lo baila él o ella sola, Déjala sola, sola, solita

El escolar deja a su compañero y va a situarse en fila, comenzando el mismo canto, con el nombre del escolar

- **Juego Tradicional 4.**

Nombre: Matandile

Organización: Se organizan los escolares en número igual en dos filas o líneas de frente separados entre sí por quince pies aproximadamente.

Desarrollo: El juego se desarrolla avanzando y retrocediendo cada fila alternativamente, a la vez que cantan lo que sigue, de manera alternada también.

A mambrosia do matan dile, dile, dile, A mambrosia do matan dile, dile, dile
¿Qué quería usted?, matan dile, dile, dile, ¿Qué quería usted?, matan dile, dile,
do, Yo quería un paje, matan dile, dile, dile, Yo quería un paje, matan dile, dile,
do, ¿Qué paje quería usted?, matan dile, dile, dile, ¿Qué paje quería usted?,
matan dile, dile, do, Yo quería Luisita (ejemplo), matan dile, dile, dile

Yo quería Luisita (ejemplo), matan dile, dile, do, ¿Qué oficio le va a poner?,
Matan dile, dile, dile, ¿Qué oficio le va a poner?, Matan dile, dile, do, Le
pondremos_____, Matan dile, dile, dile, Le pondremos_____, Matan dile, dile,
do, Este oficio no le agrada, Matan dile, dile, dile, Este oficio no le agrada,
Matan dile, dile, do

Aquí comienzan a enumerar oficios hasta que hallan uno del agrado de la jugadora elegida cantando lo que sigue, y dejándola en la otra fila, al avanzar nuevamente.

Este oficio si le agrada, Matan dile, dile, dile, Este oficio si le agrada, Matan dile, dile, do, Las otras al recibirla cantan lo que sigue: Daremos la media vuelta, Matan dile, dile, dile, Daremos la vuelta entera, Matan dile, dile, do

- **Juego Tradicional 5.**

Nombre: Comadrita la rana

Organización: Se colocan los escolares en círculo tomados de las manos, menos uno que se coloca en el centro en posición de cuclillas simulando una rana.

Desarrollo: Los del círculo giran conversando con el jugador del centro, que representa ser, como todos, una comadrita rana y mantienen con ella el siguiente diálogo: Comadrita la rana

Señor, señor, ¿Ya vino su maridito del campo?, Si señor, ¿Y qué le trajo?, Una mantilla, ¿De qué color?, Verde limón, ¿Vamos a misa?, No tengo camisa, ¿Vamos al sermón?, No tengo ropón, ¿Me presta su botijita?, No tiene tapita, ¿Me presta su botijón?, No tiene tapón.

Al llegar a este punto del diálogo, la comadrita la rana debe imitar el salto de las ranas, dejando de girar dirán Pues sopita y pon,

Que no tiene tapón, Pues sopita y pon, Que no tiene tapita y tiene tapón

Y repiten los dos últimos versos hasta que la comadrita la rana se acerque a una cualquiera de la rueda y tocándola la designe para que vaya a ocupar su lugar comenzando el juego nuevamente.

- **Juego Tradicional 6.**

Nombre: La Canción de la muñeca

Organización: Círculo sencillo tomados de la mano

Desarrollo: Tengo una muñeca, Vestida de azul, Con su camisita, Y su canesú, La saqué a paseo, Y se resfrió, La tengo en la cama, Con mucho dolor, Esta mañanita, Me dijo el doctor, Que le dé el jarabe, Con el tenedor.

Al llegar aquí, se sueltan de las manos con objeto de marcar el ritmo dando palmadas y continúan el canto como sigue:

Dos y dos son cuatro, Cuatro y dos son seis, Seis y dos son ocho, Y ocho diez y seis, Y ocho veinticuatro, Y ocho treinta y dos, Ya verás muñeca, Si te curo yo

Es un juego propio de escolares de seis y siete años y de acuerdo con el grado, el maestro podrá hacer la globalización del mismo con la aritmética.

- **Juego Tradicional 7.**

Nombre: Los pollos de mi cazuela (Con canto)

Los pollos de mi cazuela, No son para mí comer, Que son para la viudita, Que lo sabe componer, Se le echa ají y cebolla, Una hojita de laurel, Se saca de la cazuela, Cuando se vaya a comer. Componte niña componte, Que ahí viene tu marinero, Con ese bonito traje, Que parece un carnicero. Anoche yo te vi, En el parque Tulipán, Meneando la cintura (llevar las manos en la cintura), Parampanpín pon fuera.

- **Juego Tradicional 8.**

Nombre: El patio de mi casa (Con canto)

En círculo, durante el canto, éste va girando a favor de las manecillas del reloj. El patio de mi casa, Es particular, Se llueve y se moja, como los demás, Agáchate niño y vuélvete agachar, Que si no te agachas, No sabes jugar.

Diagnóstico final en que se encuentran los escolares de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; ante el desarrollo de los juegos tradicionales en el recreo socializador.

Con el objetivo de constatar el resultado alcanzado en la muestra seleccionada después de aplicada la propuesta de juegos tradicionales se pudo constatar que las potencialidades y limitaciones existentes en la muestra seleccionada para esta investigación hacia el interés que presentan los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; por lo juegos tradicionales durante el recreo socializador aumento lo que se constató luego de aplicar nuevamente la guía de observación (ver anexo I) el cual arrojó los siguientes resultados. En el primer aspecto acerca de cuáles eran las actividades que prefieren los escolares durante el recreo socializador se pudo constatar que ya juegan alánimo 15 escolares lo que representa el 68,18 % y antes de aplicada la propuesta solo lo hacia el 27,2% solamente algunas de las niñas hembras el resto no se interesa por la realización de ninguno de los juegos tradicionales, dentro de los juegos se constató que ya 20 niños que representa el 90,90%

aprovechan el horario del recreo socializador para realizar juegos tradicionales y juegos pasivos tales como el parchís, 2 niñas que se interesan mucho por jugar al ajedrez para un 9%, los juegos deportivos ya están dentro de los preferidos por ellos pues la totalidad de la muestra seleccionada juegan al beisbol, al futbol, al baloncesto, al voleibol lo que representa el 100% pues los escolares buscan la manera de aprovechar en el horario de la tarde para que junto con la instructora de arte practicar estos deportes, ya se pudo constatar que la mayoría de los escolares en todo momento muestra interés por los juegos tradicionales representado por los 22 escolares que conforman la muestra y los juegos tradicionales ya ahora no existe solo un juego preferido pues es deseo de ellos jugarlos todos, además ya los docentes buscan la manera de siempre estimular a los escolares por la realización de juegos tradicionales pues se acercan a la instructora de arte para que les ayude a organizar los escolares para la realización de estos juegos y logran que tanto las niñas como los varones en el horario de recreo socializador realicen juegos tradicionales y de mesa con el parchís y el ajedrez, la dama china, la dama y se apoyan en la influencia familiar ya que además de incentivar esto en los escolares también se han realizado actividades en la comunidad donde los miembros de esta se acercan a la escuela a realizar con sus hijos estas actividades.

Después de haber aplicado la observación pedagógica (Ver anexo I) se pudo arribar a la conclusión de que los escolares de la escuela rural Pedro Lantigua Ortega lograron mostrarse muy interesados por la realización de juegos tradicionales y además que ya no existen prejuicios por la realización de los mismos sobre todo por los varones y además de eso los maestros los interesan por los mismos y durante el recreo socializador realizan juntos con los escolares estos juegos.

Se procedió entonces a la aplicación de una entrevista (VER anexo II) a los escolares con el objetivo de comprobar el interés que tenían los escolares por la realización de juegos tradicionales durante el recreo socializador y se obtuvieron los siguientes resultados el 100% de los escolares manifiestan estar muy interesados por la realización de juegos tradicionales durante el recreo socializador, los escolares respondieron que estos juegos debían

realizarse también en otros horarios del día y que además se deben realizar actividades en la escuela a menudo donde tengan ellos la oportunidad de jugar. Todo lo antes expuesto nos permitió concluir que el 100% de los escolares del 2. Ciclo de la escuela rural Pedro Lantigua Ortega se sienten interesados por los juegos tradicionales y además conocen los juegos y como es que se juegan los mismos por lo que en el centro en todos los horarios del día en los que tienen oportunidad ya se desarrollan estos juegos.

Se procedió a la aplicación de una encuesta (Ver anexo III) los escolares con el objetivo de comprobar el interés que presentan los escolares por la realización de juegos tradicionales durante la realización del recreo socializador donde se constató que ya los escolares buscan la manera dentro de las actividades propias para realizar los juegos tradicionales durante la realización del recreo socializador que se le mostraron a los escolares el 100 % marcó que les gusta realizar juegos tradicionales.

El 2. Aspecto donde se les planteo marca con una x los juegos tradicionales que prefieres jugar, ninguno de los escolares marco un solo juego pues ya los conocen todos y además saben cómo se juega y estos están dentro de su preferencia.

Luego de la aplicación de los juegos tradicionales, se evidenciaron en los escolares de la escuela primaria; ``Pedro Lantigua Ortega´´, del plan turquino, del municipio Sancti Spíritus; las regularidades siguientes:

Potencialidades

- Se interesaron por conocer los juegos tradicionales
- Lograron interesarse por desarrollar los juegos tradicionales
- Los escolares se manifiestan satisfechos por haber aprendido a jugar.
- Ven el juego necesario para el desarrollo de su personalidad.
- Participan de manera activa en cada recreo socializador del Proceso Docente Educativo

Limitaciones

- Existen aún escolares que prefieren el uso de la tecnología a la práctica de juegos tradicionales lo que evidencia la necesidad de continuar motivándolos.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado una revisión de la bibliografía que se destaca en el trabajo se pudo corroborar que los fundamentos teóricos encontrados sustentan el tema abordado donde se ilustra su importancia; por este motivo ha sido objeto de análisis y estudio de varias personas tanto a nivel mundial, nacional como en la provincia y además es un tema que invita a maestros y escolares a reflexionar acerca de él.

Los instrumentos en correspondencia con los métodos del nivel empírico aplicados en el contexto educativo destacaron las potencialidades y

limitaciones presentes en la muestra seleccionada en la que formaron partelos escolaresdel segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus;para desarrollar los juegos tradicionales en el recreo socializador y pues arrojaron la necesidad que existe de que implementen estos juegos para una mayor organización y lograr así que el recreo se convierta en ese espacio en la escuela.

Los juegos tradicionales propuestos se realizarán en el espacio que ocupa el recreo socializador en la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus;se caracterizan por estar planificados según las potencialidades y limitaciones de losescolares seleccionados en la muestra y porque estos están explicados de manera tal que se puedan implementar por cualquier docente.

Luego de aplicar la propuesta de juegos tradicionales se alcanzaron resultado satisfactorios en el interés por los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria:``Pedro Lantigua Ortega``,del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; por los juegos tradicionales durante el recreo socializador ya que la mayoría de ellos se mostraron interesados por la realización de los mismos.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Zayas. C. 1988 ``*Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente educativo en la Educación Superior Cubana*``.Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- Cabezas Cusiné. G. y otros.1991 ``*Teoría y Metodología de la Enseñanza Comunista*``. Editorial pueblo y Educación, Ciudad de La Habana.
- Colección Educación y desarrollo.1999``*La Escuela en la vida*``. La Habana.

- Colectivo de autores. 1997. ``*Los niños y sus derechos 1. Para la vida*``. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Colectivo de autores. 1992. ``*Para la vida. Un reto de comunicación*``. LaHabana. Editorial Pueblo y Educación.
- Instituto de literatura y lingüística de la academia de ciencias de Cuba. 1980 "*Diccionario de la Literatura cubana*". La Habana: Editorial Letras cubanas.
- Labarrere Reyes. G. 1988. ``*Pedagogía*``. Cuba. Editorial Pueblo y Educación.
- *Nocedo de León, I. 2001 "Metodología de la investigación educacional II"*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Pérez Rodríguez. G. 1996 "*Metodología de la investigación educacional I*". La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Rico Montero. P. 2008. ``*Exigencia del Modelo de la Escuela Primaria para la Dirección por el Mostro de los Procesos de Educación, Enseñanza y Aprendizaje*``. Cuba. Editorial Pueblo y Educación.
- Rosentall. M.1985. ``*Diccionario Filosófico*``. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- Roger C.1998``*Libertad y Creatividad en la Educación en la década del 80*``; Ediciones Pardos Barcelona.

ANEXO I

GUIA DE OBSERVACION.

Objetivo: Constatar el interés que presentan los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; por los juegos tradicionales durante el recreo socializador.

Aspectos de la guía de observación.

1-¿Cuáles son las actividades que prefieren los escolares del segundo ciclo de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega´´, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus?

- Juegos tradicionales
 - Alánimo
 - Matandile
 - La señorita
 - La cojita
 - Comadrita la rana
 - La Canción de la muñeca
 - A la rueda, rueda
 - Los pollos de mi cazuela
 - El patio de mi casa
- Juegos de mesa y pasivos.
 - Dominó
 - Damas
 - Parchí
 - Bola china.
 - Ajedrez
- Juegos deportivos
 - Basquetbol
 - Béisbol
 - Futbol

2-¿Muestran interés por los juegos tradicionales?

3- ¿Cuáles son los juegos tradicionales que más les interesan?

- La señorita
- Al zonzún de la carabela
- Alánimo
- Matandile
- Dame una candelita.
- Arroz con leche

4. ¿Los estimulan los docentes para que se incorporen a realizar juegos tradicionales?

5. ¿Cuáles son los juegos tradicionales que más se les estimula a su realización?

ANEXO II

ENTREVISTA a los escolares de la escuela primaria; ``Pedro Lantigua Ortega``, del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus.

Objetivo: Comprobar el interés que tienen los escolares de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega`` del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus; por la realización de juegos tradicionales durante el recreo socializador.

Cuestionario

1. ¿Qué actividades prefieren desarrollar durante el recreo socializador?
2. ¿Qué juegos prefieres?
3. ¿Qué juegos tradicionales conoces?
4. ¿Saben cómo se juegan algún juego tradicional? ¿Cuál?
5. ¿Cuándo realizan algún juego y tradicional?
6. ¿Se desarrollan juegos tradicionales en la escuela?
7. ¿En qué horario?

ANEXO III

ENCUESTA a los escolares de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega`` del Plan Turquino, del municipio Sancti Spíritus.

Objetivo: Comprobar el interés que presentan los escolares de la escuela primaria: ``Pedro Lantigua Ortega`` del Plan Turquino, del municipio Sancti

Spíritus; por la realización de juegos tradicionales durante el recreo socializador.

Cuestionario

1. ¿Conocen algún juego tradicional?

Si---

No---

2. ¿De las diferentes actividades que se pueden realizar durante el recreo socializador cuáles prefieres?

Juegos tradicionales

Dominó

Damas

Parchí

Bola china.

Ajedrez

Suiza

Yaqui

Pon

Juegos deportivos

3. Marca con una x los juegos tradicionales que prefieres jugar.

Alánimo---

Matandile---

La señorita---

La cojita---

Comadrta la rana---

La Canción de la muñeca---

A la rueda, rueda---

Los pollos de mi cazuela---

El patio de mi casa---

4. De los juegos anteriores cuáles sabes jugar. ¿Por qué?

Alánimo

Matandile

La señorita

La cojita

Comadrita la rana

La Canción de la muñeca

A la rueda, rueda

Los pollos de mi cazuela

El patio de mi casa

5. ¿Cuáles te gustaría aprender a jugar?

Alánimo

Matandile

La señorita

La cojita

Comadrita la rana

La Canción de la muñeca

A la rueda, rueda

Los pollos de mi cazuela

El patio de mi casa

6. ¿En qué momento te gustaría jugarlos?